Anjo

A Salvação

Tiago José “Deicide” Galvão Moreira
Underground Haven - www.underhaven.hpg.com.br

As Trevas sempre sucumbem diante da Luz

UM JOGO STORYTELLER DE LUTA, ESPERANÇA E DESCOBRIMENTO

Atenção: Este NÃO é um suplemento oficial Storyteller. Este produto NÃO é aprovado pela White Wolf e NÃO está à venda. Ele é de distribuição gratuita. As idéias aqui contidas contém pouco do material oficial da White Wolf, encontrado em seus livros básicos. Regras, dados sobre outros jogos Storyteller e outras informações sobre as criaturas sobrenaturais cobertas pelos jogos oficiais de Storyteller foram resumidas de forma a englobar apenas o mínimo para se jogar este jogo, sendo necessário que o jogador tenha acesso a algum dos livros oficiais para se utilizar o sistema e o cenário do Mundo das Trevas. Caso contrário, este produto pode ainda ser usado como jogo à parte ou como referência para outros sistemas.

Os temas aqui contidos podem ser fortes demais para uns e desagradáveis para outros.
Isto é só um jogo e deve ser tratado como tal. Não é nossa intenção ofender ninguém.
Se achar que não deve ler este livro, então deixe-o de lado.
Ninguém o está forçando a nada.

Anjo

A Salvação

SUMÁRIO

Território Inimigo ____ 002

Apresentação ____ 006

Lição 1: Conheça a Si Mesmo ____ 008
Capítulo 1: O Caminho da Luz ____ 009
Capítulo 2: As Trilhas do Éden ____ 026
Capítulo 3: A História Celestial ____ 035
Capítulo 4: Os Cleros Celestiais ____ 046

Lição 2: Conheça Suas Armas ____ 078
Capítulo 5: O Ato da Criação ____ 079
Capítulo 6: Características ____ 085
Capítulo 7: Sistemas ____ 109
Capítulo 8: Os Dons de Deus ____ 117

Lição 3: Conheça Seu Companheiro ____ 218
Capítulo 9: Narração ____ 219
Capítulo 10: Os Outros Seres das Trevas ____ 225

Lição 4: Conheça Seu Inimigo ____ 236
Apêndice 1: Os Caídos ____ 237
Apêndice 2: Nephalins, Iluminados e Outros ____ 241
Apêndice 3: Os Infernais ____ 255
Apêndice 4: As Faces do Senhor ____ 261

Créditos e Agradecimentos Especiais ____ 271
Índice Remissivo ____ 273

Profecias e Sinais ____ 275

Território Inimigo

Adentrei o beco escuro, os sons da cidade ficaram para trás. O sobretudo esvoaçava levemente a cada passo meu, enquanto o ar gelado se misturava à fumaça do cigarro... Parei um pouco adiante, esperando que meus olhos se acostumassem à escuridão do lugar. Segundos após, pude ver melhor o beco.

Pude notar a extensão do beco, que era maior do que o imaginado. Latas de lixo se espalhavam pelas laterais, estreitando-o ainda mais, e mendigos dormiam nos cantos, acreditando que a escuridão os protegia. Voltei a caminhar, os passos ecoavam, parecendo cada vez mais pesados. Às vezes pisava em poças d'água, remanescentes da chuva desta tarde. O barulho da água apenas ajudava a denunciar minha caminhada através deste corredor de trevas.

Caminhei e caminhei, até alcançar as profundezas do beco, que não tinha saída alguma. Adiante, uma pequena escada de uns dois metros de altura na lateral de um prédio, e uma porta no topo da escada. Aproximei-me e encostei meu ouvido nela. Música tecno e muito barulho. Provavelmente isto é uma saída de emergência de alguma boate fajuta deste bairro barra-pesada. É bom saber o que há ao nosso redor, pois nunca se sabe quando uma rota de fuga será necessária.

"Douglas?" Foi o que eu ouvi. A voz veio por traz de mim. Vire-me de repente, ficando de costas para a porta. Era ele. Anthoniel. Ele estava lá, diante de mim. Vestia como eu um sobretudo, mas ao contrário de mim o sobretudo dele estava aberto. Pude perceber que usava camisa e calça social por baixo, e sapatos de qualidade. Dei uma tragada no cigarro e desci a escada, ficando cara a cara com ele.

Anthoniel começou provocando. Ele disse: "Pensei que viria acompanhado, Douglas... os da sua laia nunca têm peito para encarar sozinhos as ameaças..."

Sei muito bem o que Anthoniel deseja, mas ele não tem a menor idéia de minhas intenções. Bem... ele quer manter uma farsa, então eu o ajudarei nisso... e respondo a sua provocação...

"E quanto a você, senhor Byron," eu disse, "você é quem deveria ter vindo acompanhado..."

Em seguida, saco do sobretudo uma pistola Glock, 9mm, e a coloco a três centímetros da testa de Anthoniel, preparado para disparar. Sorrio em seguida, como todo bom bandido em vantagem faria. Anthoniel apenas sorri, cinicamente, e diz:

"Douglas, Douglas... não seja tolo... o que pensa que vai fazer com isso? Eu estou desarmado... não precisamos disso... vamos conversar!"

Olho-o nos olhos e meu sorriso some do meu rosto tão rápido quanto minha paciência se esgota. Ameaço, então, sem retirar a arma do lugar. "Me conta o que anda planejando, senhor Byron... Porque me chamou aqui..."

É quando ele se move em velocidade inumana e agarra meu braço, retirando a arma da posição milésimos de segundo antes que eu atire. O som da arma ecoa no beco, e o tiro atinge a parede ao meu lado. Os olhos de Anthoniel brilham vermelhos quando ele arranca as armas de mim com grande força e me joga no chão. O cigarro cai de minha boca. Eu fico no chão, de frente para ele, olhando Anthoniel se aproximar, apontando a arma para mim e rindo.

"Não faça nada, Douglas," ele diz, "eu apenas quero você como meu peão, não como morto..." Anthoniel ri um pouco e continua a falar. "Estou nessa maldita cidade há bastante tempo, senhor Aldrian Douglas... Tenho tentado unificar o crime daqui sob uma só pessoa... eu... você é o último chefão que faltava, Douglas. Tem a escolha de aceitar se unir a mim... ou simplesmente morrer neste beco imundo..."

Ele me encara nos olhos, eu faço o mesmo. Há apenas escuridão entre nós. Agora descobri o plano do "sr. Byron," ou melhor, meu velho amigo Anthoniel... é hora de acabar com esta farsa...

Anthoniel estava lá, em pé diante de mim, com a arma apontada para meu peito. Eu, caído e indefeso, podia apenas observar. A ar esfriou um pouco mais. Mesmo na escuridão, eu podia ver claramente o sorriso de Anthoniel. Ele perguntou mais uma vez: "E então, senhor Douglas... vai trabalhar para mim?"

"Nem morto, seu imbecil," respondi, com a voz firme. O sorriso na face dele desaparece, e então ele dispara duas vezes. As balas perfuram meu peito. Uma atravessa meu pulmão esquerdo, a outra atinge meu coração. Sinto meu sangue quente escapar violentamente pelos buracos e inundar minha traquéia. Uma parte do líquido vermelho escapa pela minha boca e caio no chão. Os olhos se fecham, lentamente, e então só resta escuridão.

Anthoniel se vira e começa a caminhar pelo beco, rumo à única saída. Seus passos ecoam, e ouço o som de água quando ele pisa nas poças. Os mendigos, despertados devido aos tiros, permanecem onde estão, esperando ser poupados pelo assassino. Ele não dá atenção a eles. Apenas caminha.

Abro meus olhos e me concentro nos ferimentos. Canalizo a minha energia através de minha carne, e as feridas começam a se fechar. O sangue continua lá, sujando minha roupa, mas em poucos segundos estou curado. Apoio meus braços no chão e me ergo lentamente, fito na escuridão e vejo Anthoniel caminhando tranqüilamente a uns 15 metros, rumo à saída. Espero que ele dê mais um passo, e então chamo a atenção dele.

"Eu sei muito bem quem você realmente é, Anthoniel," eu grito. A minha voz ecoa por todo o beco. Ele pára, e vira-se lentamente. Quando me vê em pé, aponta a arma para mim e pergunta: "Quem é você, e como sabe meu verdadeiro nome?"

Eu apenas fico parado lá, olhando-o. Ele grita: "Vamos, RESPONDA!!!"

Concentro novamente minha energia, dando força aos músculos e resistência à carne, me tornando muito mais forte ou resistente do que normalmente sou. Ele nota, e começa a disparar sem parar. Eu grito, e corro em sua direção. Ele continua parado lá, atirando. Os tiros me atingem, mas as balas nada mais causam do que arranhões em minha pele. Eu o alcanço e o agarro pelo pescoço, erguendo-o no ar e fazendo-o largar a arma. Continuo correndo, para fora do beco, para fora das trevas, onde ele possui maior poder.

Corro carregando-o até sairmos do beco. Assim que alcançamos a luz dos postes, eu o arremesso para o meio da rua, no exato momento em que um carro passa em alta velocidade. O carro o atinge em cheio, e o vejo ser jogado longe, atingindo violentamente o chão e rolando mais alguns metros. O motorista do carro pára, assustado. Anthoniel permanece lá, caído. O motorista sai do carro, desesperado, e corre em direção a Anthoniel, querendo socorre-lo. Eu não posso permitir.

Novamente concentro a energia em meu corpo, e minha velocidade torna-se como a de um trovão. O mundo se move lentamente diante de meus olhos, e alcanço em menos de um segundo o motorista desesperado. Barro o seu caminho ficando diante dele e o seguro para que ele não avance mais. Eu grito para ele: "Saia daqui. Isto não é da sua conta! Suma! Este homem é perigoso!"

O motorista não quer me ouvir. Parece desesperado, imaginando ter matado Anthoniel. Eu continuo a impedir seu avanço, mas não posso feri-lo. Ele é inocente. Droga... ele está me fazendo perder tempo! De repente ele pára, e se mostra assustado. Isso quer dizer que vou ter problemas...

Olho para trás, e vejo Anthoniel se levantar, totalmente curado de seus ferimentos. Viro-me para Anthoniel e preparo meus punhos. Digo ao motorista: "Saia... isto não é da sua conta." Ele me obedece desta vez, e corre amedrontado, sem olhar para trás. Anthoniel passa o braço em sua face, retirando o sangue que escorre de sua boca, e me olha. Seus olhos brilham vermelhos. Ele abre as mãos, e seus dedos são como garras afiadas, e seus dentes tornam-se presas afiadas.

Ficamos lá, uns dez metros um do outro, nos encarando... Os olhos dele brilham com intensidade. É uma preparação para o ataque. Como no velho oeste. Um de frente para o outro, a rua vazia, nenhum carro parece estar vindo. Apenas um esperando uma distração do outro. A única diferença é que as armas somos nós mesmos, e que a lua está alta no céu.

Eu pisco. É a deixa que ele esperava. Em menos de um segundo ele salta os dez metros que nos separam e atinge minha face com a garras. O golpe me faz cambalear para trás, e posso sentir as marcas profundas das garras em meu rosto.

Antes mesmo que eu possa me recuperar do impacto do golpe, ele avança novamente. Desta vez, eu consigo agarrar seu braço e giro o meu corpo, arremessando-o com toda a força contra a parede de um

prédio a alguns metros de mim. Ele bate de cara na construção, mas logo se levanta e me encara novamente, como se o golpe não tivesse tido impacto algum. A parede, porém, foi seriamente danificada.

Novamente nos encaramos. Anthoniel quebra o silêncio com uma voz monstruosa: "Eu vou me divertir muito, Celestial... Mas gosto de saber o nome daquele que irei matar..." Ele se curva um pouco, pronto para avançar novamente. Fecho minha mão direita e me concentro, e nela chamas celestiais formam uma espada de fogo azulado. Meus olhos brilham azulados.

"Meu nome, Anthoniel, é Lucas... e minha missão... é matar você."

Ele avança novamente, uivando monstruosamente, em grande velocidade. Estamos equiparados. A batalha irá começar.

A rua está vazia, a única luz vem dos postes da cidade adormecida. No céu, nuvens negras começam a se formar, e trovões anunciam a tempestade. Anthoniel está diante de mim, mostrando garras e presas demoníacas, e com um olhar vermelho assustador. Mas eu não me intimido. Apenas o observo, empunhando uma lâmina de chamas celestiais, o fogo azul da purificação.

Ele rosna, e então salta em minha direção, com as garras prontas para um novo ataque. Eu não caio no truque novamente, me esquivo, saltando para o lado. Ele cai de costas para mim, e então viro-me, desferindo um golpe com a lâmina flamejante. O Fogo Celestial não danifica suas roupas, mas a carne sob ela é cauterizada por onde a lâmina passa. O demônio grita de dor, eu levanto o braço novamente, pronto para um segundo ataque.

Anthoniel se vira, tentando me rasgar novamente, mas eu sou mais rápido. Antes que ele me atinja, Atinjo-o novamente com a lâmina. Em dores, ele recua, cambaleando para trás. Avanço sobre ele, mas desta vez ele está preparado, e num movimento extremamente rápido agarra meu pulso com uma das mãos, impedindo que eu possa usar a lâmina mais uma vez.

Estamos um diante do outro, ele segurando o braço que empunha a lâmina de fogo. Um olha para os olhos do outro. "Celestial," ele diz, "você vai pagar pela dor que me causou..." Os olhos dele brilham mais uma vez, e da mão que me segura surgem chamas. As chamas negras do Inferno. O toque dele incendeia todo o meu corpo. Como o Fogo Celestial, as chamas negras não afetam meus trajes, mas sinto minha pele queimar, e dor me consome por inteiro. Grito, e perco a concentração que mantém a lâmina flamejante, que desaparece. Preciso me livrar do toque dele.

Estou prestes a desmaiar. A dor é muito intensa. Com o corpo em chamas, fecho meu punho livre, concentro força sobrenatural e muita energia nele, e golpeio o rosto de Anthoniel. O demônio me larga, sendo arremessado pelo soco a alguns metros, caindo no chão em seguida. Eu também tombo no chão, fraco e todo queimado. Estou vulnerável. Volto a concentrar energia em meus ferimentos, que começam a se fechar, mas muito lentamente.

Ainda estou caído e muito ferido quando Anthoniel se levanta. Se ele me atacar, estarei em desvantagem. Ao invés disso, ele se contorce e cresce, suas roupas se rasgam. Droga, ele está assumindo sua forma verdadeira... Continuo me curando, aproveitando o pouco tempo que tenho. O corpo dele se torna musculoso e enorme, suas presas e garras crescem ainda mais, sua pele se torna escamas esverdeadas, e a língua é bífida. Suas pernas se unem e sua metade inferior torna-se o corpo de uma serpente. Ouço seu sibilo, e sua voz monstruosa. "Celestial," ele diz, "prepare-se para morrer..."

Me levanto, ainda muito ferido. Ele avança sobre mim. Anthoniel tem uns dois metros e meio de altura, e sua cauda deve ter uns quatro ou cinco metros. Tento me afastar, mas estou lento. Ele me atinge com a cauda, me jogando contra a parede do prédio do outro lado da rua. Minha resistência sobrenatural me protege, e o dano é mínimo.

Ele avança, serpenteando. Um raio cai e a chuva começa. Salto para o lado, escapando de um soco dele, tão forte que atinge a parede do prédio e a atravessa. Corro para me afastar. Preciso de tempo, e isso eu não tenho. Usando os braços para adicionar velocidade ao corpo serpentino, ele avança ainda mais rápido. Eu corro até o carro daquele motorista, parado no meio da rua. Anthoniel me segue, rosnando.

Ele está vindo, atrás de mim. É hora de mostrar que não é apenas o Inferno que tem poder... Agarro o carro pelo pára-choque traseiro, ergo-o, girando meu corpo para dar velocidade, e o arremesso contra o

demônio, atingindo-o em cheio. O carro é arrebentado como se chocasse contra um caminhão, e Anthoniel é jogado para trás, tombando no chão. Ele não foi derrotado, mas agora terei tempo para o que quero...

Anthoniel se ergue. Eu me concentro. Meus olhos brilham com uma luz azul fraca, e das minhas costas surge um par de asas, rasgando através de minhas roupas. Asas reluzentes, metálica, de penas cortantes. As asas de um caçador de demônios, um Arcanjo Venator. Ergo-me em vôo, flutuando a um metro do solo. Anthoniel observa, uiva novamente. As mãos dele começam a arder em chamas negras, e ele avança novamente, pronto para me atingir.

Ele avança sobre mim, mas eu apenas vôo para trás, me distanciando cada vez mais. Preciso só de mais alguns segundos. Abro os braços e me concentro. Uso energias celestiais para forjar matéria. Em cada uma de minhas mãos surge uma espada longa e afiada, de puro aço, e cabo dourado. Matéria antes não existente, agora criada por magia. As lâminas das armas então ardem em Fogo Celestial. Estou pronto. Que venha Anthoniel.

No momento em que as espadas se formam, Anthoniel pára seu avanço. Vejo medo em sua face. Avanço sobre ele, as espadas deixando um rastro de chamas celestiais por onde passam. Quando alcanço a criatura, ela tenta um último golpe. Um golpe extremamente rápido e forte com as garras em chamas. Mas eu sou mais rápido do que ele, vôo rasante, abaixo de seu braço, e com ambas as espadas diante de mim, passo através da cintura de Anthoniel. O golpe me desequilibra e perco o controle do vôo, caindo logo em seguida.

Me levanto e me viro para o demônio. Sua cauda, separada do corpo, se contorce como o rabo arrancado de um lagartixa. Cortado no meio, ele se arrasta, suas tripas escapando pelo abdômen arrebentado, o sangue infernal se espalhando por onde ele passa. Em dores, o demônio ainda tenta se afastar. Ele está quase perdendo a consciência. Aproximo-me dele, empunhando as espadas. Ele apenas pragueja, com a voz quase inaudível. Digo: "Adeus, demônio..." e com um golpe final, arranco a cabeça do monstro.

Ele solta um último grito, sua cabeça rola pelo chão, e sinto sua essência sair lentamente do corpo. Não posso deixar a essência escapar para o Inferno... Me concentro, largando as armas e abrindo os braços. Minha vontade e a vontade do demônio entram em choque, mas eu saio vitorioso. Sugo a essência dele para dentro de mim, e numa batalha de força de vontade, destruo a alma da criatura e absorvo toda a energia infernal que ele continha. Caio de joelhos e fecho os olhos, embriagado pela sensação de vitória e de poder. A essência dele me corrompe por alguns segundos, me sinto impuro, mas logo essa sensação desaparece, e volto ao meu estado espiritual normal.

Respiro fundo, e abro os olhos. As asas em minhas costas desaparecem, eu assumo minha forma humana mais uma vez. Olho os restos do demônio tornarem-se pó, sua carne sublimando e seus ossos esfarelando-se sob a chuva que começa a ficar pesada, não deixando nada a não ser marcas de sangue no chão.

Ouço sirenes. Alguém chamou a polícia. Provavelmente alguém viu a luta. Droga. Não tenho tempo de procurar as testemunhas... provavelmente foi alguém nestes prédios, e eu não percebi. Às vezes esqueço que, em uma cidade grande, nunca se está sozinho... mas tudo bem, se alguém viu meu combate com o demônio, ninguém vai acreditar nele. Agora, eu preciso sair daqui.

Pego as espadas no chão, e assim como as fiz, agora as desfaço. Olho para o beco e caminho em direção a ele. O ar diante do beco ondula, como se fosse uma parede de água. É um portal, que criei para voltar para casa. Entro por ele, deixando para trás o campo de batalha.

Assim terminou. Anthoniel foi destruído. Ainda tem trabalho a ser feito, como corrigir os danos que ele causou nesta cidade, inclusive acabando com os grupos criminosos que o infernal uniu. Mas vou deixar isso pros meus amigos mais calmos. Sou um guerreiro, meus amigos é que gostam de agir sutilmente... Por enquanto, só quero uma coisa... uma boa cerveja, um cigarro e um belo descanso... se bem que umas anjinhas me acompanhando também não seria nada mal...

Apresentação

Este é um livro de RPG, baseado nas regras e cenários do **Mundo das Trevas** e do sistema **Storyteller**. Apesar de ter sido escrito tendo em mente o sistema **Storyteller**, este livro também pode ser considerado um jogo à parte.

ATENÇÃO

Isto é um jogo e não, ninguém que lê-lo vai se tornar um guerreiro vingador de Deus armado com uma espada em chamas destinado a combater demônios. Vamos lá, estamos presumindo que você é maduro o suficiente para ler este livro e que não sairá fazendo besteira influenciado por uma leitura dessas. Seja responsável. Separe do real do imaginário. Ironicamente, esse aviso NÃO se destina à grande maioria dos RPGistas, e sim ao ocasional leigo preconceituoso que possa vir a ler este trabalho.

SOBRE ANJO: A SALVAÇÃO

Anjo é um jogo sobre dever, virtude, esperança e, principalmente, sacrifício. Anjos aqui são apresentados não como seres gerados por um deus onipotente e servidores cegos do bem. Ao contrário disso, eles são almas humanas que, após a morte, se viram escolhidas para um propósito maior. Eles são os agentes da Luz no mundo, mas agem sob desejos e conceitos humanos. Eles se lembram de sua vida antes da morte, têm conflitos morais, defeitos e até mesmo pecam. E aí é que está o mais importante: eles têm livre arbítrio. Apesar disso, eles foram escolhidos pelas virtudes que tinham em vida, ou pelo seu grande senso de honra e dever. Assim, os anjos estão dispostos a se sacrificar para defender o mundo e os mortais, a fazer o que acham certo.

Mas **Anjo** não é apenas a respeito daqueles que praticam o bem. É também sobre um Mundo das Trevas, um lugar sombrio e injusto, cheio de ameaças sobrenaturais, terror, desespero e perdas. Um mundo desolador, capaz de corromper mesmo os mais puros. Os anjos combatem essas trevas, mas a batalha parece interminável, impossível de se concluir. Há muito mal no mundo, um mal que deve ser combatido.

Finalmente, unindo esses dois elementos, **Anjo** é sobre luta. A luta eterna entre trevas e luz, mas sob a perspectiva humana. Anjos são seres humanos, enfrentando monstruosidades além da compreensão. Ou será que essas monstruosidades também não têm um pouco de humanidade escondida sob seus semblantes?

O MUNDO DAS TREVAS

O Mundo das Trevas é o que o nome sugere: um mundo sombrio, corrupto e decadente. Bem, na verdade, ele é idêntico ao NOSSO mundo. As cidades são as mesmas, as pessoas agem como agiriam em nosso mundo. A diferença é que há o sobrenatural. Sim, vampiros, lobisomens e demônios são reais e, pior ainda, as pessoas não sabem disso. Isso que dizer que Zé-ninguém que trabalha na firma de contabilidade não tem a menor idéia de que tipo de criatura manipula seu patrão. Para os mortais, o mundo é simplesmente injusto e corrupto. Se soubessem a verdade, o mundo seria desesperador.

Os seres das trevas se escondem de propósito. Primeiro porque sabem que, se soubessem a verdade, os mortais iriam caça-los, enfia-los em laboratórios ou tentar controla-los. Segundo porque é mais fácil manipular os outros quando os outros se convencem que nada está fora do normal. E terceiro porque, se chamarem muita atenção, OUTROS sobrenaturais poderão entrar em seu caminho.

Este mundo é o campo de batalha dos anjos, embora essa batalha nem sempre seja física. Muitas vezes, é preciso lutar politicamente e sutilmente, para que os mortais não descubram a verdade sobre este Mundo das Trevas.

PERGUNTAS & RESPOSTAS

Antes que você prossiga lendo este livro, seria sábio ser esclarecido sobre alguns pontos importantes, para que seja facilitado o entendimento sobre como são os anjos.

O que é um anjo e como eles se parecem?

Anjos, ou melhor, Celestiais, são escolhidos entre as almas que vão ao Paraíso para se tornarem defensores da luz. Um Celestial já foi um ser humano, e ainda pensa como um ser humano, mas agora é muito mais do que isso.

Celestiais são seres ao mesmo tempo físicos e espirituais. Seu corpo é carne, mas carne celestial, alimentada pelas suas energias puras. A aparência dos Celestiais é humana, e somente de vista é impossível diferencia-los de uma pessoa normal (embora alguns Celestiais possuem características especiais ou diferentes em seus corpos). Ao contrário da crença popular, eles não são hermafroditas, e sim possuem um sexo bem definido.

A forma de um Celestial quase sempre é muito parecida com a aparência que ele tinha em vida. Na verdade, quando renascem no Éden (o Paraíso), eles nascem numa forma idealizada de si mesmo. Portanto, os Celestiais quase sempre são belos.

Celestiais podem assumir uma segunda forma, porém, chamada Forma Angelical. Nesta forma, crescem grande asas em suas costas, um leve brilho é emanado de seus olhos e eles são capazes de voar. Um Celestial não costuma assumir esta forma, porém, porque os Celestiais não gostam de chamar atenção.

Quais são os poderes de um Celestial?

Em primeiro lugar, Celestiais são imortais. Mesmo se destruídos, eles renascerão novamente no Éden em algum tempo, embora este renascimento seja demorado e doloroso. Somente a destruição de corpo e alma juntos pode eliminar para sempre um Celestial. Esse processo chama-se Obliteração e somente anjos e demônios podem fazê-lo.

Além disso, o corpo do Celestial não está vivo nem morto. Embora suas funções vitais funcionem normalmente, ele não precisa delas. Ele não precisa comer, dormir ou respirar, embora possa fazer essas coisas. Da mesma forma, seus órgãos são funcionais, mas desnecessários. Arrancar o coração de um Celestial não causará problema algum além do dano em si. Ele não precisa de coração, ou cérebro ou pulmões. Somente os olhos são vulneráveis, e se feridos o Celestial ficará cego.

Celestiais também podem utilizar a Energia Pura de suas almas para se curar, e podem regenerar ferimentos numa velocidade impressionante. A energia da alma também é útil para que o Celestial utilize seus *Spiritus Factu*, os Poderes Celestiais.

Além de tudo isso, assumir a Forma Angelical dá aos Celestiais duas outras vantagens: a capacidade de vôo e o Temor. O Temor é um medo instintivo que mortais sentem quando vêem um anjo. Mortais sob efeito do Temor virarão seus rostos e fugirão.

Deus existe?

Deus, no sentido Católico da palavra, não existe. Há um Deus, sim, mas seria tolice humana imaginar que nós conhecemos toda a verdade sobre ele. Os Cristãos não estão mais certos que os Muçulmanos, os Judeus, os Budistas ou os Espíritas. Há, ou houve, um Deus, sim, mas ele não se faz mais presente. Os Celestiais agem sozinhos, lutando contra as trevas. Mas eles acreditam em Deus, mas também em outros deuses menores, como o deus da Luz, Ahura Ormazd, e o deus das Trevas, Ialdabaoth, ou o Deus da Destruição, Vermis Magnis.

Como é o Paraíso?

O Paraíso chama-se Éden, e é um mundo de belezas sem igual. Há sete grandes cidades no Éden, e muitas pequenas vilas, onde vivem não só os Celestiais, como as almas dos merecedores.

Demônios e Anjos Caídos existem?

Demônios e Caídos existem, embora eles não sejam a mesma coisa. Demônios são seres que servem às trevas (ou assim se pensa), surgidos do Inferno e guiados por instintos infernais. Embora sejam inimigos dos Celestiais, os demônios preferem correr e esconder a lutar, embora possam ser terríveis em combate. Demônios são muito inteligentes e poderosos, e surpreendentemente, às vezes parecem mais livres de seus lados malignos do que se pode imaginar...

Anjos Caídos são Celestiais que, por seus crimes, tiveram suas asas arrancadas, perderam suas Formas Angelicais e foram jogados na Terra, banidos do Éden. Eles nem sempre são malignos, e muitos buscam perdão. Alguns, porém, se aliam ao Inferno.

Demônios são mostrado em detalhes no jogo-irmão de **Anjo**, **Demônio: O Preço do Poder**. Anjos Caídos podem ser encontrados no primeiro Apêndice deste livro, mas serão explicados em detalhes no futuro suplemento **Caídos: A Trilha Impura**.

BEM-VINDO AO PARAÍSO...

Este livro contém:

Lição 1: Conheça a Si Mesmo traz a você tudo sobre a sociedade Celestial, sobre o Éden, sobre a história dos Celestiais e sua influência na Terra e, finalmente, sobre os Cleros, os grupos de Celestiais.

Lição 2: Conheça Suas Armas é composta por criação de personagens, regras novas, sistemas de jogo e também pelos Poderes Celestiais.

Lição 3: Conheça Seu Companheiro é uma parte destinada ao Narrador. Além de idéias e dicas para crônicas com Celestiais, traz guias úteis para se misturar **Anjo** com outros jogos do Mundo das Trevas.

Lição 4: Conheça Seu Inimigo é um compêndio com detalhes sobre os Anjos Caídos e os demônios, mas também traz aliados, detalhes sobre Nephalins (meio-anjos), agentes mortais do Éden. Por fim, traz um pouco de conhecimento sobre os mais poderosos ou famosos Celestiais existentes.

Anjo

A Salvação

Lição 1: Conheça a Si Mesmo

Vazio e escuridão. Apenas isso podia ser visto, enquanto o jovem flutuava nas trevas eternas. Estava extremamente frio, e ele ainda podia se lembrar de seus últimos momentos, quando um tiro covarde varou-lhe o peito. Mas a dor já havia cessado. Ele estava em outro lugar, e não havia nada. Só trevas.

De repente, eles vieram. Seres de luz pura, flutuando nas trevas. Eles o observavam, voando ao redor dele, analisando-o. De repente, um deles pronunciou algo. Não houve som, mas o jovem sabia que algo havia sido dito, numa língua estranha. O jovem pôde compreender aquilo que foi dito. "Você foi escolhido..."

Um flash de luz espontâneo se seguiu, e tudo escureceu novamente.

E de repente, o jovem uma vez mais despertou. Estava quente e o ar úmido. Ele estava à sombra de uma árvore, num pequeno bosque, nu. O sol brilhava forte e pássaros cantavam. O jovem não sabia onde estava, mas podia sentir paz. Aquele era seu lar, seu destino. Ele levantou-se, e caminhou sob a sombra das árvores. Por entre as frestas das copas, a luz do sol da manhã passava, atingindo o rapaz

De repente, um vulto, acima das árvores, pôde ser visto. Um vulto enorme, de grandes asas, que planava gentilmente logo acima das copas. O rapaz parou e ficou a observa-lo, sem sentir medo ou receio. Adiante, em uma clareira ao alcance da visão do jovem, o vulto pousou. Era um homem com grandes asas emplumadas. Ele estava contra a luz do sol, e suas feições não podiam ser vistas, mas seus olhos pareciam brilhar. As asas, apesar de imensas, começaram a se retrair e diminuir, e em poucos instantes desapareceram, como se absorvidas pelas costas do homem. O brilho em seus olhos cessou, e ele caminhou até o rapaz.

Era um homem da mesma altura do jovem, cabelos curtos, castanhos, e barba curta porém grossa. Seus olhos pareciam indicar grande sabedoria. Ele trajava um manto azulado, e nas costas o manto estava todo rasgado, talvez devido às asas que há pouco se estendiam de suas costas. Ele era sereno, e inspirava confiança do rapaz. O rapaz podia sentir algo forte nesse homem, como se ele fosse um irmão, mas um irmão mais velho e mais forte. Era uma sensação estranha, instintiva.

O homem disse, com uma voz firme porém serena. "Não tenha medo, meu amigo... Meu nome é Philipe Nicodemus, e fui avisado de sua vinda. Venha comigo..." O homem estendeu a mão, chamando o rapaz, que o seguiu. Embora confiasse naquele homem, o jovem estava confuso, e foi com ele, um tanto relutante, até a clareira, onde o sol iluminou completamente a ambos.

Nicodemus pousou as mãos sobre os ombros do rapaz, e olhou profundamente em seus olhos. "Você foi escolhido, meu jovem. Escolhido para um propósito maior. Talvez tenha sido escolhido por sua fé, talvez por seus atos, por sua convicção... ou talvez não pelo que você foi, mas pelo que pode vir a ser. Bem-vindo ao Paraíso." No meio da clareira, ocorreu de repente um estalo, e o ar começou a se movimentar como se fosse um líquido agitado. Nicodemus apontou para o fenômeno e disse "este portal nos levará até minha casa, meu amigo... lá, poderei dar-lhe algumas roupas e explicar melhor as coisas. Vamos..."

Nicodemus caminhou até o fenômeno, e ao atravessar aquele "líquido," o ar tremeu formando ondas, como se fosse a superfície da água sendo atravessada gentilmente por uma pequena pedra. Nicodemus sumiu completamente, como se fosse engolido por aquele corpo líquido. O rapaz hesitou, mas em seguida o seguiu e, após o atravessar o portal formado, este se fechou.

O jovem se viu novamente diante de Nicodemus. Este era um outro local, parecia um templo, escavado em rocha, mas extremamente organizado. O local parecia um salão de festas, havia uma mesa enorme, com várias cadeiras, quadros de pessoas e paisagens nas paredes, e portas de madeira. Apesar das paredes de rocha trabalhada, não havia pó.

Nicodemus o olhou mais uma vez, e disse: "Bem-vindo a seu novo lar... bem-vindo a sua nova vida..."

Capítulo 1:

O Caminho da Luz

Bom dia, meu amigo. Espero que tenha dormido bem e se acostumado a este mundo. Está com fome? Deseja comer algo? Não? Estranho, a maioria sente fome nos primeiros dias... acho que você vai se acostumar logo, mas sugiro que coma alguma coisa, só por costume e para ter um pouco de prazer. Mesmo nós, os mortos, precisamos manter certos hábitos, mesmo sabendo que não precisamos mais deles. Beber, comer e outras coisas são muito importantes para que ainda nos sintamos humanos...

Sim, sei que ainda está confuso. O que lhe contei ontem é tudo verdade... Você está no Paraíso, ou "Éden," como o chamamos. Você morreu e foi escolhido para vir para cá, porque foi merecedor. Mas agora vou começar a lhe contar o que falta. Estar morto é o de menos meu amigo. Ao contrário da maioria que vem para cá, você não é apenas uma alma pura. Você é mais.

Olhe nos meus olhos e não ria... você é um Celestial. Ou, se preferir, um "anjo." Isto é sério. Diga-me... você era religioso em vida? Não...? Isto não me surpreende. Você não precisa ser um santo, meu amigo, para se tornar um de nós. Aqueles que têm o potencial para a luz são escolhidos, e você tem MUITO potencial.

Agora levante-se e vista-se. Vou explicar sobre sua nova vida...

A Natureza Celestial

Anjos voam porque pensam com leveza
— G. K. Chesterton

Normalmente as pessoas nos chamam de "anjos," mas o nome correto é Celestial. O nome "anjo" é reservado como título. Você, por exemplo, ainda não é um Anjo, enquanto eu já superei o poder de um Anjo e me tornei um Arcanjo. Conforme nós ganhamos poder e prestígio nós vamos avançando essas fases.

Mas a questão não é esta... a questão que deve estar em sua cabeça é: o que é ser um Celestial?

Celestiais, meu amigo, são simplesmente pessoas que morreram, foram para o Éden e foram escolhidas. Lembra-se dos espíritos de luz? Eles são os Guardiões, e só aparecem para nós em sonhos, ou durante nosso julgamento após a morte. Se você é escolhido para o Éden, e se tiver grande força de vontade, grande senso de honra e o potencial para a luz, você renasce como Celestial. Não são os Guardiões que escolhem, pelo que eu sei. A capacidade de ser Celestial estava dentro de sua alma.

Quando você renasceu no Éden, eu recebi uma visão dos Guardiões. Eles nunca falam, mas nós sempre entendemos a mensagem. Ele me indicou aonde você estava. E resolvi procura-lo e ser seu mentor. Por isso o encontrei tão rápido.

Olhe para si mesmo... olhe suas mãos... o que vê? Um ser físico, não? E não um espírito. Pois é isso mesmo que somos: seres físicos. Mas não pense que você é carne. Você é um espírito materializado, feito de "carne celestial." Não é apenas físico, meu amigo, mas espírito. É a perfeita união de ambos, e pode caminhar tanto no Mundo Espiritual como na Terra.

Continue olhando para seu corpo. Tente sentir seu coração bater. Seu corpo está vivo? A resposta é não. Eu digo que você simula vida. Seu coração bate, seu sangue corre, você pode comer, dormir e... bem... é sexualmente ativo. Mas não pense que você vive. Você é um imortal. Seu coração bate, mas você não precisa dele. Você respira, mas apenas porquê quer. Não podem sufocar você, não podem mata-lo com tiros e mesmo se arrancarem seu coração você ainda estará vivo.

Saiba também que jamais você irá envelhecer. Eu tenho pouco mais de um século de existência Celestial, mas conheço alguns que vivem por milênios... Nossa aparência muda levemente ao longo dos séculos, conforme amadurecemos em mente e espírito, mas isto é só a maneira como seu corpo se adapta, e não um envelhecimento.

O que mantém nossos corpos vivos é nossa alma. Enquanto corpo e alma estiverem juntos, você será imortal. E só há uma maneira de separa-los: destruição do corpo. Mas mesmo assim, sua alma ainda estará viva, e você mais uma vez renascerá no Éden, em um novo corpo, idêntico ao anterior. Só há uma maneira de matarem você... e chama-se "Obliteração." Acontece quando destroem seu corpo e então devoram sua alma. Falarei mais sobre isso um outro dia...

Onde parei? Ah, sim... Imortalidade é apenas o começo. Sente uma energia dentro de você? É como a sensação de estar vivo, mas é mais do que isso. É uma força. Você pode canaliza-la para muitas coisas. Já ouviu falar em anjos com grandes poderes? Com força imensa, poderes sobre a natureza e muito mais? É dessa energia que vem tudo isso. Você só precisa aprender a usa-la. Outra capacidade que você possui , graças a essa energia, é a de se curar. Usando sua energia, pode regenerar ferimentos gravíssimos em poucos segundos.

Mas talvez como efeito colateral de seu estado Celestial, você é estéril... eu havia dito que Celestiais são sexualmente ativos, e isto é verdade. Mas você não pode procriar, nem com outros Celestiais, nem com mortais, ou com quaisquer outras criaturas. A única maneira de surgir Celestiais é a partir das almas dos mortos merecedores. Não temos maneira de criar novos por nós mesmos...

Como pode notar, seu corpo é uma maravilha sobrenatural, e você não pode morrer... E é aí que começam as maravilhas e o perigo. Você tem poder, e pode tornar o mundo melhor usando-o. Por outro lado, poder corrompe. Não deixe que ele suba à sua cabeça, ou você vai se perder, cair em tentação.

AS FORMAS CELESTIAIS

Enquanto estive ali, vi mais do que poderia dizer, e compreendi mais do que vi; pois eu estava vendo de um modo sagrado as formas de todas as coisas nos espíritos, e a forma de todas as formas, à medida em que elas devem permanecer unidas como um único ser.

— Black Elk, *Black Elk Speaks*

Mas seu corpo é muito mais fabuloso do que parece, acredite. Venha para o salão comigo. Este aposento é pequeno demais... E, para o que vou mostrar, é preciso muito espaço.

Pronto... como pode ver, nossa forma é humana, não? E bem parecida com nossa forma em vida... mas se olhar com bastante atenção no espelho, vai notar algumas diferenças. É porque nossa alma se materializa numa forma idealizada de nós mesmos, meu amigo... Não sei como você era antes de renascer, mas provavelmente alguma coisa mudou. Talvez uma pinta tenha sumido ou o formato do rosto tenha mudado levemente, ou talvez seus olhos ou cabelos eram de outra cor. Você agora tem a forma que desejava, e não a forma que tinha.

Bem, este é nosso Aspecto Humano, ou Forma Humana, ou Semblante Humano. Quero mostrar nossa outra forma. O Aspecto Angelical. Nossa forma pura. Lembra-se de mim no bosque? Lembra-se das asas? É disto que estou falando. Me observe. Eu vou me concentrar um pouco e...

Sim, olhe... veja as asas surgirem de minhas costas, rasgando meu manto e o leve brilho que parte de meus olhos. Sinta a aura invisível que se forma ao meu redor. Este é o Semblante Angelical, meu amigo. Estas imensas asas, que de ponta a ponta têm o dobro do tamanho do meu corpo, são as marcas da pureza de um Celestial.

Mas não é apenas a forma que muda... com estas asas, eu posso voar. Não sei se reparou, mas meus pés não tocam o chão... Impressionante, não? Note, não são as asas que me erguem... elas estão batendo levemente e gentilmente, e a ciência não poderia explicar como estou flutuando logo acima do solo... Isto é um poder inato. Basta que nossas asas estejam abertas para que possamos utiliza-lo. Voar... um sonho da humanidade... quando você aprender a fazê-lo, vai se maravilhar com as possibilidades.

Nesta forma, nós Celestiais também podemos inspirar. Embora nossa aparência não mude, temos uma aura poderosa ao nosso redor. Esta aura não apenas nos torna mais respeitáveis, como temíveis. Chamamos isso de o Temor, e o Temor afeta os mortais. Ao nos verem em nossas Formas Angelicais, algo, no fundo de suas almas, sabe que eles estão vendo o que não deveriam, e eles virarão os rostos e irão embora, com medo, talvez medo da punição divina.

Apenas os mortais de grande fé ou força de vontade e os seres sobrenaturais podem observar um Celestial em sua Forma Angelical sem serem afetados pelo Temor, mas mesmo assim eles não saem ilesos. Há um pequeno medo e um grande respeito neles, mesmo que eles saibam disfarçar isso bem.

Há uma fraqueza em nossa Forma Angelical, porém... as asas, as mesmas asas que nos dão imponência, são frágeis. Você pode curar seu corpo a uma velocidade incrível, mas as asas só se regeneram naturalmente, e isso pode levar meses, caso sejam seriamente feridas... ou pode ser que você as perca para sempre, caso sejam arrancadas de você. E saiba, se você perder suas asas, retornará à Forma Humana, e não poderá mais assumir o Aspecto Angelical.

O quê? Você deseja assumir sua Forma Angelical? Sinto muito, você ainda não pode fazer isso... Não é puro o bastante. Precisa antes aprender a canalizar suas energias através das disciplinas de uma Trilha de Pureza.

AS TRILHAS DE PUREZA

O Céu e o Inferno estão dentro de nós, e todos os deuses estão dentro de nós.

— Joseph Campbell, *The Power of Myth*

O que são as Trilhas de Pureza? Bem... você é puro... mas precisa de alguma disciplina e autocontrole para canalizar corretamente suas energias. Só assim pode assumir o Aspecto Angelical ou recuperar energias gastas. Existem códigos de conduta entre os Celestiais... cinco códigos diferentes, chamados Trilhas de Pureza. Seguindo fielmente estes Códigos, você passa a canalizar suas energias de forma quase instintiva.

Entenda, porém, que seguir uma Trilha de Pureza não é fácil. Exige autocontrole e força de vontade, ou você cedo ou tarde vai trair sua Trilha, e perder parte de sua pureza... se decair demais, pode vir a perder novamente o controle sobre suas energias, e deverá aprender as Trilhas do princípio novamente.

As cinco Trilhas de Pureza são:

TRILHA DO CONHECIMENTO

A Trilha do Conhecimento é a que eu sigo, e ela tem me servido bem... Para os que a seguem, Conhecimento é uma chave para a luz, mas também pode corromper, e é nosso dever descobrir sempre mais, mas tomando cuidado para que o conhecimento errado não caia nas mãos das pessoas erradas. Também é nosso dever distribuir o conhecimento que pode ajudar os outros, mas guardar aquilo que não deve ser revelado. E mais importante: a Trilha do Conhecimento ensina que devemos sempre ser sábios, e nos guiar por bom senso, de acordo com o que sabemos.

TRILHA DO GUERREIRO

Após a Trilha do Conhecimento, vem o caminho do Guerreiro... Talvez esta seja a Trilha que mais empolgue os mais jovens e os mais agressivos, mas também é uma Trilha perigosa a se seguir, pois o Guerreiro é aquele que está disposto a morrer pelo que se acredita.

Os deveres do Guerreiro são os de proteger aqueles que são mais fracos e os de sempre lutar contra os inimigos da luz... há muitas criaturas neste mundo, meu amigo... e acredite, há muitos monstros e demônios. Quando essas criaturas começam a ameaçar os mortais, o Guerreiro é aquele que irá enfrenta-los. Nós Celestiais não gostamos de guerra, mas às vezes não há outra solução...

TRILHA DA HONRA

Depois, vem a Trilha da Honra, que é um código voltado mais para si mesmo do que para como você interage com os outros. De todas as Trilhas, é a mais difícil a ser seguida, pois é extremamente rígida. Por outro lado, aqueles que a seguem raramente caem em tentação, e o poder que eles canalizam de si mesmos é impressionante. Os Honrados são sempre confiáveis e defenderão sua honra e a honra de outros com a própria vida.

TRILHA DA LIBERDADE

Existem também aqueles que se mantém puros, mas não se apegam demais a códigos. São os seguidores da Trilha da Liberdade. Este é, talvez, o código de honra mais flexível, mas não pense que aqueles que o seguem têm menos valor do que os outros. Os seguidores da Trilha da Liberdade têm grande senso de dever, mas preferem exercer seu dever sem restrições. Eles fazem o que é preciso fazer, e fazem sempre à sua maneira, mas acredite, eles o fazem em nome do bem.

Os da Liberdade buscam viver livres e, como tal, também precisam defender a liberdade dos outros. Embora sejam muito pacíficos, eles farão de tudo para defender os direitos que outros possuem. De certa forma, os da Liberdade são os que melhor se relacionam com mortais, e os que mais influenciam a sociedade mortal para tentar torna-la mais justa.

TRILHA DA SANTIDADE

Por fim, vem a Trilha da Santidade, que é talvez a mais antiga e tradicional das Trilhas de Pureza. Já ouviu falar das lendas de anjos, tementes a Deus, seguidores de um propósito maior, protetores dos mortais em geral, guiados pelo dever e seguidores de preceitos religiosos? Bem, estes são os seguidores da Santidade. Eles obedecem a diversos mandamentos, e são os que mais estão dispostos a seguir à risca as leis do Éden.

Vejo que você está pensando que eles são frios e inumanos... mas não é bem assim... eles simplesmente seguem a normas que consideram importantes. Eles são tão humanos quanto o resto de nós, e acredite... você não conseguirá distinguir um deles a maioria das vezes, a menos que eles estejam em alguma missão.

Bem, meu amigo... já decidiu que Trilha irá seguir? Não? Pois pense bem... estude bastante sobre todas elas e tome uma decisão. Eu irei ensina-lo se decidir seguir a Trilha do Conhecimento. Se você decidir seguir alguma outra, procurarei um professor adequado para você...

Agora venha... Vou voltar à minha forma humana, e vou leva-lo a outro lugar. É hora de conhecer os Coros.

AS CASTAS E OS COROS CELESTIAIS

A consciência classificatória também encoraja brincadeiras do tipo "maior que Deus," nos quais você fica se exibindo. As pessoas gastam muita energia definindo em que estado estão, como se a consciência fosse uma escola cósmica de gramática, na qual os alunos da terceira série tivessem o direito de se sentirem superiores aos que estão no jardim de infância. O importante não é em que nível estamos, e sim o que estamos aprendendo.

— Starhawk, *The Spiral Dance*

O Éden possui Castas e Coros. Lembra-se de quando eu disse que era um Arcanjo? Bem, existem três Castas. A primeira, a qual você pertence não tem nome definido, embora alguns chamem de "iniciados." Os da primeira Casta ainda não aprenderam tudo o que precisam, e ainda estão sujeitos a um mentor. No seu caso, eu sou seu mentor.

A segunda Casta é a dos Anjos, que são aqueles que já não precisam de um mentor, e estão livres para trilharem seu caminho. A grande maioria dos Celestiais pertence à Casta dos Anjos.

A terceira e última Casta é a dos Arcanjos, que são aqueles que já possuem grande experiência, e são tidos como "os mais antigos e sábios." Eu sou bem jovem para ser um Arcanjo, tenho apenas um século de vida celestial, mas consegui alcançar minha posição graças a meus feitos... fui muito ativo.

As Castas são só uma classificação menor, e apenas para diferenciar os papéis e o prestígio de cada Celestial. A hierarquia do Éden é bem mais complexa, dividida em 13 Coros. Você pertence ao mais baixo dos Coros, porque renasceu recentemente, mas conforme você se esforçar, irá subir em Coro.

Lembra-se de quando me viu pela primeira vez? Você deve ter sentido uma sensação estranha. Bem, você pode sentir meu Coro. Instintivamente você sabia que eu era um Celestial e que meu Coro era superior ao seu. Pois bem, essa é uma característica natural dos Celestiais. Podemos sentir se um outro é de Coro superior ou inferior, embora não possamos determinar com exatidão qual o Coro um do outro.

Castas e Coros estão intimamente ligados. Cada Casta possui alguns Coros que a compõem. Quando você avança para um Coro pertencente a outra Casta, você automaticamente passa a pertencer à nova Casta.

A PRIMEIRA CASTA (“Iniciados”)

Como eu havia dito antes, você renasceu recentemente, e por isso ainda pertence à Primeira Casta. A Primeira Casta é composta por três Coros, que são simplesmente “níveis de aprendizado.” Durante seu período como aprendiz, você terá a mim e a outros como mentores, e entenderá melhor como é a sociedade do Éden. Bem, os Coros da Primeira Casta são:

1) ALMAS PURAS: Você pertence ao primeiro Coro, o Coro das Almas Puras. Ainda não decidiu qual a sua Trilha de Pureza e ainda não compreende bem como será sua nova vida... As Almas Puras estudam com um mentor apenas, que ensina-as o básico sobre o Éden e sobre ser um Celestial.

Você deve estar meio chateado por ser de Coro baixo... mas não se preocupe... em cerca de um mês já estará em um novo Coro... Ninguém é Alma Pura por muito tempo, pois você irá subir quando tiver compreendido melhor sua nova vida.

2) APRENDIZES: Assim que deixar de ser uma Alma Pura, você passará a ser um Aprendiz. Ainda terá a mim como mentor, mas terá a liberdade para viajar pelo Éden e poderá procurar tutela de outros. Os Aprendizes sempre têm responsabilidades para com seus mentores originais, porém... assim, você vai... por assim dizer... “trabalhar” para mim. Não se preocupe, são apenas servicinhos leves e que ocorrem no Éden apenas. Aprendizes não têm permissão para deixar o Éden.

Fazer parte do Coro dos Aprendizes também é uma experiência rápida. Uns poucos meses apenas. É nesse período que você aprenderá como é o Éden, e terá liberdade para interagir com outros Celestiais.

3) LIBERTADOS: Quando você se tornar um Libertado, já terá bastante conhecimento sobre si mesmo e sobre o Éden. Já será um cidadão livre, embora ainda possa pedir ajuda e conselhos ao seu mentor... que no caso sou eu... A partir do Coro dos Libertados, você é ensinado a utilizar seus *Spiritus Factu*. O que são os *Spiritus Factu*? Lembra-se de quando eu falei em poderes que você podia ter canalizando sua energia? Pois bem... *Spiritus Factu* são os Poderes Celestiais. A maioria das Almas Puras e Aprendizes já terá desenvolvido instintivamente alguns *Spiritus Factu*, mas é partir do Coro dos Libertados que você terá uma tutela extensiva no uso destes poderes.

Além do aprendizado de Poderes Celestiais, os Libertados também são ensinados a respeito da Terra e sobre as criaturas sobrenaturais que lá vivem. Sim, meu amigo, Celestiais não são os únicos seres sobrenaturais... vampiros, lobisomens e demônios existem... mas você aprenderá sobre eles mais tarde.

Os Libertados são o último Coro da Primeira Casta. Aprender poderes não é simples, porém, nem é fácil adapta-lo à Terra e ao conhecimento sobre o mundo oculto... o período que você passará como Libertado terá entre seis meses e um ano. Ao final dele, você já entenderá como desenvolver seus poderes sozinho, e saberá o suficiente para sobreviver fora do Éden.

A CASTA DOS ANJOS

Uma vez que você deixa o Coro dos Libertados, passa a ser considerado um Anjo. O que os Anjos fazem? O que quiserem... dentro das leis do Éden e de suas Trilhas de Pureza, claro... Anjos são livres para agir como acharem melhor e raramente é preciso que alguém fique mandando a eles fazer alguma coisa.

A maioria dos Celestiais das Castas dos Anjos e Arcanjos acaba formando pequenos grupos com objetivos e métodos comuns. Alguns desses grupos se estabelecem em cidades na Terra e se infiltram entre os mortais, outros viajam de lugar a lugar, enquanto outros permanecem no Éden aguardando que as coisas aconteçam. De qualquer forma, todos buscam agir contra as forças das trevas e em prol da humanidade, e todos sempre se mantém em contato com o Éden...

Bem, existem seis Coros de Anjos. O tempo que alguém permanece nesses Coros é consideravelmente maior do que nos Coros anteriores. A maioria dos Celestiais demora décadas ou mesmo séculos para deixar a Casta dos Anjos e se tornar um Arcanjo.

4) ANJOS MENORES: O primeiro dos Coros de Anjos é o dos Anjos Menores. Eles acabam de atingir o Status de Anjo, e portanto ainda estão muito ligados ao Éden, são um tanto cautelosos e muito inexperientes. Apesar disso, são livres, e a maioria que ainda não possui um círculo de amizades busca se unir a algum grupo de Celestiais, para que possa aprender com eles e para que possa acompanha-los em suas missões.

5) OFANINS: Quando um Celestial torna-se Ofanim, o segundo Coro dos Anjos, é porque já possui experiência e já está mais maduro. Ele já compreende melhor como é o mundo e como agir com as criaturas sobrenaturais. Infelizmente, a maioria dos Ofanins também já se vê erroneamente como capaz de se virar sozinho. Eles são mais impulsivos, e acabam cometendo erros. Isso não é sempre o caso, mas é bastante comum. Infelizmente, esse comportamento mais impulsivo pode ser prejudicial, e não são incomuns Ofanins destruídos por demônios.

6) ABENÇOADOS: Após o Coro dos Ofanins, vem o Coro dos Abençoados. Se os Ofanins agem como adolescentes impulsivos, os Abençoados costumam já ter entendido que, mesmo com grande poder, devem ser cautelosos. Os Abençoados costumam ser bem mais maduros que Ofanins e Anjos Menores, e têm mais segurança em si mesmo, sem se deixar levar por impulsividade.

7) VIRTUDES: O Coro seguinte é o dos Virtudes, ou “Virtuosos,” como alguns os chamam. Além de estarem mais maduros, os Virtuosos também começam a desenvolver o verdadeiro potencial dos Celestiais. A partir do Coro dos Virtudes, você vai estender suas habilidades, e sua força, sua inteligência ou seus conhecimentos passam a ter um potencial muito mais do que o de um mortal. É a partir deste Coro que se começa a ampliar suas capacidades para além dos mortais, e a cada Coro seguinte, o potencial do Celestial sobe mais e mais.

Infelizmente, poder pode cegar, e mesmo o amadurecimento não impede que os Virtudes caiam em tentação... Lembre-se, meu amigo, podemos ser Celestiais, mas ainda assim somos humanos. E humanos erram. Poder pode corromper muito, se nos deixarmos levar por ele.

8) ELOHINS: Após os Virtudes, vem o Coro Elohim. Penúltimo dos Coros de Anjos, os Elohins já aprenderam a conviver com o poder latente que cresce neles, e por isso costumam estar mais a salvo de tentações do que os Virtuosos. Elohins começam, porém, a notar que eles têm muito mais importância no universo do que quando eram jovens Celestiais. Com grande poder, vem grande responsabilidade, e um Elohim que ignore isso dificilmente conseguirá avançar em Coro.

9) TRONOS: O maior dos Coros de Anjos, os Tronos, ou "Soberanos," têm um potencial considerável. Um Trono normalmente será um ser responsável e seguro de seus poderes, mas também será orgulhoso... e mais uma vez, nós somos apenas humanos, e orgulho pode se tornar uma falha grave...

A CASTA DOS ARCANJOS

Como pode ter notado, a cada Coro, conforme o Celestial vai descobrindo seus poderes, ele também sofre tentações e corre riscos... Aqueles que passaram por todas as dificuldades sem decair, ou sem acabar ficando "presos" a um Coro, tornam-se Arcanjos. Um Arcanjo continua a ser livre, como um Anjo, mas quase sempre se vê com novas responsabilidades. A sociedade Celestial e os Cleros necessitam de Arcanjos como coordenadores.

A maioria dos Arcanjos passa mais tempo no Éden que na Terra, devido às suas responsabilidades. Talvez exatamente por isso muitos Celestiais preferem continuar como Anjos ao invés de avançar em Coro, para que possam continuar ativos na Terra.

10) ARCANJOS MENORES: Vem então o primeiro dos Coros de Arcanjos. Os Arcanjos Menores costumam receber a tutela de um Arcanjo mais antigo, para que se adaptem ao status de Arcanjo. É esperado deles que saibam tomar riscos e possam liderar grupos de Anjos, assim como também precisam aprender a ensinar, caso venham a ser tutores de novos Celestiais.

11) QUERUBINS: Após os Arcanjos Menores, vêm os Querubins. Eu sou um Querubim, por exemplo. Atingi este Coro há poucos anos... Querubins são muito respeitados, e espera-se deles sabedoria, calma e principalmente responsabilidades.

12) SERAFINS: Por fim, vem o Coro dos Serafins, o mais alto Coro que um Celestial pode alcançar. Os Serafins são incrivelmente respeitados e são aqueles que administram o Éden. Todo Serafim possui uma área que ele deve coordenar. Alguns recebem regiões do Éden para administrar, áreas da Terra para vigiar ou algum outro papel de grande importância. A área de influência do Serafim depende do Clero dele.

APRESENTAÇÕES

Agora que você compreende como funcionam as Castas e Coros, devo ensinar-lhe como você deve se apresentar formalmente a outros Celestiais... Sempre que for se apresentar, amigo, diga primeiro sua Casta, então seu nome, e por fim seu Coro e Clero.

O que é Clero? Só agora notou essa palavra? Eu já havia mencionado isso quando falei sobre os Arcanjos e também sobre os Serafins... Cleros são organizações de Celestiais que possuem objetivos, crenças, costumes e práticas comuns. Cleros também funcionam como "famílias" ou "linhagens" entre nós, e nossos poderes variam de acordo com o Clero. Meu Clero, por exemplo, chama-se Veritatis Perquiratores, e somos os estudiosos do Éden.

Voltando à apresentação... lembre-se: diga sua Casta, seu nome, seu Coro e seu Clero. Eu, por exemplo, me apresentaria como sendo "Arcanjo Nicodemus, Querubim dos Veritatis Perquiratores."

No seu caso, como suas Casta não tem nome, você só precisa dizer nome, Coro e Clero. Da mesma forma, para não ficar repetitivo, os Anjos Menores e Arcanjos Menores não precisam dizer seus Coros, já que sua Casta já diz tudo, e isso evita ficar repetindo palavras... "Anjo Marcus, dos Venatores," por exemplo, soa melhor do que "Anjo Marcus, Anjo Menor dos Venatores."

O DÉCIMO TERCEIRO CORO, OS PRIMI

Você está meio desatento, não? Eu antes havia lhe dito que existem 13 Coros de Celestiais, mas eu disse apenas 12... e ainda afirmei que o décimo segundo, os Serafins, é o mais alto que um Celestial pode alcançar. Não te veio à cabeça qual seria o 13º. Coro?

Há um grupo de Arcanjos, chamados de Primi... o singular da palavra é Primus... Eles são o 13º. Coro. Eu não falei dos Primi antes porquê não precisava. Não se pode se tornar um Primus, pelo menos não de um modo normal. Existiram sete Primi originais, e apenas outros seis Celestiais alcançaram esse posto. Alguns deles estão mortos ou desaparecidos, e um deles se corrompeu e foi expulso do Éden... O quê? Sim... o corrompido foi Lúcifer... mas isso é outra história. Contarei outro dia.

A questão é que os Primi se tornam o que são através de eventos especiais. Eles não são mais Celestiais comuns, ao invés disso receberam poderes muito superiores aos de um Celestial, e foram destinados a gerar um Clero. Os Primi foram os fundadores dos Cleros.

A maioria dos Primi prefere a reclusão. Os sete originais não são exatamente humanos como nós, mas os outros seis são... ou pelo menos foram. Todos eles foram mudados por uma compreensão maior do que é o mundo e de qual é nossa missão aqui. Sim, eu conheço alguns Primi, mas eles são um tanto difíceis de se encontrar.

Outro dia continuaremos a conversa sobre os Primi. O que você já sabe já é suficiente. Há muito mais que preciso contar. Agora que conhece a estrutura social dos Celestiais, é hora de conhecer a sociedade em si. Siga-me.

AS LEIS DO ÉDEN

Não brinque a com a situação. Nós estamos falando de um equilíbrio de poder tremendamente delicado. Nós estamos falando da vontade de Deus!

— Epiphani, *Spawn #88*

Bem-vindo à minha biblioteca...

Imensa, não? Não é exatamente minha, e sim de um Serafim dos Veritatis Perquiratores, mas eu tenho acesso livre. Venha até este quadro... aqui estão resumidas as Leis do Éden.

O Mandamento Celestial

1 – O Mandamento do Segredo

Tanto mortais como os seres das trevas não devem saber nada a respeito da existência dos Celestiais.

2 – O Mandamento do Respeito

Todas as criaturas devem ter o respeito que merece. Respeite os superiores em idade, Coro e Casta, pois são mais sábios que você. Respeite os que estão abaixo na hierarquia, pois eles são seus irmãos. Respeite os mortais, pois eles são seus protegidos. Respeite seu aliado, pois ele está no caminho da Salvação.
E respeite seu inimigo, pois subestima-lo é o caminho da derrota.

3 – O Mandamento do Dever

Você tem o dever de defender os mortais e o mundo e de confrontar as Trevas e a Destruição.

4 – O Mandamento da Destruição

Apenas aqueles que servem às Trevas e à Destruição devem ser destruídos. Quanto aos inocentes, e ao mundo natural, eles devem ser mantidos a salvo tanto das forças das Trevas como das forças da Destruição.

5 – O Mandamento da Paz

Os Celestiais do Éden não devem guerrear entre si. Disputas devem ser resolvidas com palavras e não armas.

6 – O Mandamento da Liberdade

Todos têm o direito de escolher o caminho que irão trilhar.

Simples não? Estas seis regras definem tudo o que você pode ou não fazer... Mas no fundo é mais complicado do que parece... Regras flexíveis significam que são muito abrangentes, e todo cuidado é pouco para não quebra-las. Saiba que isto aqui não é a Terra, então ser advogado não adianta muito. Ou você é culpado ou não... e acredite, os juizes daqui são muito, muito bons para descobrir culpas...

Bem, o **Mandamento do Segredo** é um dos mais importantes. Entenda que os mortais não estão prontos para saberem a verdade, e acho que nunca estarão. Há um Mundo das Trevas lá fora, meu amigo, e se os mortais soubessem disso, o mundo se tornaria um inferno. Existem muitos monstros que se escondem. Se os mortais soubessem, eles não precisariam mais se esconder. Haveria guerra, entre os mortais e os seres sobrenaturais. É melhor que os mortais continuem pensando que o mundo científico e racional deles é exatamente como eles acham que é... Pode parecer injusto, mas enquanto eles não souberem, estarão a salvo.

Mas não são só os mortais que devem ser mantidos no escuro... os outros monstros também. Eles são perigosos, e tentariam descobrir mais. Poderiam tentar nos destruir, ou nos controlar. E isso é perigoso. Saiba, meu amigo, que a menos que não haja outra maneira, eles não devem saber que Anjos existem. Eles podem até desconfiar, mas nunca ter certeza. Felizmente, nós podemos usar nossos poderes na presença deles, só não podemos revelar o que somos.

Quebrar o Segredo é algo muito grave, mas entenda uma coisa: pequenas transgressões podem ser perdoadas. Se você fizer os mortais creditarem a “milagres” ou “forças ocultas” os seus atos, pode ter certeza de que você não será punido. Além disso, às vezes você pode confiar bastante num mortal, a ponto de contar-lhe parte da verdade. Se fizer isso, porém, tenha certeza do que está fazendo, e tenha certeza de que esse mortal não irá contar a mais ninguém o que sabe.

É claro, no caso de demônios e espíritos, não precisamos nos esconder. Eles já sabem, não há motivo para ficarmos nos ocultando. Felizmente, os espíritos são muitas vezes aliados, mas não se pode dizer o mesmo dos demônios...

Bem, depois vem o **Mandamento do Respeito**. Acho que o quadro diz tudo. Respeite os outros, amigo... respeite os Celestiais, respeite os sobrenaturais e principalmente respeite os mortais. Não pense que só porque você se tornou um anjo você é melhor do que ninguém. Não deixe que orgulho cegue você. Nós ainda somos humanos, não somos melhores do que eles. Então respeite todas as criaturas, as tema, saiba lidar com elas.

Quanto ao **Mandamento do Dever**, bem, ele dita que é nosso dever não só defender os mortais, como enfrentar as Trevas e a Destruição. Você deve estar pensando que isto está meio poético. “Trevas e destruição,” só pra assustar, não? Não. São nossos inimigos reais. Você vai entender depois, mas vou te adiantar uma coisa. Não enfrentamos apenas o Demônio, representado pelas Trevas, meu amigo... nós enfrentamos algo muito pior também. Uma entidade de destruição e entropia chamada Vermis Magnis.

Entenda que essa luta não precisa ser física. Você não precisa ser um guerreiro. Eu mesmo não sou um. Nós podemos ajudar de outras formas, mais sutis. Aliás, as formas sutis são as que são mais duradouras. Cada vez que melhoramos a vida de um mortal, estamos combatendo nossos inimigos.

O **Mandamento da Destruição** é claro... não devemos matar ou destruir. Essas são as armas do inimigo, e só devem ser usados contra o ele mesmo. É simples, meu amigo... estamos aqui para defender inocentes, e não para atingi-los no fogo cruzado. Se por suas ações alguém morre, então você é o culpado, queira ou não. O mundo já é sombrio demais, e não precisamos de mais fantasmas por aí. Por isso, lembre-se, não haja sem pensar, e não mate, a menos que tenha certeza que não há outra forma.

Já o **Mandamento da Paz** é simples. Temos muito a fazer e muitos inimigos. Não podemos perder tempo em guerras entre nós. Saiba argumentar e a se defender com palavras. Celestiais não devem lutar entre si. Mas lembre-se de uma coisa: o Mandamento diz "Celestiais do Éden." Sim, porque há Celestiais que foram expulsos por seus crimes... os Anjos Caídos. Eles não estão inclusos nesta lei.

Por fim, mas não menos importante, há o **Mandamento da Liberdade**, que é apenas um caso específico do Mandamento do Respeito. Saiba que você, assim como qualquer outro Celestial ou mortal, tem o direito de escolher quais serão suas crenças e práticas, e que caminho irá trilhar em vida. Respeite as decisões dos outros.

Eu acho que é só... mas podemos resumir isso tudo em uma frase: aja com cautela, respeito e sabedoria. Ficou mais simples não?

Como é? O que acontece quando os Mandamentos não são respeitados?

JUSTIÇA DIVINA

Mas agora Deus mandou uns anjos bem-armados, prontos pra me fritar...
E fritar quem estiver por perto. Eu preciso saber por quê!
— Tony Twist, *A Caçada ao Poderoso Chefão #2*

Mesmo aqui há quem desrespeite as leis... e pior, quando se enfrenta demônios e seres além da compreensão, muitas vezes é impossível fazer o que é certo sem quebrar uma regra. Eu mesmo já tive que desrespeitar o Mandamento do Segredo... Já fui flagrado em minha Forma Celestial, já contei a amigos parte da verdade... mesmo assim, nada sofri, pois fui capaz de controlar a situação.

O problema não é quando a situação está sob controle... é quando você comete um erro grave... é como vocês chamam... "quando se faz cagada..." Aí, meu amigo, eu sinto muito, você pode esperar que a justiça, cedo ou tarde, será feita.

É claro, para você ser punido, os Serafins têm de saber que o crime ocorreu. Muitas vezes cometemos erros que acabam não chamando a atenção dos Serafins, mas acredite, quem erra uma vez erra de novo e de novo, e cedo ou tarde será pego, julgado e todos os seus crimes passados serão descobertos... por isso, NÃO tente burlar a lei. Siga-a, e reporte seus erros, mesmo os menores. Não pense que enganar adianta por aqui...

A punição vem de acordo com a gravidade do crime. Levando o Mandamento do Silêncio em conta, uma transgressão leve aconteceria se um jornaleco sensaciolista qualquer desse uma coluninha sobre um "anjo vingador visto por pessoas da cidade." Uma transgressão média seria caso uma foto muito mal feita e pouco nítida fosse tirada de você... Já uma transgressão grave aconteceria se você fosse filmado! Não vou nem dizer o que aconteceria se fosse algo gravíssimo...

TRANSGRESSÕES LEVES

Transgressões leves são até corriqueiras. Mesmo os mais corretos erram de vez em quando. É muito difícil lutar com um demônio sem que alguém veja ou negligenciar suas responsabilidades de vez em quando... Ou quando você comete um erro, mas trata de conserta-lo imediatamente. Esse tipo de transgressão raramente é punida. Talvez no máximo você leve uma bronca ou um puxão de orelha.

Uma coisa: pra que uma transgressão seja considerada leve, ela não pode ter conseqüências grandes. Por exemplo, se um inocente se fere gravemente enquanto um Celestial luta com um demônio, e acaba morrendo no hospital, é uma transgressão leve. Mas se esse mesmo inocente era de grande importância, ou se o Celestial tinha como cura-lo sem ameaçar o Segredo, mas negligenciou isso, então o crime não é mais tão leve...

TRANSGRESSÕES MÉDIAS

Já uma transgressão média é aquela em que seu crime teve conseqüências, mas não muito graves. A maioria das vezes, você é punido tendo de fazer algum trabalho para um superior, tendo de compensar em dobro aqueles que você prejudicou ou tendo de consertar seu erro. Coisa simples.

TRANSGRESSÕES GRAVES

Punições mais pesadas vêm para aqueles que causam transgressões graves. Uma transgressão grave acontece quando você mata um inocente por engano, por exemplo, quando põe o Segredo em risco, se você ferir propositalmente outro Celestial ou se você não aceitar cumprir suas punições por crimes médios.

Quando você fez algo grave, você é posto sob a tutela de um superior, e deve trabalhar para ele. Mais ainda, precisa obrigatoriamente consertar seu erro. Muitas vezes, você é obrigado a passar meses sob trabalhos a mando do seu superior.

TRANSGRESSÕES GRAVÍSSIMAS

Uma transgressão gravíssima acontece quando você faz algo realmente sério, como destruir outro Celestial, se opor ao Éden, matar propositalmente um inocente, se negar a cumprir uma pena por uma transgressão grave ou quebrar o Segredo diante das pessoas erradas. Você terá apenas uma chance de compensar seu erro, e a maneira de fazer isso varia de caso para caso. Isso depende muito da consciência e do arrependimento do criminoso. Um criminoso arrependido irá ser posto sob uma pena grave apenas. Aqueles que não se arrependeram, porém, sofrem a pior de todas as punições.

Qual é a pior de todas as punições? Se tornar um Caído...

ANJOS CAÍDOS

Quanto sofrimento, mortal, é necessário para que se cair em desgraça?
Deixe-me mostrar a você...
— Izual, *citação não-utilizada mas presente no CD do jogo Diablo*

Frutos podres nascem em qualquer árvore... e quando um Celestial merece cair, é porque está bem próximo da podridão... Não pense que criamos Anjos Caídos à toa. Muito pelo contrário, eles são muito raros.

Quando você é condenado à Queda, suas asas são arrancadas, e você perde completamente a sua Forma Celestial. Em seguida, você é jogado na Terra, e não é mais considerado um Celestial. Ao invés disso, você é chamado de Impuro, e os Mandamentos do Éden não se aplicam mais a você. Mas não pense que acabou por aí...

Os Caídos estão num período de teste. Dependendo de como agem em sua vida Impura, eles podem ser aceitos novamente no Éden. Infelizmente, poucos o fazem. A maioria, por outro lado, ainda se vê como um campeão da luz, ainda que com um pouco de revolta. Eles simplesmente escolhem viver como foras-da-lei, sem o desejo de retornar à pureza. Alguns, porém, preferem se aliar aos nossos inimigos.

Embora não haja vigília constante sobre os Caídos, não pense que não tomamos conta deles. Lembre-se: há muitos Celestiais na Terra, se passando por mortais, e irão avisar caso um Impuro chame atenção demais. Embora a maioria dos crimes dos Impuros não mereça punição, quando o Caído comete transgressões graves, ele se torna inimigo do Éden, e nós o caçamos. Caídos realmente corruptos não recebem mais perdão algum, e sua destruição completa é determinada. A partir de então, quem quer que enfrente esse Caído e o vença tem a obrigação de destrui-lo.

Para escapar de nossa vigília e nossa justiça, porém, os Caídos formaram sua própria sociedade, a Corte Negra, embora nem todos os Impuros pertençam a ela. A Corte Negra reside na Terra, e é liderada por ninguém menos que o próprio Lúcifer. Mas, antes que imagine Lúcifer como um demônio, pense duas vezes. Ele é muito diferente do que os mortais pensam, e a maior parte do tempo busca paz com o Éden ao invés de nos enfrentar.

Mas você deve estar se perguntando... como se destrói um Anjo, se eles são imortais?

A PUNIÇÃO FINAL: OBLITERAÇÃO

Ainda não entendeu? Não se mata um Anjo. Ela ainda está viva. Anjos não têm ossos. São como você... feitos de energia. O único jeito de derrota-los é absorver sua Luz...
— Cagliostro, *Spawn #45*

Como eu disse antes, matar um Celestial é inútil. Uma vez que um Celestial é morto, sua alma retorna ao Éden, e passa por um Período de Reencarnação. Seu corpo se reforma no interior do solo do Éden, normalmente em locais selvagens e intocados. O Celestial irá acordar e ser gentilmente expelido do solo quando estiver com o corpo completamente reformado. Esse Celestial não renasceu: ele literalmente reencarnou, com um corpo idêntico ao anterior, e com o mesmo nível de poder que antes.

Então, como se destrói um Celestial? Só há uma maneira: Obliteração.

Como eu disse, ao se matar um Celestial, a alma do mesmo retorna ao Éden. Há, porém, um curto período de tempo, imediatamente após a morte, em que a alma é vulnerável. Se outro Celestial, ou um demônio, estiver presente, ele pode tentar devorar a alma do morto. Esta é uma disputa de almas. O atacante literalmente usa sua Força de Vontade para aprisionar e destruir a alma da vítima, e esta luta para escapar para o Éden.

Esse confronto é invisível, embora o atacante e a vítima o sintam acontecer. O atacante não pode fazer nada além de se concentrar enquanto tenta destruir a alma da vítima. Se o atacante conseguir, meu amigo, então sinto muito... o Celestial morto foi Obliterado, e deixa de existir. Ele não irá renascer, e suas últimas memórias e toda a energia que ele possuía pertencerão ao ser que o Obliterou.

Obliteração de um Celestial só é permitida em casos extremos. Caso um Anjo Caído se mostre corrompido ou se alie ao Inferno, ou caso um Celestial criminoso tenha provado que já foi completamente corrompido, sua Obliteração é permitida... Mas, se um Celestial inocente for Obliterado, ou se não houver um motivo realmente sério para isso, o destruidor pode se tornar um Anjo Caído, ou mesmo ser condenado à Obliteração.

O mais correto seria que nem sequer ensinássemos os Celestiais jovens a Obliterar, para evitar que este crime ocorra... infelizmente, saber Obliterar é importante... Saiba de uma coisa... demônios são tão imortais quanto nós, e somente Obliteração pode destrui-los também.

AS CORTES E OS CLEROS CELESTIAIS

Mas chega de falar em punição, Anjos Caídos e Obliteração... está na hora de voltarmos a falar da sociedade Celestial. Você já conhece nossa hierarquia, nossas leis e o que acontece quando você não as cumpre... Mas a sociedade é muito mais do que isso. Sociedade também envolve cultura e ofícios... e é disso mesmo que vou falar agora.

Entenda, como a Terra, o Éden possui diversas culturas. Muitas dessas culturas são pequenas ou formam juntas uma quadro global maior, mas há três grandes distinções culturais. Essas distinções separaram os Celestiais em Cortes. As três Cortes do Éden.

As Cortes, além de distinção cultural, também são uma distinção política. A política de uma Corte costuma ser bem diferente da política em outra. Há muita diplomacia e respeito entre Cortes, mas apesar das diferenças, todas seguem o Mandamento Celestial, embora o interpretem à sua própria maneira.

Além das Cortes, os Celestiais também possuem Cleros, que são como "escolas de ofícios." De acordo com seu Clero, você possui poderes diferentes e um modo diferente de encarar o mundo e a missão dos Celestiais. Muitas vezes, os Cleros são também "profissões," e de acordo com seu Clero você é treinado para ser melhor em certas habilidades.

Os Cleros costumam estar ligados diretamente às Cortes, porque certos Cleros estão mais ligados à uma cultura ou outra. Isso não é uma norma rígida: muitas vezes um Clero da Corte Ocidental possui membros na Corte Oriental, mas isso apenas quer dizer que a grande maioria é Ocidental.

Originalmente não havia distinção de Cortes, mas conforme os Cleros foram se expandindo e a cultura foi se formando na Terra, o Éden se dividiu. As Cortes existentes são as seguintes:

A CORTE OCIDENTAL

A primeira e, com certeza, a maior das Cortes é a Corte Ocidental. Eu diria que ela se adaptou melhor aos conceitos da sociedade humana do Ocidente, inclusive seus conceitos religiosos. Os Celestiais da Corte Ocidental costumam prezar mais o livre-arbítrio, o dinamismo e a liberdade, e costumam ter a mente mais aberta a novas idéias e conceitos do que os Celestiais das demais Cortes.

Sete Cleros são predominantes na Corte Ocidental, embora existam membros deles nas outras Cortes. Esses Cleros são:

Os **Cuique Suum** são o Clero dos juizes do Éden... Lembra-se de quando falei que nossa justiça era extremamente eficiente? Os Cuique Suum são os responsáveis por ela. Eles detém o poder de sentir a culpa nas pessoas, e são conhecidos como os Anjos da Verdade.

Há também os **Líberes**, que eu diria que são os nossos "liberais." Os Líberes costumam se envolver muito com a sociedade mortal, e por isso vivem assimilando novos costumes, maneirismos e tendências. Eles costumam ser bem mais "animados" que os Celestiais em geral. De fato, muitos gostam de agir como os jovens mortais. Eu diria que os Líberes são sempre modernos e adaptáveis, e aí é que está a principal característica deles: a facilidade de se entender com a sociedade mortal.

Se os Líberes são sempre adaptáveis, os **Princeps** já não o são. Descendentes de ninguém menos que o Arcanjo Miguel, eu posso dizer com toda a certeza que os Princeps prezam a tradição, e têm uma leve tendência a gostar de poder político. Os Princeps são os líderes da Corte Ocidental, e possuem muito carisma e poder de liderança.

Mas os Princeps não governam sozinhos. Eles dividem os poder com os **Sancti**, o Clero fundado pelo Arcanjo Rafael. Os Sancti são curandeiros e guerreiros, e zelam por cuidar dos mortais. O Clero ensina que se deve manter a paz, mas que não se pode fugir caso venha a guerra, e portanto são talentosos tanto no combate como na cura. Os Sancti possuem um prestígio imenso, e por isso são tão capazes de liderança quanto os Princeps.

Mas o Éden não se apega somente à tradição de Sancti e Princeps... Os novos tempos têm trazido diversas surpresas para o Éden, meu amigo... e isso se reflete num Clero formado no século passado, que acredita que a vida tanto no Éden como na Terra pode ser beneficiada pela tecnologia. Esse Clero é o dos **Tecnoanjos**. Ah, vejo que está confuso... misticismo e tecnologia parecem meio contrários, não? Mas não pense em "anjos biônicos." Isso é ridículo... um Tecnoanjo é como eu ou você... seu nome se deve à tendência deles de mexer com tecnologia.

Mas o que seríamos de nós, com inventores, líderes e juizes, se não tivéssemos nossos soldados, nossos guerreiros sagrados? Embora todos os Cleros possuam guerreiros, o Clero dos **Venatores** é formado por lutadores, possuidores do Fogo Celestial e campeões nas lutas contra o Inferno e a Destruição. Os Venatores são um Clero poderoso, meu amigo... e são um dos Cleros mais antigos, fundado por ninguém menos que Gabriel em pessoa.

O último dos Cleros predominantes da Corte Ocidental é o meu Clero. Os **Veritatis Perquiratores**, também chamados de "Anjos da Sabedoria" ou "procuradores da verdade." Nós, Perquiratores, buscamos conhecimento, principalmente relacionado ao mundo sobrenatural. Somos os sábios, os historiadores e os místicos do Éden, e sobre nós pairam diversas obrigações. Afinal, conhecimento é poder...

A CORTE ORIENTAL

A segunda maior Corte de Celestiais é a Corte Oriental. Você já deve ter ouvido falar do misticismo e o tradicionalismo oriental... pois eles se refletem na Corte Oriental, que tende a seguir tradições rígidas, códigos de honra pessoal e são extremamente místicos. Enquanto apenas os Veritatis Perquiratores são místicos na Corte Ocidental, todos os Cleros do Oriente costumam ter tendências místicas, embora nenhum deles seja estudioso ou pesquise os poderes sobrenaturais do mundo. Eles não se baseiam em fatos, como nós. Eles acreditam em crenças antigas e milenares.

Dois Cleros Ocidentais têm presença forte na Corte Oriental: os Sancti e os Cuique Suum. Mesmo os do Oriente precisam de juizes e curandeiros. Outros Cleros também têm presença aqui, bem mais rara. Só que esses Cleros não seguem mais a tendência Ocidental, ao invés disso se adaptaram ao Oriente. Isso é um fato interessante, pois o contrário não ocorre. Os dois Cleros Orientais existentes são exclusivamente Orientais, e não participam da política do Ocidente.

O primeiro dos dois Cleros Orientais é o dos **Hun Xian**, que no Ocidente são mais conhecidos como **Wakizashi**, em homenagem a um tipo de espada tipicamente usada pelos Serafins deles. Os Wakizashi são os líderes da Corte Oriental, e acredite em mim, são tremendos lutadores. Um Wakizashi lutar é como um espetáculo, e mesmo eu já fiquei boquiaberto mais de uma vez. Eles se movem com uma graça sem igual, aplicando golpes de força inigualável. Realmente, algo impressionante para qualquer um.

Por outro lado, os **Kage**, também chamados de **Shinobi** no Ocidente, não têm a mesma graça e esplendor de seus líderes. Os Shinobi são guerreiros das sombras do Oriente, e são tão perigosos que até mesmo eu os temo. Ver um deles lutar é

algo aterrorizador, pois eles não lutam como Celestiais, mas sim como demônios. Apesar de seus meios sombrios, eles são Celestiais como nós... há apenas uma diferença cultural muito grande entre Oriente e Ocidente.

A CORTE DOS MALAKI

A terceira Corte do Éden é composta pelos Malaki, os Celestiais Muçulmanos. Os Malaki são uma corte bem menor do que as demais, mas ainda assim possuem uma quantidade considerável de membros. Eles possuem jargões bem diferentes dos nossos... "Malaki" é o mesmo que Celestial para eles, e o Éden é chamado de "Al-janna."

Os Malaki são um grupo sábio. Como os Ocidentais, eles costumam ser diretos ao tratar de seus problemas. Como os Orientais, eles prezam muito suas tradições. Por outro lado, eles não têm nem o misticismo oriental nem o dinamismo ocidental.

Os Malaki não têm Cleros próprios. Ao invés disso, eles são formados pela divisão muçulmana dos Cleros Ocidentais. Eles são liderados pelos Venatores muçulmanos, e os Cleros mais presentes entre eles são os Sancti e alguns Veritatis Perquiratores.

OS CLEROS INDEPENDENTES

Existem, porém, Cleros que não pertencem a nenhuma Corte em particular. Eles vivem distantes da política do Éden, embora alguns de seus membros possam fazer parte das três Cortes. Existem quatro Cleros independentes, e alguns dizem que há um quinto, embora eu mesmo não tenha muita certeza...

O primeiro desses Cleros são os **Mors Sancta**, que são inclusive ligados aos Veritatis Perquiratores... nosso fundador foi o mesmo Primus, um Arcanjo de grande sabedoria chamado apenas de Veritatis. Os Mors Sancta, ao contrário de nós, não costumam participar das políticas do Éden. Como os Perquiratores, eles se interessam muito pelo misticismo e mistérios sobrenaturais, mas eles têm uma predileção em conhecer o segredo da vida, da morte e da alma. Muitos adotaram o Purgatório dos mortos como seu lar, e os Mors Sancta raramente são vistos no Éden.

O segundo Clero independente é o dos **Primordiais**. Os Primordiais não têm cultura nem poderes únicos, e são mais um grupo de Celestiais "sem Clero" do que um Clero real. Eles não têm líderes, nem qualquer espécie de união entre si, e são muito independentes. Como tal, costumam estar fora das Cortes, mas muitos deles pertencem à Corte Ocidental, à Corte Oriental ou aos Malaki.

Em seguida, vem o Clero dos **Superviventes**. Os membros deste Clero também passam muito pouco tempo no Éden, e são conhecidos por viajarem muito. Os Superviventes são andarilhos e são muito difíceis de se encontrar. Eles defendem a causa da Luz como todos nós, porém, mas ao seu próprio modo. Superviventes são conhecidos pela tendência de surgir do nada, ajudar como podem, e partir quando o problema estiver resolvido...

O último Clero independente não tem um nome único... é, isso mesmo, um Clero sem nome, mas com uma cultura tão singular e uma união tão forte que eles são indiscutivelmente um Clero. O nome mais comum dado a eles é o nome "**Xamãs,**" e eles próprios muitas vezes usam esse nome. Os Xamãs seguem uma cultura indígena ou aborígene, e têm fortes ligações com a Terra, a natureza e os espíritos. Eles costumam ser sábios e pacíficos, mas um Xamã enfurecido pode lutar como um guerreiro feroz e hábil.

Bem, esses são os 13 Cleros do Éden. Houve um outro Clero no passado, chamado **Spiritus Latro**, mas pelo que sei eles não existem mais. Foram destruídos há um século quando o Inferno tentou invadir o Éden... é uma pena... dizem que eles tinham grandes poderes de proteção, e podiam imbuir grandes poderes em mortais... Há quem diga que os Latro ainda existem, mas se isso é verdade, então jamais vi nenhum deles em minha longa existência. Que eles não sejam esquecidos, porém...

ENTRANDO EM UM CLERO

Você quer saber como você pode ser aceito em um Clero? Ora, meu jovem... você JÁ ESTÁ em um Clero... você é um Veritatis Perquirator, como eu... Pode parecer estranho, mas quando os Guardiões me avisaram de sua existência, eles escolheram os Perquiratores como seu Clero... mas me diga uma coisa... a qual Clero você desejaria pertencer?

Ora, então você iria escolher justamente os Perquiratores... viu só? Os Guardiões, ao permitirem que você renasça no Éden, também já sabem o suficiente sobre você para entenderem a qual Clero você se adaptará melhor... É claro, às vezes eles erram, ou talvez com o tempo suas aptidões mudem... mas a escolha deles não precisa ser definitiva...

AS CARACTERÍSTICAS DE UM CLERO

Entenda mais uma coisa apenas: não é apenas a ideologia e "profissão" que mantém os Cleros unidos. Há fatores sobrenaturais por trás disso também... Cada um dos Cleros foi criado por um Primus, e quando um Celestial se torna Primus, ele desenvolve um poder, e suas asas mudam de acordo com a tendência dele... Aqueles que pertencem ao Clero deste Primus herdam a capacidade de desenvolver este poder mais facilmente que os demais Celestiais, e suas asas herdam a forma e a cor das asas do Primus.

Quando você já estiver melhor treinado, você notará o quanto é fácil aprender o Poder dos Perquiratores, que nos permite controlar os espíritos do mundo natural. Por outro lado, notará o quanto é difícil aprender os Poderes Exclusivos de outros Cleros... É claro, há outros poderes, chamados Poderes Comuns, que qualquer um pode aprender com naturalidade... mas isso é outra história. O que importa é que cada Clero tem um Poder Exclusivo, que é seu direito de nascença.

Da mesma forma, quando você assumir pela primeira vez sua Forma Angelical, notará que suas asas são como as minhas... não asas de plumas brancas, mas asas de um Perquirator: com as plumas do dorso marrons e as plumas do interior de uma cor cinza claro. Cada Clero possui asas diferentes... às vezes apenas a cor delas muda, mas às vezes até o formato das asas pode ser diferente...

MUDANDO DE CLERO

Só mais uma coisa sobre os Cleros... como eu disse antes, a escolha dos Guardiões não precisa ser definitiva. Muitas vezes, eles podem errar ou um Celestial pode desistir de seu Clero. Nesse caso, o Celestial deve procurar o Primus do Clero ao qual ele deseja pertencer, ou em certos casos os líderes deste Clero, e então pedir para ser um membro.

Aí, depende da decisão do Primus ou dos líderes... Eles quase sempre exigem uma tarefa ou uma prova a ser realizada para que o Celestial seja aceito, e se este conseguir vencer a prova, um ritual é feito, marcando o novo Clero do Celestial... Este ritual, chamado Ritual do Novo Renascer, transforma as asas do Celestial, e altera a aptidão dele. Ele perderá a facilidade para aprender poderes de seu antigo Clero, mas poderá aprender os poderes do novo facilmente.

O Ritual do Novo Renascer também cria um selo de honra no Celestial. Uma vez que ele aceitou participar do ritual, ele deve continuar a manter os segredos de seu antigo Clero, não podendo revela-los. Um Celestial que revele os segredos de seu antigo Clero é considerado como um transgressor dos Mandamentos do Respeito, do Dever e da Liberdade, e essa é uma transgressão gravíssima... Alguém com tamanha desonra pode receber penas muito duras... ou pode até mesmo se tornar um Anjo Caído.

FALANGES

Apesar das divisões de Cleros, Castas, Coros e Cortes, nós também temos uma outra organização social, menor e menos abrangente... Nós somos seres sociáveis, afinal de contas, e precisamos de companhia... embora alguns gostem de solidão, quase sempre queremos nossos amigos, aliados e companheiros por perto. Por isso, os Celestiais costumam se organizar em Falanges.

Uma Falange é um grupo pequeno de Celestiais, que incorpora membros de Cleros, Coros e até mesmo Cortes diferentes e costumam estar juntos. É como um pequeno grupo unido por algum propósito. Certas Falanges têm um propósito definido, como uma missão ou tarefa, enquanto outros estão unidos por companheirismo e amizade.

Falanges não costumam ser permanentes... afinal, quando se é imortal, com o tempo começamos a pensar um pouco diferentes ou a querer fazer coisas diferentes. Por isso, Falanges são grupos informais, que se reúnem e se mantém juntos enquanto for conveniente.

TÍTULOS - OUTRAS POSIÇÕES SOCIAIS

Noblesse oblige.
(posição tem suas obrigações)
— Gaston Pierre Marc, ***Maxims and Reflections***

Para finalizar seu entendimento sobre nossa sociedade, vou falar a você nossa última distinção social. Títulos.

Bem, um Título é quando um Anjo ou Arcanjo decide trilhar um caminho alternativo para servir à nossa sociedade. Ele continua sendo um Anjo ou Arcanjo como todos os outros, mas também recebe, com o Título, uma tarefa específica que ele tem o dever de manter. Você não é obrigado a receber um Título, mas uma vez que o aceite, deve mantê-lo em nome do seu bom nome. É possível abandonar o Título, mas isso não costuma ser bem-visto.

Existem duas categorias de Títulos. Os Títulos mais baixos podem ser assumidos tanto por Anjos como por Arcanjos. Já os Altos Títulos só são reservados a um Arcanjo. Vou dar alguns exemplos de Títulos e Altos Títulos, mas tenha em mente que são só exemplos, e que nossa sociedade possui muitas outras posições. Outra coisa: esses Títulos podem variar de nome conforme a Corte em que se está... Os nomes que darei são os da Corte Ocidental, com a qual estou familiarizado.

TÍTULOS

Como eu disse, Títulos podem ser assumidos por Anjos e Arcanjos. Note que os Celestiais da primeira Casta não podem assumir qualquer tipo de Título...

O Título mais comum é o de **Paladino**. Os Paladinos são guerreiros sagrados, e sua arte é exatamente essa: a arte de lutar. Mas eles não apenas lutam, também treinam como ajudar e defender os inocentes e os indefesos. Literalmente, Paladinos se dedicam à defesa dos "fracos e oprimidos." Também é dever dos Paladinos zelar pela proteção de Celestiais importantes, quando estes são ameaçados, e eles também são a "polícia" do Éden, especialmente encarregados de capturar criminosos e zelar pela segurança de Celestiais e almas. Muitos Sancti, Venatores, Wakizashi e Líberes são Paladinos.

Há também o título de **Protetor**. São os "anjos da guarda," por assim dizer. Eles são os Celestiais encarregados de defender pessoas específicas entre os mortais. Normalmente, essas pessoas têm grande importância para a causa do bem, e mesmo sem saber nos ajudam na luta contra demônios e outros monstros. Protetores são mais comuns entre Líberes, Wakizashi e Sancti..

ALTOS TÍTULOS

Já os Altos Títulos são exclusivos de Arcanjos... Normalmente os Altos Títulos exigem muita responsabilidade, e por isso não é sábio que Anjos os assumam. Há umas raras exceções em que Anjos assumiram Altos Títulos, mas sempre em casos de pessoas excepcionais.

Provavelmente você já ouviu falar dos **Principados**. Os Principados são os Celestiais encarregados de vigiar uma cidade na Terra. Os Principados coordenam os Celestiais infiltrados na sua cidade, de forma que formem uma rede de informações e possam agir com maior eficiência. Os Principados também reportam a seus superiores quando há atividades infernais muito fortes em sua cidade. Muitos Sancti, Veritatis Perquiratores, Princeps, Wakizashi, Xamãs e Mors Sancta são Principados. Os Xamãs preferem, porém, vigiar áreas rurais ao invés de cidades, enquanto os Principados dos Mors Sancta têm o costume de assumir a vigília de alguma cidade do Mundo dos Mortos.

Além dos Principados, há os **Magistrados**. Os Magistrados também cuidam de áreas, mas essas áreas são divisões das cidades no Éden. O papel dos Magistrados é o de organizar a área e permitir que as condições de vida de Celestiais e Almas do Éden sejam boas em sua área. Qualquer Clero pode ter muitos Magistrados... depende apenas em que cidade do Éden você está.

Há também os **Administradores**. Os Administradores também cuidam de áreas do Éden, mas ao invés de serem áreas públicas, são áreas com propósitos específicos e acesso restrito... eu sou um Administrador, e meu papel é cuidar desta biblioteca, ampliando os conhecimentos dela e catalogando todo o seu conteúdo. Não pense que é um trabalho simples, ser um Administrador exige que você esteja bem informado com o que ocorre na Terra, pois nunca se sabe quando a área que você vigia terá importância para o Éden em geral.

Acho que com isto termino tudo o que você precisa saber por enquanto sobre nossa sociedade... ainda não falei do Éden em si e das Sete Cidades, nem dei muita informação específica... mas com o tempo você aprenderá... o que você sabe já é importante e também suficiente, pelo menos por enquanto...

Até agora você aprendeu o básico... é hora de você aprender aquilo que considero o mais importante...

O Grande Mistério e a Grande Missão

Agora é a hora de você entender, meu jovem, que nós servimos a um propósito maior do que nós mesmos...

Agora que você está morto, agora que se tornou um Celestial, e que entende como somos, você deve estar se perguntando: onde está Deus? O que é Deus? Alguma religião estava correta? Pois eu digo a você, meu amigo, que todas as religiões continham um pedaço da verdade, mas que ninguém jamais soube a verdade toda. Mesmo nós, Celestiais, ainda não descobrimos tudo, mas estamos mais próximos da realidade que os mortais.

Isso pode realmente ser um choque... saber que tudo o que se acreditava era uma farsa... Ou que se acreditou em coisas erradas... mas todos, uma hora ou outra, acabam superando isso, e descobrindo que muito de sua religião era verdadeiro. Muitos Celestiais ainda são cristãos, ou muçulmanos ou seja lá o que for... quando eu falar mais sobre o Éden, você vai entender o quanto de verdade há nas religiões...

Já ouviu falar de Zoroastro? Ele foi um profeta muito sábio, e foi guiado por Celestiais. Talvez tenha sido o único mortal que se aproximou de verdade do real. Judaísmo, Cristianismo e Islamismo, todas essas religiões também contém partes do que é verdade, mas nenhuma sabe tudo. Até mesmo o Budismo, as mitologias egípcias e nórdicas e muito, muito mais também contém pistas para a verdade.

E a verdade, meu amigo, é que Deus, ou se preferir uma visão feminina Dele, Gaia, não está mais entre nós, e ninguém entende bem porquê. Há muitos milênios, antes que o primeiro Celestial surgisse, Deus deixou sua criação, a Tellurian, ou "Universo," como preferir, aos cuidados de seus cinco filhos. Cinco deuses menores, mas cujo poder era incomparável e menor apenas que o poder de Deus.

Dois desses seres eram irmãos, um era o Deus da Luz, e o outro o Deus das Trevas, e ambos estavam destinados a guiar todos os seres pensantes. Os outros três, chamados de "a Tríade," e inferiores em poder aos dois irmãos, eram o Caos, que seria o grande criador e o responsável pelo dinamismo universal, a Ordem, a entidade feminina que daria forma às criações do Caos, e daria estabilidade à Tellurian, e o Equilíbrio, o ser que manteria Luz e Trevas, Caos e Ordem, equilibrados.

Esse é o grande Mistério. Essas entidades nunca foram vistas, mas elas existem. Seus representantes e seus agentes estão em toda a parte... e nós, meu amigo, somos os servos da Luz.

É hora de você entender nossa grande Missão.

As Trevas de Ialdabaoth

Que estas aberrações sejam minha guarda de honra,
usando o vômito como medalhas de honra em seus peitos...
... pois tenho inimigos neste fétido reino
de condenados que escolhi para mim.

— Aberração, *Spawn #37*

Nos princípios dos tempos, quando o homem era apenas um animal com pouca consciência de si mesmo, o bem e o mal eram representados por Luz e Trevas. Os espíritos das trevas e da luz lutavam para iluminar os caminhos do homem, e apenas seu rumo em vida era importante. A morte não era o fim, mas a libertação. Haviam apenas dois destinos após a morte. Aqueles que ainda se ligavam à vida permaneciam como fantasmas, mas o mundo material era muito mais ligado ao Mundo dos Mortos do que hoje... O outro destino era Transcendência, quando a alma se une à essência do universo, e se faz una com Deus, se tornando muito mais do que era antes...

Então veio o deus das Trevas. Seu nome é Ialdabaoth, e ele reuniu seus servos, os espíritos das trevas, e os massacrou. Com o poder roubado de seus servos, ele criou o Inferno, e condenou a ele as almas daqueles que seguiam o caminho das Trevas. Mais ainda, para aumentar seu poder, ele transformou as mais corruptas almas em demônios, e esta é a verdadeira origem dos infernais...

Os demônios, muito mais poderosos que os espíritos da Luz, passaram a aterrorizar o homem. Foi quando o deus da Luz interviu.

A Luz de Ahura Ormazd

Ou bem morto ganharás os céus,
ou, conquistador, gozarás da terra.
Assim sendo, levanta-te, ó filho de Kunti,
rumo à batalha, e toma uma firme resolução.
Suportando igualmente o prazer e a dor, o ganho e a perda,
a vitória e a derrota, cinge-se para a batalha,
assim não serás levado pelo mal.

— Bhagavad Gita

O nome do deus das Luz é Ormazd, mas nós o chamamos também de Ahura Ormazd, pois "Ahura" significa espírito de luz. Ormazd reuniu seus servos, os espíritos de Luz, e pediu o poder deles. Os espíritos da Luz cederam seu poder a Ahura Ormazd, e este criou o Éden. Ele então disse aos espíritos da Luz para que buscassem os espíritos dos mortos, e que julgassem se estes deveriam ir ao Éden ou ao Inferno, desta forma separando completamente as almas merecedoras dos condenados.

Antes partir, Ahura Ormazd gerou sete filhos. Eram os Primi originais, que receberam grandes poderes, e foram ensinados para que guiassem os mortais em vida para que, no momento da morte, fossem para o Éden. Ahura Ormazd por fim determinou que aquelas almas realmente merecedoras iriam herdar parte do poder dos Primi, e desta forma os Celestiais surgiram.

Deste então, iniciou-se a guerra eterna entre Céu e Inferno, uma guerra interminável pelo destino das almas, e que nenhum lado estaria destinado a vencer. O propósito da guerra era separar luz e trevas, e não permitir que um estivesse superior ao outro...

Mas então algo aconteceu... algo que mudou para sempre os rumos da guerra... Vermis Magnis nasceu.

Destruição: o Vermis Magnis

Eu sou o espírito que nega a eternidade!
E com justiça! O que nasceu do vácuo
Merece ser aniquilado.
Seria melhor se nada mais nascesse.
Portanto, aquilo que vocês chamam devastação,
Pecado mortal, ou, resumindo: Mal,
É minha essência.

— Johann Goethe, *Fausto*

Lembra-se da Tríade? Pois bem... Enquanto os dois irmãos, Luz e Trevas, eram espíritos conscientes, a Tríade era formada por entidades adormecidas. A primeira delas a tomar consciência foi a Ordem. Consciente, a Ordem tentou aprisionar o Equilíbrio para que ela pudesse superar o Caos e reinar na Tellurian... mas ao ser aprisionado, Equilíbrio não só despertou, como despertou enlouquecido...

Equilíbrio se transformou num imenso verme, Vermis Magnis, também chamado de Wyrm... a entidade da destruição. Antes responsável por destruir o que estava em excesso para equilibrar Caos e Ordem, Vermis Magnis passou a destruir tudo sem pensar. Mais ainda, começou a destruir também as almas dos mortos, Obliterando-as, e ameaça destruir toda a Tellurian.

Vermis Magnis se tornou uma abominação, um perigo para todos nós... e não só para nós... o próprio Inferno o teme, e acredite, meu amigo, os demônios o combatem tanto quanto os Celestiais. Mesmo tendo muitos inimigos, Vermis Magnis é um oponente terrível, e ele possui exércitos de espíritos corruptos e monstros aos seus serviços... suas legiões crescem a cada dia, seu poder aumenta sem parar...

Os Destinos Após a Morte

Assim, os dois caminhos possíveis após a morte se tornaram sete caminhos. O mais alto deles, Transcendência, é um sonho quase impossível hoje... Poucos transcendem, já que o nível de consciência necessário para isso é cada vez mais raro entre os mortais, tão apegados ao mundo físico e à matéria...

Em seguida, vem a possibilidade de se tornar um Celestial... Mas, conforme Destruição e Trevas avançam, menos Celestiais nascem a cada geração...

Muitos ainda alcançam o Éden... essas almas puras foram merecedoras, e podem gozar de um descanso após a morte, vivendo em um mundo pacífico... algumas até mesmo transcendem após alguns séculos de existência pura...

Há então os fantasmas... as almas daqueles que não conseguiram deixar para trás o Mundo Material... presos às suas vidas passadas, eles se vêem em um mundo negro e sombrio, um Purgatório, onde tentam resolver os dilemas que não os deixam descansar... infelizmente, cada vez mais fantasmas surgem... e mesmo quem iria para o Céu ou o Inferno pode vir a se tornar um fantasma, sem jamais completar seu destino, simplesmente porque não conseguiu deixar sua vida para trás...

E abaixo disso vêm os caminhos mais negros, meu amigo, que eu e você tivemos a sorte e a sensatez de evitar...

Há aqueles que se tornam almas condenadas no Inferno... eles vagam por aquele mundo, onde são tratados como animais, escravos ou objetos de tortura dos infernais... um destino terrível, não?

Ainda mais abaixo estão os mais corruptos... aqueles que se tornam demônios. Ao contrário de nós, os demônios não se lembram que foram humanos, e agem sob instintos negros... demônios são criaturas terríveis, e não têm a menor consciência do que fizeram em vida e das conseqüências de seus atos...

E o destino mais cruel... Obliteração... muitas almas caem nas mãos de Vermis Magnis, e são totalmente destruídas... ou pior ainda... em alguns casos, elas são distorcidas e enlouquecidas, tornando-se espectros de destruição...

A Grande Guerra

Eu estava nervoso com meu amigo;
Eu contei a ele, minha ira terminou.
Eu estava nervoso com meu inimigo;
Eu não contei a ele, minha ira aumentou.

— William Blake, *"A Poison Tree"*

Note, meu amigo, que estamos lutando pelo destino das almas... Éden e Inferno são conseqüências de nossos atos, e Transcendência, Purgatório e Obliteração são questões de quão consciente uma pessoa é de sua espiritualidade... Cabe a nós guiar os mortais, mas de forma que eles adquiram consciência, e não forçando-os... Por isso, devemos agir nas sombras, para que não saibam que estão sendo ajudados, para que decidam por si sós que caminho tomar.

É por isso, meu amigo, que enfrentamos o Inferno e Vermis Magnis... para salvar. O Caminho da Salvação é nossa missão... e nós agiremos como for preciso para salvar essas almas... é nosso dever, como escolhidos de Ahura Ormazd.

Nem sempre essa guerra entre Luz, Trevas e Destruição se dá por batalhas físicas, porém... Cada pequena coisa que fazemos, influencia os rumos da guerra... se melhoramos um pequeno bairro de uma grande cidade, as pessoas daquele bairro têm mais chances de se salvar... e por isso, tudo o que você fizer de agora em diante pesa no destino da Tellurian... você tem não só a vida como a eternidade de milhares de pessoas em suas mãos...

E... eu admito... é uma tarefa pesada demais... principalmente para alguém que ainda é humano, como eu ou você...

Os Outros Seres das Trevas

Bem, meu amigo... vejo que tudo isso está pesando sobre sua mente... o que você se tornou, do que você faz parte e dos deveres que foram jogados sobre você... realmente, admito que também me choquei no início... Mas antes de permitir que você descanse, vou falar apenas mais uma coisa... não estamos sozinhos nas trevas... há outros seres sobrenaturais...

Em primeiro lugar, saiba que eles vivem entre os mortais, mas como nós se escondem... há magos, capazes de realizar magias potentes, e vampiros, que sugam sangue, dominam mentes e manipulam a sociedade mortal... Há lobisomens, capazes de adentrar nos mundos espirituais, e fantasmas, presos em seu Purgatório e ligados à Terra... E há muito mais escondido nas sombras... imortais, fadas e pessoas com grandes poderes...

Saiba que muitos estarão em seu caminho, por pura ignorância... por quererem manipular você ou quererem descobrir mais sobre nós... Outros servem ao Inferno ou ao Vermis Magnis, e são nossos inimigos... e alguns estão ao nosso lado... os lobisomens, por exemplo, lutam contra Vermis Magnis e acreditam na existência da Tríade, embora a religião deles não fale nada dos irmãos, os deuses das Trevas e da Luz.

Só devo por enquanto dizer uma coisa a você... Evite os seres sobrenaturais, meu amigo... jamais revele a eles o que você realmente é... se precisar agir ao lado deles, finja que você é qualquer coisa, mas nunca revele que você é um Anjo... e lembre-se: as almas deles também estão em jogo... mas nem mesmo eles estão preparados para entender a verdade...

E nesse ponto, eles são tão ignorantes quanto os mortais...

Lexicon

Pronto, meu amigo... o que eu tinha a dizer por hoje está terminado... Vou deixar com você apenas estas folhas... elas contém um pouco do jargão que nós Celestiais usamos... será útil para que você se acostume com nossos termos e costumes... Descanse pelo resto do dia... amanhã irei ensinar as coisas com mais calma... e quando você estiver pronto, eu mostrarei o Éden e suas Cidades a você...

Tenha um bom dia...

VOCABULÁRIO COMUM:

Acólito: Um mortal (ou ser sobrenatural) que tenha sido considerado digno de saber a verdade sobre a existência de Celestiais e passa a ajudar o Éden. A maioria dos Acólitos não participam da guerra contra o Inferno ou o Vermis Magnis, mas ajudam os Celestiais a se manterem informados sobre a sociedade mortal. Acólitos são fontes de informação e muitas vezes ajudam Celestiais a se esconderem na Terra.

Anjos Caídos: Os Celestiais que foram punidos com a extração de suas asas, expulsos da sociedade celestial e banidos para a Terra.

Castas: Uma distinção de poder e experiência dos Celestiais. Existem três Castas. A primeira não tem nome, e as demais são os Anjos e Arcanjos.

Celestial: Os "anjos."

Cleros: Grupos fundados por um Primus, os Cleros são como "clãs" de Celestiais, dividindo-os de acordo com as práticas, os poderes, ideologias e funções. Existem 13 Cleros (14, se for verdade que os Spiritus Latro ainda existem).

Cleros Impuros: Os "Cleros" de Anjos Caídos. Não são considerados Cleros de verdade, pois não foram fundados pelos Primi.

Coros: Os níveis sociais dos Celestiais. Celestiais de Coro mais alto são mais experientes, antigos e poderosos que os de Coro mais baixo. Existem 13 Coros.

Cortes: Divisões político-culturais entre os Cleros. Cada Corte engloba culturas diferentes e possui suas próprias políticas. Três Cortes são reconhecidas atualmente: a Ocidental, a Oriental e a Muçulmana (Malaki). Certos Celestiais, porém, não pertencem às Cortes e são chamados de Independentes.

Éden: O Paraíso, para onde as almas puras vão após a morte. Também o lar dos Celestiais.

Energia Celestial: Energia provinda do Éden. Celestiais podem transformar Energia Pura de suas almas em Energia Celestial.

Energia Infernal: Energia provinda do Inferno. Demônios se sustentam com ela, embora também possam se sustentar com a Energia Pura das almas.

Energia Pura: A energia gerada pelas almas. Os Celestiais usam a Energia Pura de suas próprias almas para abastecerem seu corpo e seus poderes. Demônios também se alimentam desta energia, embora precisem roubar a energia de almas humanas para isso.

Falange: Um grupo pequeno de Celestiais que trabalham em conjunto em missões e que têm um objetivo em comum.

Filhos de Lucifugo: Nome dado aos vampiros pelos Celestiais.

Fogo Celestial: Poder do Clero dos Venatores, o Fogo Celestial é uma energia que se manifesta na forma de chamas azuladas e brilhantes. O Fogo Celestial não queima objetos físicos, mas causa dor intensa em quem é atingido por ele. As chamas celestiais queimam diretamente alma, e não o corpo, de suas vítimas.

Fogo Negro: A versão demoníaca do Fogo Celestial. Ele brilha em cores esverdeadas.

Forma Angelical: A forma alada dos Celestiais. Também chamada de Semblante Angelical ou Aspecto Angelical.

Garou: Um lobisomem.

Impuros: Outro nome para os Anjos Caídos.

Infernalista: Um mortal que serve a um demônio e recebe poderes do mesmo.

Loup-garou: Nome popular atribuído aos lobisomens.

Luciferite: Os "impuros entre os Impuros," os Luciferite são os Anjos Caídos que vendem suas almas ao Inferno e passam a pertencer à sociedade infernal. São considerados traidores do Éden e são caçados sem dó.

Mandamento Celestial: As seis leis do Éden.

Metamorfo: Seres capazes de assumir a forma humana e a forma animal. Os lobisomens são um tipo de Metamorfo.

Obliteração: O ato de destruir corpo e alma de um Celestial ou demônio, desta forma destruindo-o permanentemente.

Penumbra: A parte do mundo espiritual que reflete o Mundo Físico.

Primus: (plural Primi) Um fundador de um Clero. Os Primi são muito mais poderosos que os Celestiais comuns. Sete deles já nasceram como Primi, enquanto outros seis eram Celestiais comuns que ascenderam em poder.

Purgatório: O Mundo dos Mortos, habitados pelos fantasmas. Também chamado de "Baixa Umbra" ou "Submundo."

Reencarnação: O período que um Celestial leva para ressurgir com seu corpo totalmente formado no Éden, após ter sido destruído mas não Obliterado.

Revelação, A: O ato de um Celestial mostrar a sua verdadeira natureza a um mortal. Isso normalmente é considerado uma transgressão do Mandamento do Segredo, mas às vezes é permitido ou perdoado no caso de um mortal de grande virtude, que trabalhará em prol da humanidade e não irá revelar o Segredo a outros mortais.

Trilhas de Pureza: Os códigos de ética que os Celestiais seguem para se manter puros, para assumirem suas Formas Angelicais e poderem controlar suas energias.

Umbra: O Mundo Espiritual. Habitados pelos espíritos naturais e elementais.

Wyrm: A entidade da destruição. Um outro nome para o Vermis Magnis.

AS CIDADES E LOCAIS IMPORTANTES DO ÉDEN:

Bahr al-Jebel: O rio que corta o deserto de Hik-up-tah. Em suas margens se localiza a cidade de Mecca.

Burgo: Uma grande vila governada por almas puras, e centro de muitos Cleros independentes.

Campos Elíseos: Regiões de bosques, pequenas florestas, campos e savanas, localizados num grande planalto da Ilha da Lua Crescente. É onde se localizam Prístina, Sancta Turrim e Libertatis.

Deserto de Hik-up-tah: O grande deserto a nordeste dos Campos Elíseos, cortado pelo importante Rio Bahr al-Jebel.

Firmamento: O lendário Castelo dos Céus, uma construção imensa que as histórias contam que flutua acima das nuvens do Éden. Dizem ser o lar dos Três Regentes.

Floresta dos Gigantes Adormecidos, A: Esta floresta é formada por árvores gigantes, algumas com mais de uma centena de metros de alturas e troncos com mais de 10 metros de diâmetro.

Lazurd: Lago a leste dos Campos Elíseos, em cuja margem oeste está localizada a cidade de Libertatis.

Libertatis: "A Cidade de Metal." Uma cidade moderna construída no Éden, Libertatis é um centro cosmopolita que imita as tendências modernas dos mortais. Os Celestiais que aqui vivem buscam liberdade das antigas tradições, e querem modernidade, novos caminhos a seguir. Libertatis possui grandes edifícios de concreto e vidro, ruas pavimentadas, centros comunitários e tudo o que uma cidade moderna poderia possuir.

Libraria: "A Cidade de Rocha." É uma das Sete Cidades do Éden. Escavada na própria rocha, com grandes templos e palácios subterrâneos feitos de pedra. Libraria é um reino de conhecimento, habitado pelos Celestiais mais sábios e por aqueles que querem reclusão. Em Libraria se escondem as Bibliotecas de Cristal do Éden, centro de conhecimento místico e científico para os Celestiais.

Mecca: "A Cidade de Areia." Localizada nos desertos a nordeste dos Campos Elíseos e ao longo do Rio Jordão, Mecca é a cidade dos Malaki, os Celestiais Muçulmanos. É uma cidade com muitas casas em estilo árabe, ruas lotadas de gente e com grandes castelos e palácios de grande beleza.

Pangéia: Também chamada de "Ilha da Lua Crescente" ou "Continente Lunar," é o grande continente em forma de lua crescente do Éden. É muito maior do que Ásia, Europa e África juntos, e todas as Cidades do Éden se localizam nela. Além da Ilha da Lua Crescente, o Éden é composto pelo Grande Oceano e pequenas ilhas e arquipélagos.

Prístina: "A Cidade de Cristal." Prístina é a mais antiga e maior das cidades do Éden. A cidade é uma visão belíssima e impressionante, cercada por poderosas muralhas de rocha prateada e cheia de torres brancas, fontes e estátuas em toda parte, grandes castelos e centenas de edifícios de vidro e cristal. A estrutura e o estilo das construções em Prístina lembra as construções romanas, embora também haja influência medieval.

Sancta Turrim: "A Cidade de Nuvens." Sancta Turrim liga Prístina ao Firmamento, e é uma cidade vertical, uma imensa torre localizada no centro de Prístina, construída a partir de rocha, prata e cristal. É tão grande que pode ser vista a milhares de quilômetros de distância, como uma ponte entre o solo e os Céus.

Taba: "A Cidade de Madeira." Taba é uma cidade rústica, construída nas árvores gigantescas da Grande Floresta, cuja extensão é tão grande quanto a extensão da floresta que a abriga, composta por construções resistentes de madeira. Taba é uma cidade de muitos andares, onde ao mesmo tempo que há casas ao nível do solo, em que a luz do sol mal alcança, há também casas e passarelas nas árvores, definindo vários níveis para a cidade. A população maior de Taba está nas copas das árvores, em casas elevadas a centenas de metros de altura, construídas dentro e ao redor dos gigantescos troncos, ligadas por passarelas e pontes de madeira.

Tiaohe Damen: "A Cidade de Neve." Localizada em um imenso vale tropical no meio das montanhas geladas do norte, é o centro da Corte Oriental do Éden. Tiaohe Damen abriga os Celestiais do oriente, é cercada por poderosas muralhas de pedra, e em seu interior estão grandes vilas, construídas com a arquitetura dos diversos povos do oriente. Grandes palácios, em estilo japonês ou indiano em sua maioria, abrigam as figuras mais importantes de Tiaohe Damen. A cidade é cortada por muitos rios que descem das montanhas, e a maior parte da população vive próxima a esses rios.

Tian Guo: O grande vale ao norte, entre geladas cadeias montanhosas. Tian Guo é um imenso planalto, onde se localizam diversas vilas orientais e a cidade de Tiaohe Damen.

ÁREAS E REGIÕES DA UMBRA (o mundo espiritual):

Alta Umbra: A Umbra Astral.

Mundo Inferior: As partes das Umbras habitadas pelas almas dos mortos ainda ligadas à Terra (ou seja, fantasmas). O Mundo Inferior está separado das demais Umbras, de forma que fantasmas não podem viajar para outros reinos espirituais.

Nulidades: Portais da Umbra dos Mortos que levam das Terras Sombrias à Tempestade e vice-versa.

Penumbra: Parte das Umbras Natural e Astral que reflete o mundo físico. Cada área da Penumbra é um espelho da região equivalente do mundo natural, habitado por espíritos diversos da natureza e das idéias.

Pontes da Lua: Portais das Umbras Natural e Astral que levam da Penumbra às Umbras Alta ou Média, ou vice-versa.

Terras Sombrias: Parte da Umbra dos Mortos ligada ao mundo físico. Como a Penumbra, reflete as áreas do mundo físico equivalentes, mas são habitadas por fantasmas ao invés de espíritos.

Tempestade: Partes profundas da Umbra dos Mortos, que possuem seus próprios reinos.

Umbra Astral: As seções da Umbra habitadas por espíritos que representam idéias, sentimentos e conceitos. Muitos reinos (mundos) diferentes também podem ser encontrados aqui.

Umbra Natural: As seções da Umbra habitadas por espíritos da natureza, como elementais, espíritos de animais e plantas e manifestações naturais. Composta pela Penumbra e Umbra Média.

Umbra Média: Parte profunda da Umbra Natural, de onde pode-se alcançar vários reinos (mundos) diferentes.

Umbra Negra: O Mundo Inferior ou Umbra dos Mortos.

Umbra Rasa: Outro nome da Umbra Média.

TERMOS VULGARES:

Chamas da Purificação: Fogo Celestial.

Churrasco: Um demônio. O nome é altamente pejorativo.

Depenados: Termo pejorativo para os Anjos Caídos.

Escoteiro: Um Celestial que vive de acordo com o estereótipo de um anjo: altamente íntegro, sério, religioso e que normalmente só dá atenção aos seus deveres, deixando seu lado humano de lado.

Passarinho: Termo pejorativo para Celestiais que ficam tempo demais em suas Formas Angelicais, principalmente na Terra.

Sombra, A: Termo vulgar que se refere à Umbra.

JARGÃO ARCAICO:

Ahura Mazda: Nome antigo de Ahura Ormazd. Usado por alguns Arcanjos de grande idade.

Ahura Ormazd: O deus do bem e da luz, criador dos Celestiais.

Ahuras: Nome antigo dado aos Celestiais.

Armageddon: O tempo que virá em que a Wyrm estará perto de conseguir seu objetivo, os mais antigos monstros despertarão e a mais terrível guerra entre Céu e Inferno acontecerá. Às vezes chamado de "Fim dos Tempos", embora apenas alguns demônios acreditem nessas lendas. Muitos acreditam que o Armageddon não será o fim, mas sim uma grande revolução na realidade e que ao fim deste período, a Wyrm será derrotada.

Celestinos: Os Deuses. Existem Celestinos menores e maiores. Deus, Ialdabaoth e Ahura Ormazd seriam Celestinos maiores, enquanto Vermis Magnis, Caos e Ordem seriam Celestinos menores. Existem outros Celestinos também, abaixo deste cinco.

Daemon: Nome que significa “demônio.” Usado apenas por infernais mais antigos.

Daeva: Nome que significa “demônio.” Usado principalmente por demônios realmente antigos, com mais de 8000 anos de idade.

Daimon: Plural Daimones. Variação da palavra Daemon.

Fabulare: A língua dos demônios e dos Celestiais. Aqueles que a falam são entendidos por todos que a ouvem e, da mesma forma, podem entender qualquer coisa que lhes é dita, não importa em que língua tal informação foi passada. Desta forma, um Celestial ou infernal é capaz de conversar com praticamente qualquer ser inteligente na Terra, no Éden ou nos mundos espirituais. Esta é uma habilidade natural e os Celestiais e demônios falam no Fabulare mesmo sem perceber. Fabulare permite apenas compreender o que as pessoas falam, porém, não podendo decifrar linguagens de sinais ou escritas.

Ialdabaoth: O deus das trevas, criador do Inferno e dos demônios. Muitos demônios mais antigos o veneram. A expressão *“Por Ialdabaoth”* é extremamente comum, tanto em demônios antigos como jovens.

Incarna: Um espírito de poderes de nível divino, estando abaixo apenas dos Celestinos. Cada Incarna tem poder apenas sobre uma limitada área de influência.

Infernalis Factu: Os poderes infernais utilizados pelos demônios. Existem 13 *Infernalis Factu.*

Spiritus Magica: Pequenos feitiços que Celestiais com conhecimento místico extenso podem utilizar. Atualmente, é mais comum o termo “Encantamentos Menores” para se referir à *Spiritus Magica*.

Spiritus Ritæ: Rituais místicos que Celestiais com grande conhecimento místico são capazes de realizar. *Spiritus Ritæ* são mais conhecidos simplesmente como “Rituais” atualmente.

Jyhad: A guerra entre gerações de vampiros. Por extensão, a guerra entre vampiros e múmias e vampiros e lobisomens. Muitos demônios poderosos gostam de participar da Jyhad, tentando assumir posições de importância para tentar controlar a sociedade vampírica, desta forma obrigando os Celestiais a também participarem dela.

Mágika: Um nível superior de magia, que permite àqueles capazes de realiza-la moldar a realidade com o pensamento. Apenas os magos mortais são capazes de realizar a Mágika. Qualquer outra forma de magia menos flexível é chamada de Magia Estática (os Poderes Infernais, os Encantamentos Menores e os Rituais são exemplos de Magia Estática).

Nephalim: Segundo lendas, o filho de um mortal e um Celestial ou de um mortal e um demônio. Como nem Celestiais nem demônios são capazes de gerar filhos, Nephalins são considerados lendas por muitos, embora haja algumas provas que garantam que Nephalins são reais, embora extremamente raros e gerados apenas sob circunstâncias especiais.

Spiritus Factu: São os Poderes Celestiais usados pelos Celestiais e Anjos Caídos. Existem mais de 20 *Spiritus Factu* diferentes.

Tellurian: Toda a criação: o universo, a Terra e os mundos espirituais.

Vermis Magnis: A entidade da Destruição. Também chamado de Wyrm ou Magnus Wyrmis. Às vezes também chamado de Vermis Magnus, que seria uma corrupção do nome original.

Capítulo 2:
As Trilhas do Éden

O Reino de Deus

Quem jamais não quis saber como seria o Paraíso e a eternidade? Muitas religiões e crenças crêem num mundo após a morte, onde teremos vida nova e recompensas por termos seguido os caminhos que eram corretos. Este mundo existe, à parte do Mundo das Trevas, oculto até mesmo daqueles que podem viajar entre os reinos espirituais e astrais. O Paraíso lendário é chamado de Éden por seus habitantes, em homenagem ao jardim lendário que surgiu nos princípios dos tempos.

O Éden é um mundo espiritual, mas com diversos aspectos físicos também. É uma terra de beleza e recursos infinitos, habitado por espíritos da natureza, criaturas míticas benignas, pelas almas dos mortos e, é claro, pelos Celestiais. Por suas belíssimas paisagens naturais se espalham diversas cidades e vilas, habitadas por pessoas que viveram nas mais diferentes civilizações e épocas.

Ainda que possuem beleza fenomenal e proporcione um ambiente de paz, o Éden não é como nenhum mundo que possamos prever em vida... ele não é o Paraíso Cristão ou o Valhalla Nórdico... este mundo é singular, destinado às almas das mais diferentes culturas, para que cada um possa construir sua eternidade da forma que achar melhor. É um fato que o Éden não é a perfeição que muitos esperam, mas com certeza estar nele é uma experiência que ensina mais sobre harmonia do que centenas de reencarnações na Terra.

RELIGIÃO E O ÉDEN

Eu devo admitir que me vi surpreso ao despertar neste mundo. Ao acordar pela primeira vez, nos campos verdejantes e sob o Sol, eu não tinha dúvidas que estava no Paraíso... quando vi a figura alada vindo em minha direção, eu sabia que se tratava de um Anjo do Senhor, vindo para me mostrar como seria minha vida após a morte... mas para minha surpresa, nos ensinamentos que tive, eu descobri que nem tudo o que me ensinaram em vida era real. Deus não está aqui, não há pureza absoluta nem louvores eternos, não há harpas nem eterno prazer, e mesmo aqueles que eu considerava heréticos também estavam aqui.

Com o tempo, conheci a verdade sobre Ormazd, os Guardiões e nós, os Celestiais. Também viajei muito, tanto na Terra como aqui, para compreender outras religiões. Conversando tanto com almas como com Celestiais, descobri que não houve um só habitante do Éden que não se decepcionou, mas ao mesmo tempo ficou maravilhado, com o além-vida.

Este lugar não parece com o Paraíso de nenhuma religião específica... mas ao mesmo tempo é incrivelmente familiar com as crenças de todas as religiões... Aqui fazemos nossa própria eternidade, sem a necessidade de guerras... há sempre recursos e a possibilidade de gozarmos dos nossos prazeres ao invés de ficarmos presos a leis e preconceitos. Os árabes, os nórdicos, os cristãos, judeus, budistas, xintoístas e muitos outros encontram aqui algo que lembra aquilo que aprenderam, e vivem a eternidade da forma como acham melhor.

Portanto, por mais surpresos que sejam ao chegarem, as almas e anjos logo aprendem que o Paraíso era muito mais do que poderia ser. Aqui verdadeiramente encontramos aquilo que desejávamos em vida. O Éden é, sem dúvida alguma, a grande recompensa para os que seguiram em vida o caminho correto.

— Anjo e Paladino Samuel Fulmen, Elohim Sancti

O Continente

O Éden é um mundo tão grande — ou mesmo maior — do que a própria Terra. Ele é formado por um único, imenso continente. Além dessas terras, há apenas vastos e intermináveis mares azuis, pequenas ilhas e alguns arquipélagos. O continente que forma o Éden é chamado Pangéia, mas é também conhecido como a Ilha da Lua Crescente, pois tem um formato que lembra uma lua crescente.

Pangéia não é um continente pequeno. Na verdade, o continente é maior do que qualquer continente da Terra, e abrange todos os tipos de climas, vegetações e terrenos. Tanto ao sul como no norte do continente, o clima é polar, e conforme aproxima-se do centro equivalente ao Equador terrestre, vai tornando-se tropical... O continente tem cadeias montanhosas ao norte e ao oeste, grandes florestas temperadas, grandes campos e savanas, caatingas, imensos desertos, selvas tropicais, pântanos e mangues. Praticamente qualquer parte da Terra tem algum local equivalente no Éden.

As Sete Cidades

O Éden é o lar de bilhões de almas que viveram em diversas épocas e lugares diferentes e também dos Celestiais. Eles construírem, ao longo dos séculos, diversas civilizações que seguiam sua cultura. As Sete Cidades do Éden são as cidades criadas e governadas pelos Celestiais, e também são as populações mais numerosas do Éden e que mantém maior contato com a Terra. Essas sete cidades prosperaram e aprenderam conforme as populações da Terra evoluíram, e por isso costumam atrair sempre novas almas que surgem no Éden.

As Sete Cidades são: Libraria, que se oculta nos subterrâneos; Libertatis, localizada a leste dos Campos Elíseos; Mecca, que está nos desertos ao norte dos Campos Elíseos e das planícies selvagens; Taba, que se estende por campos e

florestas, e possui seu centro na Floresta dos Gigantes Adormecidos; Tiaohe Damen, ao norte, num vale tropical em meio às montanhas geladas das mais altas cadeias montanhosas do Éden; Prístina, localizada nos Campos Elíseos, no centro exato de Pangéia; e Sancta Turrim, a grande torre à volta da qual Prístina foi construída.

Alguns teóricos notaram que cada cidade representa um conjunto de fés. Libraria representa a ciência e a razão; Libertatis é o centro das idéias revolucionárias e de liberdade; Mecca representa a fé dos muçulmanos; Taba protege aqueles que possuem a fé na natureza, nos deuses antigos, nos espíritos e na vida, o paganismo e o xamanismo; Tiaohe Damen é a fortaleza das fés orientais, o budismo, o xintoísmo e outras; Prístina representa o judaísmo e o cristianismo e todas as crenças que vieram destas, e por fim, Sancta Turrim, o centro do Éden, representa uma religião universal, a união de todas as crenças em harmonia.

Essas Sete cidades não são as únicas comunidades do Éden, porém. Elas são apenas os locais em que a maioria dos Celestiais vive. Existem milhões de vilas, algumas minúsculas, outras do tamanho das modernas cidades da Terra, que são habitadas e governadas por almas vindas das mais distantes culturas. A grande diferença entre as Cidades e vilas é que as Cidades visam ser cosmopolitas, enquanto cada vila representa um povo específico.

LIBRARIA, A CIDADE DE ROCHA

Oculta sob o solo do Éden está a Cidade de Libraria, um centro de conhecimento, sabedoria e poder, criada pela magia do Arcanjo Veritatis há centenas de anos. A Cidade de Rocha é um mistério e um fascínio, tanto para os que a habitam como para os que a visitam. Seus túneis subterrâneos percorrem o solo sob os Campos Elíseos, levam a pequenos bosques e florestas próximos aos Campos, e também possuem ramificações para Libertatis e Prístina.

Libraria foi criada há cerca de 2300 anos, logo após a destruição de um poderoso demônio chamado Leviathan, e durante a construção da Biblioteca de Alexandria na Terra. Grande Veritatis, que tinha uma capacidade inata de ver relações e sinais em eventos aparentemente distintos, viu em Alexandria um exemplo a ser seguido. Apenas com a reunião dos grandes conhecimentos seria possível evitar que novos monstros como Leviathan viessem a surgir. Embora já existissem bibliotecas no Éden, Veritatis imaginou algo grandioso e fortificado, em que os grandes mistérios poderiam ser estudados e catalogados, à salvo de possíveis ataques das forças infernais. Contam as histórias que ele meditou por um mês, imaginando cada parte de sua imensa biblioteca, e que em seguida, em apenas um dia, sua poderosa magia escavou os túneis que formariam Libraria.

A obra original de Veritatis gerou centenas, talvez milhares, de quilômetros de túneis, câmaras e galerias perfeitamente esculpidas na rocha. Com o passar dos séculos, novos túneis e câmaras foram sendo abertos por outros Celestiais, ampliando as dimensões da cidade.

Hoje em dia, Libraria impressiona por sua perfeição. Seus túneis são perfeitamente esculpidos e largos, adornados com colunas e paredes decoradas com runas e desenhos, com o chão pavimentado com ladrilhos e o teto iluminado por pedras criadas com magia, que fazem as profundezas parecerem tão iluminadas como se estivessem sob o Sol. A magia de Veritatis ainda mantém os túneis ventilados por correntes de ar, renovando o ar local e deixando-o sempre fresco. As passagens são largas como avenidas e em alguns casos o teto chega a estar a dez metros do piso, permitindo livre passagem de grandes grupos, embora vão tornando-se mais estreitos conforme se aprofundam nos subterrâneos.

Os túneis de Libraria levam a centenas de bibliotecas e lares subterrâneos. As bibliotecas possuem dimensões impressionantes, e são normalmente guardadas por Arcanjos dos Veritatis Perquiratores. As bibliotecas mais importantes do Éden são as Bibliotecas de Cristal, localizadas nas câmaras mais profundas de Libraria, e que possuem todo o conhecimento de todas as demais bibliotecas do Éden juntas.

Libraria possui a menor população entre as Sete Cidades, mas ainda assim há dezenas de milhares de habitantes, que vivem em casas subterrâneas luxuosas. Uma grande quantidade de místicos, estudiosos, cientistas e até mesmo alguns habitantes umbrais vivem na cidade. Os Cleros mais comuns nela são os Veritatis Perquiratores e Mors Sancta, embora às vezes apareçam alguns dos misteriosos Kage ou mesmo outros Cleros orientais na cidade, em busca de sabedoria e conhecimentos. Há rumores de Spiritus Latro vivendo nas profundezas de Libraria.

Boatos antigos têm ressurgido nas últimas décadas a respeito de Libraria. É dito que Grande Veritatis teve razões secretas para criar a Cidade, e que há túneis ocultos e escuros sob a Cidade que guardam estranhos tesouros... Embora os Veritatis Perquiratores desmintam tais boatos, ocasionalmente túneis misteriosos, mal formados e escuros são encontrados. Embora nenhum desses túneis pareçam ter sido deliberadamente construídos e nem levem a qualquer lugar especial, eles continuam alimentando os boatos sobre o que se oculta em Libraria...

OS CORREDORES DE LIBRARIA

Eu não consigo compreender porque chamam Libraria de "cidade." Poucos moram lá, e a maioria são escolares e estudiosos que se dedicam ao conhecimento. Libraria é apenas uma imensa fortaleza sob Prístina e Libertatis, com corredores intermináveis e muitas bibliotecas entre eles. Não gosto de ir lá, pois não há muito o que ver ou o que fazer. Eu diria que Libraria é apenas uma comunidade de sábios e filósofos, que devem ser procurados quando precisamos de conselhos e de sabedoria.

— Anjo Anita DeRais, Abençoada dos Cuique Suum

LIBERTATIS, A CIDADE DE METAL

No centro de Pangéia localizam-se os Campos Elíseos, longas extensões de campos verdejantes e quentes, com ocasionais bosques e pequenas florestas. Os Campos Elíseos se estendem para o leste, onde se encontram com as águas do Lago Lazurd. É na margem oeste deste lago, entre o mesmo e os Campos Elíseos, que se encontra a Cidade de Metal, Libertatis.

A história de Libertatis começou há milhares de anos, na forma de uma pequena vila dedicada à filosofia, às artes e ao prazer intelectual e físico. Criada por almas gregas, a vila foi desde o princípio o lar da Arcanjo Rachel, que mais tarde se

tornaria a Primus dos Líberes. Conforme os séculos avançaram, a comunidade grega foi se desenvolvendo e se tornando refúgio para diferentes povos, cujas almas buscavam novos caminhos após a morte. Quando o Clero Líber foi criado por Rachel, durante o Renascimento Europeu, o novo Clero lutou para elevar a vila ao status de Cidade. Nasceu assim Libertatis, uma cidade que evoluiu conforme a sociedade ocidental avançava.

Hoje, Libertatis é uma imensa cidade, que toma toda a margem oeste do imenso Lago Lazurd. A cidade é cortada por diversos rios que chegam ou partem do lago, e mantém uma grande quantidade de áreas naturais e de árvores mesmo na paisagem urbanizada. Muitos parques estão distribuídos pela cidade, que mantém uma aparência harmoniosa entre o natural e o urbano.

Libertatis lembra uma cidade ocidental moderna, com grandes prédios de vidro e metal despontando no horizonte, uma população de dezenas de milhões de habitantes, ruas e avenidas pavimentadas (normalmente com ladrilhos e pedras, e não asfalto), iluminação elétrica e grande movimento. Não há pobreza, não há violência. Quando problemas surgem, os Celestiais e as almas que receberam cargos administrativos tratam de resolve-los o quanto antes.

Cada bairro de Libertatis é destinado a uma cultura moderna da Terra. Há bairros italianos, ingleses, franceses, japoneses e de praticamente toda nacionalidade da Terra. Nestes lugares, os costumes típicos na era contemporânea desses povos são mantidos. É claro, há muitas vilas também destinadas a essas culturas, mas Libertatis é o único lugar que reúne todas elas ao mesmo tempo...

Libertatis possui ainda influência sobre diversas vilas próximas, localizadas ao longo dos rios que partem do Lago Lazurd. Os rios levam ao Mar de Prata, o mar localizado na abertura da "lua" formada por Pangéia, criando uma pequena "colônia" da cidade na costa, onde vivem muitas almas que preferem uma vida mais calma do que a vida na cidade grande, mas mantendo os confortos da mesma.

Uma inspeção mais próxima mostra que Libertatis, porém, é uma utopia impossível na Terra: boa parte de seus recursos são mantidos por magia. Não há uma moeda local, ao invés disso transações são feitas à base de trocas. Como as almas são capazes de manifestar pequenos poderes (parecidos com as habilidades dos fantasmas), aqueles que possuem os poderes certos são capazes de criar roupas e utensílios. Muitas das invenções também são trazidas da Terra ou criadas pelos Tecnoanjos. Não há os efeitos da exploração ou da diferença de rendas.

Os Cleros mais presentes em Libertatis são os Tecnoanjos, que mantém a cidade funcionando, os Líberes que a administram ou simplesmente vivem nela, os Primordiais e alguns poucos Cuique Suum, que tratam de resolver problemas e disputas quando elas surgem. Quase todos os demais Cleros, porém, possuem algum representante na cidade.

UMA UTOPIA CHAMADA LIBERTATIS

Alguns dizem que criamos um monstro, outros dizem que chegamos à Utopia... mas acho que ambos os lados exageram muito. Libertatis é um modelo tão impressionante que chega a parecer irreal. Mas a questão é que a própria natureza do Éden nos ajudou a criar a cidade. Aqui não há fome, pois todos já estão mortos. Não há crime, pois ninguém precisa roubar para ter o que quer. Não há corrupção, pois dinheiro não é importante. E graças a nossos poderes de Conjuração, podemos criar máquinas e inovações que mantém a cidade. Além disso, podemos trazer da Terra aquilo que precisamos...

Não há necessidade de fábricas, nem de grandes empresas que coordenam tudo: aqui fazemos as coisas por prazer, por afinidade ao serviço e por renome: ser bem visto pelos habitantes é mais importante do que ser rico ou influente. Muitos adotam profissões, não porque precisam trabalhar, mas porque gostam do que fazem e porque precisam de alguma ocupação, afinal, o trabalho glorifica o homem, e passar a eternidade sem fazer nada é muito chato. Então, todos fazem o que gostam. Se precisam de algo, pedem aos amigos ou aos Celestiais.

E é claro, mesmo o trabalho é mais fácil aqui do que na Terra. Mesmo algumas almas possuem pequenos poderes, que as ajudam em seus ofícios... os que desenvolvem essas raras habilidades são muito respeitados, pois são de grande importância para a sociedade.

— Arcanjo Ertael Criador-de-Maravilhas, dos Tecnoanjos

MECCA, A CIDADE DE AREIA

A nordeste dos Campos Elíseos está o grande Deserto de Hik-up-tah. Um grande rio, chamado Bahr al-Jebel, nasce das cadeias montanhosas ao noroeste, desce ao deserto e o corta, de lado a lado, até atingir a costa do Mar de Prata, localizado na abertura da "lua" formada por Pangéia. Diversos oásis verdejantes estão espalhados por Hik-up-tah, e muitas vilas foram surgindo ao redor desses oásis. Tribos nômades de almas também viajam pelas planícies áridas, e a cadeia montanhosa que separa o deserto das savanas a leste também é lar de muitas tribos primitivas de beduínos.

Nas margens do Mar de Prata, no golfo em que o rio Bahr al-Jebel encontra as águas do mar, houve uma civilização originalmente egípcia, mas que depois passou a ser controlada pelas almas árabes e persas. Quando o profeta Muhammad acordou no Éden, ele veio a esta cidade, onde foi novamente encontrado pelo Arcanjo Gabriel. Gabriel disse que aquela cidade seria a cidade de seu povo, e deu um novo nome a ela: Mecca.

Desde então, esta nova Mecca se tornou o centro da Corte Malaki de Celestiais. Embora Muhammad não se encontre mais vivendo na cidade, seus ensinamentos continuam a guiar os Celestiais e almas de Mecca. A religião principal desta cidade é a Muçulmana, mas certos judeus, drujs e até mesmo alguns que seguem religiões arábicas anteriores ao Islã podem ser encontrados em Mecca.

Mecca é uma cidade belíssima, que mistura a arquitetura árabe, persa e egípcia. Grandes mesquitas e bazares podem ser encontrados na cidade. Imensos templos e fortalezas são comuns, e em suas vielas e ruas o movimento é intenso durante o dia. Olhar Mecca faz lembrar as fabulas arábicas de grandes sultões e cidades gloriosas em meio ao deserto. A cidade é imensa, habitada por milhões de almas e se estendendo por grandes extensões para longe da costa, acompanhando as margens de Bahr al-Jebel.

Os costumes de Mecca são principalmente baseados nos costumes Islãos, embora a convivência com Celestiais tenha alterado um pouco a religião. Os templos costumam estar cheios de fiéis orando a Alá, e a Caaba, uma réplica perfeita da Caaba original da Terra, é o centro de peregrinações anuais de almas vindas de todas as partes do Éden.

Mecca é governada pelo Clero Venator, e muitos Sancti, Venatores, Veritatis Perquiratores e Cuique Suum vivem na cidade. Outros Cleros também podem ser encontrados, mas com menor freqüência. Devido à presença de Venatores e dos Perquiratores, Mecca possui diversas bibliotecas e templos destinadas ao estudo dos infernais e do Vermis Magnis, e ao treinamento de Celestiais para o combate aos mesmos.

TABA, A CIDADE DE MADEIRA

Ao noroeste do deserto de Hik-up-tah, além das cadeias de montanhas e dos grandes conjuntos de lagos e rios o clima torna-se mais frio e grandes florestas temperadas começam a se formar. Entre estas florestas está a Floresta dos Gigantes Adormecidos, uma imensa mata formada apenas por árvores gigantescas, com dezenas ou até mesmo uma centena de metros de altura e troncos imensos. É aqui, neste local místico e incrivelmente belo, que está a Cidade de Madeira, Taba.

Taba foi construída no começo do século XVI, quando os europeus começaram a expandir-se para além dos oceanos, tomando as terras da América, África e outros continentes. Até então, os habitantes do Éden que levavam os caminhos naturais — índios, aborígenes e outros povos de cultura "primitiva" — não viam necessidade em se reunir. Por volta de 1500, almas e Celestiais Xamãs de cultura pagã européia descobriram que a Floresta dos Gigantes Adormecidos era um ponto poderoso e místico, com fortes ligações com os mundos dos mortos e dos espíritos, e um centro poderoso para culturas xamanísticas. Raguel e Ariel, os Primi dos Cleros Xamã e Superviventes respectivamente, então decidiram que esta floresta representaria o centro do coração dos povos selvagens, onde poderiam comungar com as forças espirituais para enviar ajuda aos seus descendentes na Terra. Assim nasceu Taba.

Taba tem uma estrutura peculiar: a cidade é totalmente construída em madeira, criando-se gigantescas casas, passarelas e pontes que estão a dezenas de metros do solo, apoiadas nos troncos das gigantescas árvores. A camada superior da cidade é a mais populosa e a maior, com casas menores e uma grande população (embora haja, talvez, pouco mais do que um milhão de pessoas vivendo na cidade). A cidade possui diversos andares, que vão tornando-se menos povoados e mais sombrios conforme se aproximam do nível do solo. As passarelas se estendem por boa parte da Grande Floresta, mas não a toma por completo.

No chão, praticamente há escuridão eterna, já que a luz do sol praticamente não consegue passar pelas folhas nas copas das árvores e pelas passarelas e casas superiores. Na escuridão mal iluminada, a Floresta dos Gigantes Adormecidos traz visões e contatos freqüentes com outros mundos. Muitas almas xamanísticas e Celestiais vêm para este local sombrio para se comunicarem com outros mundos ou realizarem rituais especiais.

Taba é o centro do Clero Xamã. Muitos outros Celestiais vivem nesta cidade, porém, incluindo muitos Veritatis Perquiratores e Mors Sancta. Os Superviventes costumam vir muito a Taba, embora raríssimos possuam alguma residência permanente lá. Há rumores de haver sobreviventes dos Spiritus Latro em Taba.

A VIDA MÍSTICA DE TABA

É estranho como muitos tenham a tendência de classificar Taba como uma cidade indígena... mas isso está muito errado... você já viu índios vivendo em árvores? É, exato... eu também não. Os povos indígenas, aborígenes e semelhantes não gostam de cidades... eles preferem viver em suas vilas, onde podem conviver com pessoas de igual cultura... há muitas e muitas tribos pelo Éden, desde esquimós no extremo norte a beduínos no meio dos vários desertos... há até mesmo pequenas sociedades Maias, Incas e Aztecas por aí, e muitos aborígenes vivendo em arquipélagos no Mar de Prata ou no Grande Oceano... Eles preferem viver assim, com seu próprio povo...

Taba é um lugar especial, muito diferente de uma simples "nação indígena"... você não precisa ser indígena, basta ter uma forte ligação com a natureza e os espíritos para querer estar lá... lá você encontrará místicos, xamãs, muitos pagãos e todo o tipo de gente que prefere estar em comunhão com a natureza ou com os espíritos. Aquele lugar atrai pelo misticismo, pela tranqüilidade e pela sua grande beleza. Eu particularmente gosto muito de ir lá.

— Anjo Karina Ariel, Ofanim dos Superviventes

TIAOHE DAMEN, A CIDADE DE NEVE

Muito além das florestas temperadas do norte, e dos campos, no nordeste de Pangéia, estão diversas cadeias montanhosas, muitas delas com neves eternas, que criam caminhos difíceis de serem percorridos a pé. Além das montanhas, está um grande planalto, que misteriosamente mantém um clima tropical moderado, numa área onde deveria haver apenas neve. Todo o planalto é cercado de montanhas, menos ao sudeste, onde desce a uma planície e encontra as águas quentes do Mar de Prata. Este planalto é chamado Tian Guo, e neste local está a cidade de Tiaohe Damen.

Tiaohe Damen é uma cidade muito antiga, rivalizada apenas por Sancta Turrim e Prístina em idade. Sua origem se deu quando Bishamon, Primus dos Hun Xian, declarou a Corte Oriental, tornando-a independente das políticas do Éden. Em Tian Guo já haviam diversas vilas de povos que um dia seriam chamados de chineses, japoneses, coreanos e vietnamitas. Unificando essas vilas, Bishamon as nomeou Tiaohe Damen, tornando-a a capital da Corte Oriental de Celestiais.

Tiaohe Damen é hoje uma imensa cidade. Sua arquitetura tem toques de todas as culturas orientais. Grandes templos e jardins belíssimos são comuns, as ruas são pavimentadas, e a cultura típica oriental é mantida pela população. A parte principal da cidade está na costa do Mar de Prata, onde diversos portos e casas de pescadores dividem a paisagem com templos e castelos construídos com arquitetura japonesa. A cidade se estende para o sul, até uma grande floresta tropical, e ao norte, subindo o planalto, onde a cultura chinesa desponta sobre as demais. Nas proximidades existem diversas vilas de diversos povos orientais, que mantém contato freqüente com Tiaohe Damen, e ao norte, nas montanhas geladas, estão diversos monastérios budistas e vilas tibetanas.

Tiaohe Damen é o centro da Corte Oriental, e portanto governada pelos Hun Xian. Os Kage também são extremamente comuns aqui, agindo como protetores e guardas, enquanto Zhyiu-jin (Sancti), Turiai (Cuique Suum) e Ronin (Primordiais) mantém uma forte presença e influência na cidade. Alguns Líberes, Superviventes, Veritatis Perquiratores e Tecnoanjos orientais também vivem na cidade, mas são raros. Recentemente, alguns Celestiais de outras Cortes têm vindo para Tiaohe Damen para conhecer melhor a Corte Oriental.

PRÍSTINA, A CIDADE DE CRISTAL

De volta aos verdejantes e quentes Campos Elíseos, encontramos em seu centro a cidade de Prístina, talvez a mais conhecida Cidade do Éden. Localizada nos Campos Elíseos, nas proximidades de diversos bosques, Prístina é a segunda mais antiga cidade e é o centro da maior Corte de Celestiais, a Corte Ocidental.

Prístina é tão antiga quanto a humanidade. A cidade foi sendo construída ao redor de Sancta Turrim, desde épocas primitivas. Sua aparência foi sendo moldada conforme as eras passavam: de uma fortaleza de rocha a grandes palácios, dos palácios para arquitetura romana, do romano para o gótico, do gótico para a moderna arquitetura. A cidade cresceu, tornando-se um amálgama de estilos de várias eras e povos, mas mantendo sempre uma beleza impressionante. A cidade recebeu o título de Cidade de Cristal devido à sua beleza (embora seus edifícios não sejam de cristal). Cada monumento, cada construção, cada obra em Prístina são finamente decorados. Rios são canalizados, gerando fontes e canais, as paredes das casas possuem detalhes belíssimos, as capelas e igrejas são ricamente adornadas. Há parques, termas, museus, capelas e outros locais para o entretenimento e distração da população. À noite, sob a luz de piras acendidas misticamente, a cidade brilha com resplendor.

Em meio aos bazares e aos templos, Prístina é uma capital de política. A Corte Ocidental se reúne aqui, discutindo os acontecimentos na Terra, as ações de Vermis Magnis, do Inferno e dos Caídos, e tomando providências. Praticamente todos os Cleros possuem representantes em Prístina, mas aqui despontam os Princeps, Sancti, Cuique Suum e Venatores. Líberes e Tecnoanjos também podem ser encontrados com freqüência na cidade, e os Veritatis Perquiratores dividem seu tempo entre Prístina e Libraria.

A VIDA EM PRÍSTINA

Prístina compete com Libertatis como sendo a grande capital celestial para os ocidentais. As duas cidades são bem diferentes... enquanto os habitantes de Libertatis se dedicam a si mesmos e à liberdade, os que moram em Prístina são mais espirituais, místicos e religiosos. Para eles, o contato com os Celestiais é o que realmente importa. Os habitantes de Prístina sempre foram religiosos em vida, e se dedicam a continuar exercendo sua religiosidade, por mais que suas crenças tenham mudado ao renascerem no Éden.

Prístina não é só um centro religioso, como também místico e filosófico também. Encontro de religiões diferentes geram isso... herdamos muitos costumes de Roma, Constantinopla, Pérsia e Egito... Religiosidade e misticismo se misturam muito... muitas almas vivem aqui buscando novos sentidos para suas vidas...

— Arcanjo Thomas Dante, Querubim Princeps

SANCTA TURRIM, A CIDADE DAS NUVENS

Tão antiga quanto o próprio Éden, Sancta Turrim não tem uma origem: quando o Éden foi criado, a torre já existia, no centro de Pangéia, como um marco que indica o centro do mundo e a união entre Terra e Céu. Os sete Primi originais se encontraram pela primeira vez em Sancta Turrim, guiados pelos Guardiões, e lá decidiram suas funções e legados. Em Sancta Turrim começou toda a sociedade Celestial.

Sancta Turrim se apresenta como uma imensa torre, tão grande que o topo ultrapassa as nuvens no céu e se estende além. A base da torre tem mais de 10 km de diâmetro, cada andar possui mais de dez metros de altura, e a torre vai lentamente se afunilando a cada andar (é dito que o mais alto andar, acima das nuvens, possui apenas 10 metros de diâmetro). A torre toda foi construída em rocha de um leve tom cinza, com detalhes de prata, cristal, ouro e pedras preciosas. Diversos desenhos e esculturas já estavam feitos nas paredes da torre quando ela surgiu, embora novos tenham sido acrescentados por artistas ao longo dos séculos. A torre é tão imensa que pode ser vista a milhares de quilômetros de distância, como uma ponte entre o solo e o céu infinito.

Cada andar de Sancta Turrim contém uma pequena cidade. Os andares inferiores são os mais movimentados, com grandes casas, mansões, castelos, ruas, avenidas, bazares, templos e parques (que, sem vegetação, possuem por esculturas, piscinas, chafarizes e outras atrações). As passagens entre andares são feitas por portais e por escadas. Os andares possuem grandes "janelas", sempre abertas, que permitem à luz do dia ilumina-los, e possibilitam observar a beleza das terras que estão além de Prístina.

Os andares superiores possuem uma população menor, e costumam ser o lar de Arcanjos dos mais variados Cleros. É dito que mais de cinco mil Arcanjos de grande idade vivem em Sancta Turrim, ajudando a organizar seus Cleros. Nos mais altos andares, é dito que moram os Primus e líderes dos Sancti, Princeps e Cuique Suum. Os níveis onde esses grandes Celestiais vivem são restritos e bem menos "interessantes" que os andares inferiores.

Mais acima ainda, onde a torre ultrapassa as nuvens, os andares são vazios, e os fortes ventos que passam pelas aberturas esculpidas na torre a tornam inabitável. Este é um lugar de contemplação e meditação, e alguns Celestiais (graças às suas asas e habilidade de vôo) vêm aqui para procurar solidão. É dito que os que permanecem nestes andares podem se comunicar com os Guardiões durante o sono ou a meditação, e que mesmo mensagens e visões de deuses, do passado ou do futuro são obtidos aqui.

O último andar de Sancta Turrim é a entrada para o Firmamento. Apenas quando se está neste andar, e então olha-se procurando pelas janelas é que é possível ver o castelo de Firmamento (que sempre está em uma direção e distância diferente cada vez que se vem a este lugar). As nuvens que ocultam Firmamento tornam-se invisíveis para aqueles que estão no último andar.

O Firmamento

Para muitos, o Firmamento é apenas uma lenda. Com certeza, a grande maioria das almas que vivem no Éden nunca viu ou mesmo ouviu falar deste local místico. A maioria dos Celestiais jovens também desconhecem a existência do Firmamento, de forma que apenas os Arcanjos costumam saber algo sobre o lugar. Mesmo quando um Celestial mais jovem sabe sobre o Firmamento, ele sabe que não deve comentar seu conhecimento. Apenas os Cleros Sancti, Princeps, Veritatis Perquiratores, Cuique Suum e Mors Sancta costumam explicar o que é o Firmamento para seus membros jovens, e ainda assim não revelam como se chega a tal lugar até que os jovens tenham sabedoria e experiência suficientes.

Para se chegar ao Firmamento, é preciso voar até o último andar de Sancta Turrim, e ainda assim o lugar não pode ser visto. É preciso permanecer no último andar e olhar através das janelas, até que se consiga observar o imenso castelo que flutua entre as nuvens, à distância. Aquele que vê o castelo deve voar até ele, sem jamais tirar os olhar do mesmo, pois fechar os olhos ou virar-se para outra dimensão faz com que as nuvens que ocultam Firmamento tornem-se visíveis novamente. O castelo segue uma rota ao redor de Sancta Turrim, mas sua velocidade e distância variam, de forma que jamais pode ser encontrado duas vezes no mesmo lugar.

Para os que conseguem vê-lo, o Firmamento é um imenso castelo, de arquitetura incerta que mistura a construção persa, a romana e o gótico, colocado sobre uma grande plataforma de rocha que flutua nos céus. Arcanjos de grande idade guardam Firmamento, impedindo a entrada de qualquer um que não tenha permissão. É dito que um grande dragão também guarda o castelo.

O que há no interior do castelo é um mistério. As histórias contam sobre grandes corredores ricamente decorados e de um grande salão onde que os Primi de todos os Cleros se reúnem. Também falam de câmaras que levam a outros mundos, incluindo as profundezas mais ocultas da Umbra. Mas a história mais conhecida é a dos Três Regentes.

Os Três Regentes

É dito que no Firmamento vivem os Três Regentes — Joshua, Muhammad e Moisés. Os Três Regentes seriam almas puras, e não Celestiais, e sua importância estaria no fato de representarem três das mais importantes religiões da Terra. É de conhecimento geral que os três Regentes já caminharam no Éden, mas todos eles estão há muito desaparecidos. A crença mais comum é que os três estão no Firmamento, embora outros sugerem que eles Ascenderam para junto de Deus ou de Ahura Ormazd. A verdade, como sempre, é desconhecida.

Verdade ou não, os Três Regentes representam uma crença muito forte no Éden. Embora ninguém nos últimos 1000 anos tenha visto um deles, histórias persistem que eles peregrinam pelo Éden ou mesmo na Terra, ou que surgem em visões e sonhos direcionando os esforços dos Celestiais.

Algo é certo: os Regentes não governam os Celestiais. Os Primi e os Cleros governam a si mesmos e ao Éden. A função dos três Regentes é inspirar fé. Fé deve ser acreditada, e não vista ou comprovada. Por isso, ninguém, nem mesmo os Primi e Arcanjos, revelam a verdade sobre os três Regentes. Ao mesmo tempo que alimentam religião, a crença nos Três Regentes também alimentam unificação entre grupos que na Terra estariam separados ou mesmo em guerra... afinal, no Éden, os três agem em conjunto e harmonia.

RELIGIÕES E REGENTES

Obviamente, nem toda religião dá grande importância aos Três Regentes, e alguns outros boatos menos conhecidos falam sobre Zoroastro ou mesmo Buda vivendo no Firmamento. A maioria das religiões, porém, não precisa de um "grande profeta" ou "messias," de forma que as almas bastam estar onde estão — no Paraíso após a morte — para terem sua Fé fortificada.

As Vilas

Retornando à paisagem de Éden, além das cidades existem milhares de vilas, espalhadas por Pangéia, nos mais diferentes climas e locais. As vilas são muito menos populosas que as Sete Cidades, por serem mantidas por e destinadas a almas de culturas e épocas distintas. Os locais em que essas vilas se encontram lembram muito sua vida na Terra: de aborígenes australianos em ilhas distantes, a esquimós o extremo norte gelado. Há vilas de guerreiros vikings, tribos indígenas, antigos persas, gregos, egípcios, aztecas, maias e até mesmo da Europa medieval.

Vilas são mantidas e governadas por almas e para almas. Embora Celestiais com certeza vivam nelas e muitas vilas estejam sob influência de uma Corte, a política do Éden raramente afeta esses lugares. A maioria das vilas são locais pacíficos e isolados, com seus habitantes vivendo vidas simples. De acordo com os governantes das vilas, a vida na vila pode ser prazerosa ou dura, mas raramente há quaisquer tipos de discórdia ou exploração (os Celestiais estão sempre de olho nas vilas para cuidar desses problemas).

A vila de maior destaque nos tempos atuais é Burgo, que está ao norte dos Campos Elíseos. Originalmente uma pequena vila criada por europeus, Burgo, devido à proximidade a Prístina, foi crescendo cada vez mais. Burgo hoje em dia possui grandes mercados, casas, mansões, prédios, avenidas pavimentadas e praças. Cortada por vários rios e construída em meio a bosques verdejantes, é um local calmo e agradável. Seu morador mais ilustre é a Arcanjo Ariel, Primus dos Superviventes, que vive em uma casa simples próxima a um dos muitos parques da cidade. Ariel está constantemente viajando, porém, e raramente pode ser encontrada.

As Áreas Selvagens

Quando se vai além das Sete Cidades e das muitas vilas, o que sobre do Éden são vastas áreas selvagens de beleza e pureza indescritíveis. Grandes rios e imensos lagos (tanto de água doce como salgada), cadeias montanhosas, florestas e selvas,

campos, savanas e bosques, desertos quentes ou gelados, pântanos, praias infinitas, tundras desoladas, depressões profundas... Cada ambiente que se pode imaginar na Terra pode ser visto no Éden, mas de forma única e bela.

As regiões selvagens são habitadas por animais, tanto seres físicos como espirituais... a vida se prolifera de forma natural e mágica: quando um animal é caçado e morto no Éden, seu espírito um dia voltará, para reiniciar o ciclo. Se um espírito é caçado e destruído, pode-se ter certeza que logo se reformará para habitar mais uma vez esta terra. Mesmo seres extintos na Terra às vezes podem ser encontrados, embora sejam extremamente raros e existam apenas em forma espiritual.

Muitos seres míticos vivem nas áreas selvagens, embora sejam ainda muito raros. Visões de unicórnios e grandes pássaros já foram relatadas, e sabe-se de dragões sábios e pacíficos que habitam as montanhas mais afastadas.

Aqueles que atravessam as áreas selvagens são sempre viajantes e aventureiros. Normalmente as almas e Celestiais preferem permanecer em suas cidades ou vilas. Os Celestiais têm a opção de voarem aonde quiserem. As almas têm maior dificuldade para viajar. Algumas cidades (incluindo Prístina e Libertatis) mantém estradas seguras entre si, e muitas vilas conhecem caminhos e trilhas que levam a outras. Há a opção também de se pedir para um Celestial abrir um Portal para outra cidade, e todas as Sete Cidades possuem portais especiais que ligam umas às outras. Certas cidades, especialmente Taba e Tiaohe Damen, não gostam muito de visitantes estranhos ou turistas que vêm apenas para apreciar o lugar.

A maioria dos Celestiais e almas prefere se manter longe das regiões selvagens. Muitos conhecem a geografia do Éden simplesmente porque costumam voar entre cidades e vilas. Por outro lado, algumas almas exploradoras, que variam de indígenas a cientistas, assim como alguns Celestiais (principalmente Xamãs, Veritatis Perquiratores e Superviventes) gostam de aventurar-se nas regiões selvagens, em busca de novas descobertas, lugares e mistérios.

VIAJAR

Eu particularmente gosto de trilhar os caminhos longínquos do Éden... já estive em locais que você sequer pode sonhar! E caminhar pelas matas do Éden é uma experiência única e inesquecível... não que não seja perigosa, claro! E às vezes, quando temos visões e ouvimos vozes clamando, realmente pode ser assustador, mas ainda assim é algo grandioso... o Éden é sem dúvida o mais belo dos muitos mundos em que já estive.

— Anjo Akane, Virtuosa dos Superviventes

AS UMBRAS

O Éden é apenas um entre milhares de mundos... como dimensões, esses reinos estão totalmente separados uns dos outros, mas estão todos mergulhados num mesmo lugar: Umbra, o Mundo Espiritual. Na verdade, há várias Umbras, mas normalmente a palavra é dita para se designar todos os reinos espirituais de um todo. Os Celestiais são capazes de viajar entre os muitos mundos usando seus poderes de Portal e Umbralis. Demônios, lobisomens e alguns magos são capazes de viajar pelas Umbras também.

A Umbra é um lugar de belezas, onde os espíritos exercem sua influência sobre a realidade. Na Umbra Natural, os espíritos de animais, minerais e plantas, bem como dos astros e elementos podem ser encontrados. Na Umbra dos mortos, os fantasmas inquietos buscam uma forma de realizar as paixões que os prendem à Terra. Na Umbra Astral, os espíritos que representam pensamentos e idéias, como espíritos do bem, das cores, dos sentimentos e das idéias, vagam por paisagens idealizadas pelo pensamento humano.

A Umbra não é composta apenas de espíritos, porém... a corrupção de Vermis Magnis gera Malditos, espíritos que personificam poluição, destruição e corrupção e que atormentam as Umbras Natural e Astral, enquanto no Mundo Inferior dos mortos legiões de Espectros tentam destruir ou corromper as almas penadas.

As Umbras possuem várias camadas. As mais próximas da Terra, chamadas de Penumbra (comum para a Umbra Natural e a Astral) ou Terras Sombrias (para a Umbra dos mortos), são equivalentes às áreas da Terra, refletindo as áreas que representam. Na Penumbra, uma floresta intocada parece muito mais viva e muito mais bela que na Terra, enquanto um depósito de lixo aparece como um local muito pior, caótico, povoado por espíritos de Vermis Magnis. Nas Terras Sombrias, é possível ver e até mesmo tocar o que há no mundo dos vivos.

Utilizando-se portais especiais (Pontes da Lua na Umbra Natural ou Astral e Nulidades nas terras dos mortos), é possível adentrar em camadas mais profundas das Umbras. Essas camadas mais profundas estão completamente distantes da Terra, estão sempre em mudança de estados e nem sempre podem ser compreendidas pela mente humana.

Poucos Celestiais compreendem ou gostam de percorrer a Umbra. A maioria prefere viajar apenas pelo Éden, Terra e pela Penumbra, evitando as porções mais profundas da Umbra. Os Xamãs compreendem melhor a Umbra Natural, viajando por ela quando acham necessário. Os Mors Sancta são especialistas em viajar pela Umbra dos mortos. Já os Veritatis Perquiratores conhecem profundamente todos os mundos espirituais. Muitos Superviventes também viajam pelas Umbras em suas intermináveis andanças pela Tellurian.

PERCORRER ATALHOS

Celestiais normalmente usam portais para viajar entre os muitos mundos. Portais são formas muito eficientes de viagem, pois ignoram distâncias e dimensões. Outros seres que viajam pelas Umbras, porém, não têm tanta sorte, e se vêem na necessidade de "Percorrer Atalhos" para viajar. Percorrer Atalhos é o ato de se quebrar as barreiras entre a Terra e a Penumbra ou a Terra e as Terras Sombrias, desta forma desaparecendo de um mundo e surgindo na parte equivalente do outro.

Entre os seres capazes de percorrer Atalhos estão alguns Celestiais (aqueles que possuem os poderes de Umbralis), muitos lobisomens e alguns poucos magos que compreendem o mundo dos espíritos.

A UMBRA NATURAL

A Umbra Natural é dividida em duas partes: Penumbra e Umbra Rasa (ou Umbra Média, segundo os Veritatis Perquiratores). A Penumbra é equivalente ao mundo físico, enquanto a Umbra Rasa é a parte profunda da Umbra Natural. A

passagem entre Penumbra e Umbra Rasa se dá através de portais chamados Pontes da Lua, embora Celestiais possam criar seus próprios portais para viajar livremente entre ambas.

A Penumbra reflete de forma exagerada o mundo físico. Tudo o que é visto na Penumbra é a verdadeira do local que ela representa: um depósito de lixo pode ser um lugar fétido e pantanoso, habitado por espíritos de animais deformados e monstruosos, enquanto uma casa de madeira em pedaços pode refletir uma casa perfeitamente construída, representando o esforço de seu criador.

Na Umbra Rasa, por outro lado, é um lugar de neblinas, regiões escuras e florestas sombrias, sem equivalente no mundo físico. Entre as neblinas e os muitos caminhos, há passagens para os Reinos, mundos especiais que representam diferentes realidades. Certos reinos são locais de natureza intocada, outros são como infernos para a purificação de espíritos e outros representam guerras ou épocas diferentes da Terra.

Os espíritos encontrados na Umbra Natural refletem o mundo natural: espíritos de animais, de plantas e de elementos são os mais comuns, mas também animais místicos às vezes podem ser vistos. Espíritos de Vermis Magnis, chamados Malditos, são os espíritos corruptos da natureza, representando doenças, animais monstruosos, elementos corruptos e poluição.

Os Xamãs, Veritatis Perquiratores e Superviventes conhecem a Umbra Natural melhor do que ninguém, sendo rivalizados apenas por alguns magos e pelos lobisomens.

UMBRA NATURAL E O ÉDEN

O Éden é um mundo espiritual à parte, mas possui ligações com a Umbra Natural. Celestiais podem chegar criando portais, o que facilita as viagens. Outros seres (incluindo Celestiais sem as habilidades de Portal), porém, têm mais dificuldade para chegar ao Éden. Não que isso importe: a grande maioria dos seres do Mundo das Trevas sequer sabe que o Éden existe!

É possível alcançar o Éden através da Penumbra. Para isso, a criatura deve ser capaz de Percorrer Atalhos (veja quadro anterior), e então deve de alguma forma alcançar as nuvens no céu. Isso é fácil para quem pode voar (como um Celestial), mas praticamente impossível para outros seres. Quando totalmente imerso nas nuvens, a criatura deve Percorrer Atalhos com a intenção de alcançar o Éden. Ele surgirá envolto ainda por névoa em alguma parte do Éden. Ele surge no solo (e não nos céus) do Éden. Alguns reinos da Umbra Rasa e algumas raras e bem protegidas Pontes da Lua também levam ao Éden, mas mesmo assim é um tanto difícil alcançar o Éden.

Quando se Percorre Atalhos da Penumbra para o Éden ou vice-versa será capaz de escolher o local aproximado em que irá surgir. Normalmente, quanto mais familiarizado com o local, mais precisa será a localização em que surge-se na Penumbra ou no Éden. Tentar chegar a um destino pouco familiar pode levar o Celestial ou outro ser percorrendo atalhos a até vários quilômetros de distância do destino escolhido.

A Umbra Astral

A Umbra Astral (ou Alta Umbra, como os Perquiratores a chamam) é uma parte misteriosa da Umbra, onde os espíritos e reinos representam idéias, conceitos, sentimentos e padrões. Espíritos do amor, do ódio, da paz, da cor negra, do bem, do mal, da proteção e outros semelhantes são encontrados aqui, assim como reinos simbólicos. Muitas representações ideológicas formam reinos na Umbra Astral, e muitos infernos e paraísos idealizados podem ser lá encontrados (embora estes reinos nada tenham a ver com o Inferno ou o Éden verdadeiros). Aqui também estão presentes os espíritos Malditos da Wyrm, mas eles surgem como manifestações de perversões, ódios e fúria.

A Umbra Astral não possui uma porção própria que reflita a Terra. Ao invés disso, ela divide a Penumbra com a Umbra Natural, de forma que na Penumbra, ao lado de espíritos naturais possam ser encontrados os espíritos típicos da Umbra Alta. Pontes da Lua também ligam as passagens entre Umbra Alta e Penumbra, mas são muito mais raras.

Os Veritatis Perquiratores são o único Clero que costuma aventurar-se na Umbra Astral, embora uns poucos Superviventes conheçam profundamente os reinos desta área espiritual. Às vezes magos e vampiros em forma astral podem ser vistos viajando pelas terras astrais, mas os Celestiais os evitam a todo custo.

UMBRA ASTRAL E O ÉDEN

Passagens entre a Umbra Alta e o Éden são muito raras, mas existem em alguns raros reinos paradisíacos do mundo astral. O viajante umbral tem que ter muita sorte para encontrar tais passagens, e muitas vezes sequer notam que estão em outro mundo. Por isso, raramente um ser (com exceção dos Celestiais) que tenha ido ao Éden consegue retornar pelo mesmo caminho que fez originalmente.

O Mundo dos Mortos

A última das Umbras é chamada de Mundo dos Mortos, Umbra Negra, Umbra Baixa, Umbra dos Mortos ou, simplesmente, Mundo Inferior. Estas são as terras dos mortos, habitadas por fantasmas, e separada das demais Umbras: embora às vezes espíritos das Umbras Astral ou Natural possam viajar entre esses mundos, apenas os fantasmas existem na Umbra Baixa, e eles são incapazes de deixa-la até que se desprendam daquilo que os mantém inquietos: suas paixões e grilhões que mantém de suas antigas vidas.

A camada do Mundo Inferior mais próxima da Terra são as Terras Sombrias, que refletem o mundo dos vivos mas impedem que os fantasmas possam interagir com ele. Nas Terras Sombrias tudo parece ser mais mórbido e decadente do que realmente é, e os mortos vivem em grandes cidades que refletem as cidades reais da Terra, chamadas Necropoli.

A porção mais afastada do Mundo Inferior é a Tempestade. É possível atravessar das Terras Sombrias para a Tempestade a partir de portais chamados Nulidades (ou Nihils, como os Perquiratores e Mors Sancta as chamam). A Tempestade é uma terra sombria, tempestuosa, cheia de névoas e criaturas horripilantes. Pelos caminhos da Tempestade chega-se a vários reinos dos mortos, que refletem culturas diferentes.

O Vermis Magnis tem uma presença poderosa aqui, representada por fantasmas corruptos chamados Espectros. As hordas de Espectros varrem o Mundo Inferior, atacando os fantasmas e causando destruição. Além disso, uma grande catástrofe atingiu, nos fins de 1999, o Mundo Inferior, destruindo os Reinos dos Mortos e trazendo grandes tempestades às Terras Sombrias... o Mundo dos Mortos parece mais sombrio do que nunca agora...

Alguns magos, demônios, Veritatis Perquiratores, Superviventes e Kage às vezes aventuram-se nas terras dos mortos, mas aqui os Mors Sancta reinam supremos. Os Mors Sancta mantém um reino a salvo na Tempestade, chamado de Fortaleza Asphodel, onde os Arcanjos mais importantes do Clero vivem.

MUNDO INFERIOR E O ÉDEN

Não existem passagens naturais entre as terras dos mortos e o Éden. Somente alguns portais criados por Celestiais podem ligar os dois mundos, e esses portais raramente duram. Somente em Asphodel, a fortaleza dos Mors Sancta, há portais permanentes.

Os fantasmas que existem no Mundo dos Mortos são bem diferentes das almas do Éden ou mesmo das almas condenadas que estão no Inferno. Embora todos sejam basicamente o mesmo (almas de pessoas mortas), os fantasmas possuem um elo ao mundo dos vivos que os prendem ao Mundo Inferior. Enquanto um fantasma não se desprende totalmente de sua antiga viva, ele é incapaz de abandonar as terras dos mortos.

O SONHAR

Além das Umbras, há um outro reino, formado por sonhos e pela imaginação, o reino das fadas, chamado Sonhar. Pouquíssimos Celestiais sequer sabem algo sobre este reino, e os que sabem o evitam o máximo que podem. O Sonhar é um mundo fantasioso, gerado por criatividade, sonhos e pesadelos. Muitas criaturas desse sonhar — chamadas Quimeras — estão no mundo real, mas não podem ser vistas nem interagir com nada que seja Banal. Somente através de poderes especiais um Celestial pode ver ou interagir com Quimeras.

Há regiões de Sonhar Profundo, separadas totalmente do mundo físico, e só alcançáveis por Portais. Nestes lugares, os sonhos mais selvagens e fortes da humanidade se manifestam, e é um reino mágico e fabuloso. Mesmo assim, os Celestiais preferem não adentrar neste mundo, por sua falta de importância na grande luta contra o Vermis Magnis ou o Inferno, e pelos perigos que podem ser encontrados, vindos de pesadelos.

De todos os Cleros, apenas uns raríssimos Veritatis Perquiratores aventuram-se no Sonhar, e mesmo estes preferem se manter o menor tempo possível nessas regiões de criatividade selvagem.

A TERRA

À parte de todos os mundos espirituais está a Terra — o mundo físico, as terras da carne, Gaia. Este é o mundo de grande importância para Celestiais. Aqui estão as almas dos vivos, que devem ser protegidas ou purificadas para se impedir o avanço das forças infernais... aqui as forças do Vermis Magnis lutam por destruição e corrupção... aqui os seres sobrenaturais ameaçam os rumos da humanidade... na Terra é que ocorre a grande luta entre Éden e todas as outras forças do Mundo das Trevas. Embora às vezes o Inferno ou Vermis Magnis obriguem os Celestiais a se voltarem para a Umbra, é na Terra que o mais importante está: a humanidade.

Devido ao Mandamento do Segredo, os Celestiais, independente de Corte ou Clero, mantém-se escondidos dos olhos mortais. Alguns Celestiais vêm à Terra em missões, outros infiltram-se na sociedade mortal, levando vidas comuns enquanto vigiam as pessoas sob sua proteção. De qualquer forma, o Éden está sempre de olho no que a humanidade faz e em quem a ameaça.

Muitos seres sobrenaturais caminham na Terra — vampiros, lobisomens, magos, fadas e outros. Esse seres também são vigiados, mas devem ser evitados. Os Celestiais evitam serem descobertos e evitam entrar no caminho das forças sobrenaturais, agindo de forma mais sutil possível. Apenas quando Vermis Magnis ou demônios surgem é que os Celestiais revelam suas verdadeiras faces, e ainda assim de forma que não chamem atenção indevida.

Seis bilhões de pessoas caminham na Terra... seis bilhões de almas a serem protegidas... Com os anúncios de que o Armageddon pode estar próximo, os Celestiais têm estado mais presentes do que nunca...

A TERRA E O ÉDEN

Não há ligações permanentes ou diretas entre a Terra e o Éden. Alcançar o Paraíso só é possível através da Umbra ou de portais criados por Celestiais. Alguns raríssimos portais permanentes existem, mas estes são cuidadosamente vigiados pelos Celestiais, a fim de que o Éden não seja descoberto.

Existem locais, porém, em que o Éden se aproxima da Terra. Essas áreas "tocadas" são chamadas Nodos Celestiais, e muita Energia Pura pode ser sentida no local. Em seus reflexos umbrais, um Nodo Celestial é um local calmo e pacífico, habitado por espíritos benignos. Nodos são como fortalezas para os Celestiais, locais onde eles são mais fortes. Infelizmente, Nodos Celestiais são incrivelmente raros.

Para mais detalhes sobre Nodos Celestiais, veja o **Capítulo 8: Os Dons de Deus**.

Capítulo 3:

A História Celestial

Os Segredos das Eras

Caro Nicodemus,

Como você pediu, eu enviei a você um pequeno resumo de nossa história... espero que os dados sejam suficiente para esclarecer seu aluno. Qualquer dúvida, envie-me uma mensagem e terei prazer em responder.

Seu amigo,

Arcanjo Asphael Veritas,

Serafim dos Veritatis Perquiratores

O Princípio dos Tempos

Para compreender a história do Éden, é preciso compreender não só a história da Terra como também as lendas de nossas origens. Embora na Terra seja importante conhecer fatos para se entender a história, aqui é preciso entender lendas... não há como explicar o sobrenatural, afinal de contas, embora possamos compreende-lo.

Não sabemos ao certo como era a Tellurian antes de nossa existência... sabemos apenas que os Celestiais surgiram após o surgimento da humanidade. É dito que, quando os humanos surgiram, as entidades das trevas e das luz passaram a clamar as almas humanas para si. Segundo os Primi, eles nasceram há muitos milhares de anos... nem eles sabem ao certo, pois naqueles tempos não havia necessidade em se contar o tempo... mas é provável que eles tenham mais de 100 mil anos de idade...

Os sete primeiros Celestiais foram os Primi originais. Eles acordaram nus, cada um em uma parte separada do Éden, e com vagas memórias de suas vidas humanas anteriores. Cada um deles conta que, um dia após vagarem pelo Éden, eles foram visitados pela primeira vez pelos Guardiões, os seres de luz que falam conosco em sonhos.

Cada Primi foi ensinado de um modo diferente pelos Guardiões, de acordo com sua futura missão, mas todos eles concordam que os Guardiões disseram que eles eram as crias do deus que hoje chamamos Ahura Ormazd... Os Primi sabem o Nome Verdadeiro do deus da luz, mas jamais o revelaram.

Segundo os Guardiões, antes da humanidade adquirir consciência, a Tellurian se baseava apenas no equilíbrio natural. Trevas e luz apenas observavam, na forma de dia e noite, a criação, e cada um a governava em seu devido momento. Quando a humanidade surgiu, trevas e luz lutaram por aquela nova criatura, que tinha muito potencial e algo novo: almas.

O deus das trevas, que chamamos Ialdabaoth, reuniu os espíritos de escuridão que o serviam e os sacrificou para criar o Inferno... em seguida, ele reuniu diversas almas humanas — ninguém sabe o número com certeza — e as alterou e as desfigurou, mudando seu passado e tornando-as os terrores sem nome chamados Grandes Lordes — os supostos governantes do Inferno. Não sabemos quantos Grandes Lordes existem, nem seus nomes... apenas sabemos que assim surgiram os demônios...

Ormazd, porém, também reuniu seus espíritos de luz, os Guardiões, mas ao invés de sacrifica-los pediu seu poder. Os Guardiões aceitaram... os mais fracos morreram ao entregarem seu poder... os mais poderosos, que eram poucos, tornaram-se apenas fantasmas, só visíveis em nossos sonhos... mas o poder que doaram permitiu a Ormazd gerar o Éden... Ormazd então escolheu sete almas humanas, e entregou seu próprio poder a elas. Ele pediu que os Guardiões os guiassem, e partiu da criação, exausto pelo poder que usou.

Essas sete almas são os Primi. Os sete mais poderosos Celestiais.

Os Sete Primi

Hoje chamamos os Sete pelos nomes de Ariel, Fanuel, Gabriel, Lucibel, Miguel, Rafael e Raguel. Seus nomes originais eram diferentes, porém, mas isso não importa... eles ganharam os nomes que possuem hoje devido ao contato com as tribos originais que formariam os Hebreus, e cada um de seus nomes é um título que mostra a missão do Primus.

Quando renasceram no Éden, os Primi ainda eram ignorantes quanto à sua missão, e o grande poder que possuíam os fez esquecerem suas vidas como mortais. Como crianças sem resposta, eles vagaram até serem visitados pelos Guardiões em sonhos. Cada Primus foi ensinado nos caminhos do Éden e na grande missão que eles teriam. Por fim, os Guardiões pediram que cada um deles fosse à Terra e vagasse até que escolhessem a missão que melhor lhes serviria.

Por muitos anos, cada um dos Sete Primi andaram pela Terra, pelas áreas selvagens e por tribos primitivas, por pequenas vilas e por áreas remotas... até que Miguel, avisado pelos Guardiões, procurou os outros seis e os guiou de volta ao Éden. Pela primeira vez, os Sete Primi se encontraram, na base da grande torre que hoje chamamos Sancta Turrim.

Lá, diante das almas de milhares de mortos que tinham alcançado o Éden, os Sete conversaram. Cada um deles contou o que viu e aprendeu, e cada um deles mostrou o poder que desenvolveu e disse que missão eles tinham escolhido.

Miguel, que reuniu os Sete, disse que ele iria liderar seus irmãos, que iria organizar os vários grupos de Celestiais que se formariam, e que desta forma poderiam agir em conjunto contra o Inferno. Ele mostrou aos outros seus poderes de unir e fortalecer um grupo, e criou o Clero Princeps.

A bela e calma Ariel mostrou sua afinidade com animais, e revelou que viajaria pelos cantos mais longínquos, sempre aprendendo mais, trazendo ajuda aos locais que visitasse e informando os Celestiais de suas descobertas. Ela criou o Clero dos Superviventes.

O sério e temperamental Raguel, por sua vez, disse que a natureza seria seu domínio, que iria usa-la para trazer prosperidade ao povos merecedores e punição aos que desrespeitavam o que é natural. Dele surgiu o Clero Xamã.

Gabriel contou a respeito dos demônios que encontrou e enfrentou, de como eles eram perigosos e poderosos, e mostrou o fogo purificador que ele criou para destruir as abominações infernais. Ele disse que treinaria os guerreiros que enfrentariam o Inferno, e criou o Clero dos Venatores.

O pensativo e planejador Lucibel então revelou que sua missão seria proteger a humanidade. Enquanto Gabriel caçaria os demônios, Lucibel iria impedir que os demônios que escapassem pudessem prejudicar as pessoas. De Lucibel surgiu o Clero dos Protectori.

Rafael então revelou que não apenas os demônios ameaçavam a humanidade... que doenças, infecções e ferimentos impediam que muitos vivessem... ele demonstrou suas habilidades de cura, e revelou que iria tratar para que os humanos vivessem vidas mais longas. Seus descendentes são o Clero Sancti.

Por fim, Fanuel olhou seus irmãos, e revelou que mesmo sob a liderança de Miguel, ainda podiam haver injustiças e desentendimentos. Ele disse que iria cuidar para que não houvessem disputas entre os Celestiais e que cuidaria para que nenhum deles se corrompesse sem ser punido. Fanuel demonstrou conseguir ver as verdades ocultas, e fundou o Clero dos Cuique Suum.

A história do Éden começa a partir deste momento.

A Revolta de Lúcifer

Dezenas de milhares de anos se passaram... as guerras entre Éden e Inferno ocorriam constantemente, mas em escala pequena... era a Pré-história terrestre, mas já haviam cidades e civilizações que os historiadores humanos nem sequer sabem que existiram... Tanto Celestiais como demônios eram tratados como deuses pelas tribos mortais, e respeitados como tal. As áreas selvagens eram território de seres metamórficos que caçavam a humanidade... e as criaturas do Vermis Magnis começavam a se proliferar nesta época.

Foi então que ocorreu um dos eventos mais lamentáveis para o Éden... o Arcanjo Lucibel, Primus do Clero Protectori, se deixou levar pelo orgulho, e se viu como um deus para os mortais. Sob suas ordens, os Protectori passaram a dominar vilas e tribos humanas e a interferir em suas vidas diretamente.

Foi então que Fanuel chamou Lucibel, e perguntou os motivos para agir contra os Mandamentos Celestiais. Lucibel explicou que ele tinha visto que, controlando os mortais, era mais fácil vencer o Inferno e impedir a corrupção. Seu orgulho o fez ver os mortais como míseros rebanhos a serem controlados para o próprio bem deles. Fanuel ordenou que Lucibel parasse com a loucura, mas Lucibel apenas saiu de sua presença.

Os Cleros então se reuniram contra as ações de Lucibel. Na Terra, invadiram as vilas controladas e aprisionaram os Protectori, levando-os ao Éden. Lucibel revoltou-se contra essa atitude, iniciando ataques contra os Cleros e as almas no Éden. Vendo que Lucibel havia se corrompido, os Cleros se reuniram, e houve guerra no Éden.

A revolta durou anos, embora ninguém saiba o tempo exato, até que Lucibel foi encontrado e enfrentou Gabriel. Quando Gabriel estava prestes a destruir o Primus Protector, Fanuel o impediu, dizendo que havia sido instruído pelos Guardiões sobre uma punição maior e mais justa para o revoltoso.

Lucibel e os Protectori foram julgados por Fanuel e os Cleros. Quando Lucibel se mostrou arrogante demais para pensar nas conseqüências de seus próprios atos, Fanuel revelou uma punição nunca usada antes. Ele condenou os revoltosos a Decaírem e a permanecer na Terra, entre as próprias pessoas que eles prejudicaram e vivendo como elas, até que tenham se arrependido completamente e aprendido com seus erros... Fanuel também revelou que eles seriam vigiados e se precisos Obliterados, caso se corrompessem ainda mais. Cada um dos condenados teve suas asas violentamente arrancadas e foram então atirados em diferentes pontos da Terra, nus e sós, para que refletissem os caminhos que escolheram. Assim surgiram os Anjos Caídos. E a partir desta condenação, Lucibel passou a ser chamado Lúcifer.

Nem todos os Protectori permaneceram ao lado de Lucibel, porém. Muitos lutaram ao lado dos demais Cleros, e foram poupados da condenação. Devido à queda do Clero, porém, esses Protectori tiveram de se unir aos Cleros que sobraram. Os que se recusaram passaram a ser chamados de Primordiais, os “sem-Clero.” A tradição dos Primordiais perdura até hoje.

A Era Antiga

Conforme a pré-história ia chegando ao seu fim, novos Cleros começaram a surgir. Seus fundadores eram novos Primi, que haviam sido elegidos pelos Guardiões para serem mais do que simples Celestiais. O primeiro dos novos Primi foi Raziel, que fundou os Constructores, um Clero baseado nas idéias e inovações humanas. Ele foi o primeiro Celestial comum a ascender a Primus, mas não o único.

Os Constructores não foram os responsáveis pela evolução tecnológica e social humana, claro, mas com certeza eles ajudaram muito, disseminando conhecimentos e acompanhando o surgimento de novas civilizações. A Era Antiga trouxe grandes civilizações na Mesopotâmia, no oriente e no Egito... todas essas civilizações foram de grande importância.

Aliás, no Oriente, por volta desta época, os Hun Xian se formaram, sob o comando de Bishamon, o segundo Celestial a se tornar Primus. Bishamon era Venator, mas determinou que suas terras de origem seriam o território sob sua proteção... Foi graças a isso que os Celestiais se dividiram em Cortes. Eu não conheço muito da cultura oriental, mas aparentemente os Hun Xian surgiram devido ao desejo de Bishamon de ocupar o lugar de certos "Dez Mil Imortais," que haviam caído em desgraça e se tornado "Dez Mil Demônios."

O terceiro Celestial a tornar-se Primus foi Grande Veritatis, embora certos historiadores dizem que Veritatis foi o segundo... Não temos certeza quanto a isso, só sabemos que Veritatis se revelou aos outros Primi após Bishamon, mas não há como saber quando exatamente ele foi transformado em Primus. Grande Veritatis foi o mais sábio de todos os Celestiais, e fundou o Clero dos Veritatis Perquiratores.

Note que não estou dando datas... isso é irrelevante. O surgimento dos três novos Cleros ocorreu muito antes do que a história humana consegue relatar... os humanos dizem que a cidade mais antiga se formou há 7000 anos, mas a verdade é que haviam outras antes... Essas pequenas cidades foram os precursores das grandes civilizações do passado...

AS GRANDES CIVILIZAÇÕES

A partir de 4000 a.C., em locais como Egito, Mesopotâmia, pérsia e no oriente... grandes reinos estavam se formando na Terra. Com os reinos, surgiam novas tecnologias, novos conhecimentos e novas religiões... os Celestiais sempre estiveram preocupados com o desenvolvimento da humanidade... infelizmente, os demônios e os Anjos Caídos também... Essa civilizações foram grandes campos de batalha entre Céu e Inferno... e enquanto isso, os Anjos Caídos apenas ficavam à parte, vivendo entre os humanos e observando os eventos...

Sobre a Mesopotâmia irei falar adianta... pois esta região foi o campo de batalha da maior guerra que Éden, Inferno e Terra já presenciaram... ao invés disso, falarei a respeito de outras civilizações importantes...

O Egito, por exemplo... uma civilização grandiosa, repleta de conhecimentos mas mergulhada em caos. Os Celestiais e demônios mantinham-se ocultos no Egito, apenas observando e às vezes lutando entre si... mas o Egito era o campo de batalha de outras forças, que nos forçaram a agir nas sombras o máximo possível... tudo o que posso dizer é que o Egito é lar dos vampiros que adoram ao Deus Negro Set, e que as lutas desses seres com outras forças sobrenaturais determinou os rumos do Egito. Apenas durante a escravidão dos hebreus no Egito é que os Celestiais, principalmente Raguel, interferiram diretamente para libertar o povo hebraico.

Os Hebreus, por outro lado, foram de grande importância para nós... Muitos Celestiais mantém pactos antigos com o povo hebreu, e acompanhamos a evolução dos israelitas até os dias atuais... Os hebreus conheciam muitos segredos sobre o Éden e o Inferno, mesmo que este conhecimento fosse um tanto deturpado. Eles foram protegidos por nós, embora os infernais tenham tentado destruir nossa influência mais de uma vez... infelizmente, os antigos pactos entre Éden e o povo hebreu se perderam com o tempo... e hoje apenas alguns rabinos cabalistas ainda parecem lembrar-se de nossa antiga aliança...

E os Persas! Como esquece-los? A Pérsia era um dos campos de batalha entre demônios e Celestiais! Apesar das tentativas demoníacas, nós os mantivemos sempre nas sombras, impossibilitados de expandir sua influência perversa... Inclusive um mago chamado Zoroastro descobriu muitas verdades sobre a guerra, e criou a religião Mazdeísta, contando a batalha de Ahura Ormazd e Ialdabaoth, mas dando-lhes os respectivos nomes de Spenta Maineyu e Angra Maineyu. Zoroastro e a ordem de magos que passou a segui-lo foram grandes aliados do Éden, e um dos pouquíssimos grupos de mortais que tinham acesso aos nossos segredos... Eles nos ajudaram a manipular a Pérsia, impedindo que qualquer demônio pudesse controla-la por muito tempo...

Outros povos estiveram sob influências infernais, porém... como os Fenícios... o Inferno corrompeu a religião e as crenças fenícias, a ponto de haverem sacrifícios de crianças em nome de supostos deuses que na verdade eram entidades infernais ou mesmo de Vermis Magnis... vampiros da linhagem Baali se proliferaram também entre os Fenícios... nós lutamos contra eles... mas foi uma luta pequena se comparada ao que ocorreu na Mesopotâmia.

Por fim, os gregos... nem Éden nem Inferno se envolveram com os gregos em larga escala... ambos os reinos tinham influências na Grécia... mas nenhum dos dois chegou a ter dominância significativa... a Grécia foi uma civilização de conhecimento e desenvolvimento, e tanto Celestiais como infernais mais observavam ocultos do que agiam...

No oriente, dinastias e civilizações também eram formadas... mas eu sinto muito, não tenho muita informação sobre o oriente... não que eles não sejam importantes, mas sim porque me concentrei no ocidente... apenas sei entre 2000 e 2300 anos atrás, surgiu o Clero Kage no oriente, criados pelo quarto Celestial a se tornar Primus, Si-ming... Os detalhes do surgimento desses novo Clero, porém, me escapam...

CRETA

Em Creta ocorreu um dos fatos mais temíveis da era antiga, quando o vampiro conhecido como Shaitan tentou despertar um ser de Vermis Magnis chamado Namtaru, o senhor das pragas. A tentativa de invocação falhou, principalmente devido à intervenção de outros Clãs vampíricos... ou pelo menos é isso o que dizem. A verdade é que Raguel foi o responsável pelo terremoto que destruiu Creta e impediu que Shaitan conseguisse seu objetivo. As Crias de Lucifugo conhecidas como Setitas glorificam-se ao contar que foram seus Anciões que criaram o terremoto, mas a verdade é bem diferente...

A GRANDE GUERRA

O maior dos conflitos da antigüidade foi travado nas sombras... chamamos de "a Primeira Grande Guerra" e ocorreu na Mesopotâmia, durando mais de 1500 anos... As origens da guerra estão nos povos sumérios que habitavam a Caldéia e criaram grandes cidades, como Ur , Uruk, Nipur e Lagash. Como outras civilizações, os sumérios atraíram as atenções de Éden e Inferno... Como no Egito e na Grécia, nós mais observávamos do que agíamos, e quando o fazíamos, era de forma oculta e longe das vistas mortais...

O problema é que com o tempo a influência infernal começou a crescer na área, em parte ajudados por vampiros. Ambos os lados começaram a agir com mais freqüência... mas nós fomos pegos de surpresa... Os demônios tinham grandes influências sobre os Acádios, e com a ajuda infernal, o Império Acádio dominou os sumérios, abrindo caminho para os demônios nos expulsarem da Mesopotâmia.

Por dois séculos, nós resistimos à presença demoníaca. Nosso conflito se refletiu nas revoltas que ocorriam na sociedade mortal, e que causaram a queda do Império Acádio... Isso apenas permitiu que o povo amorita criassem uma dominância na região... as lutas seguiram-se entre mortais até que a Babilônia de Hamurábi dominou toda a região, da Assíria até a Caldéia, unificando os povos mesopotâmicos sob o império babilônico. A partir de então, houve apenas guerra entre infernais e Celestiais...

A Grande Guerra se iniciou pequena... Os Celestiais a princípio obtinham a dominância no Império Babilônico, vigiando-o contra a presença infernal... mas os demônios se mostraram mais espertos... eles esperaram, criando seguidores e espalhando o Infernalismo pela Babilônia, criando pragas e maldições... Assumindo nomes de divindades babilônicas, os infernais prosperaram sem que notássemos isso... Quando legiões de Infernalistas começaram a dominar lentamente o Império, as violências começaram...

Os Infernalistas levaram à uma nova onda de rebeliões e guerras internas... estes conflitos apenas disfarçavam a verdadeira guerra, onde milhares de infernais e Celestiais combatiam entre si. Legiões de Celestiais desciam à Terra, destruindo seitas inteiras de Infernalistas... o conflito fez com que o Império Babilônico ruísse... e um novo terror surgisse.

Os Assírios, um povo do norte da Mesopotâmia, estavam sob o domínio de vampiros e demônios... os Assírios aproveitaram o caos que se instalava na Babilônia, dominando cidades e escravizando populações. Sob o domínio infernal, a crueldade assíria apenas aumentou... os conflitos entre Éden e Inferno, até então ocultos, tornaram-se verdadeiros banhos de sangue sob a luz do luar. As forças da luz desciam para libertar as cidades dominadas, mas os exércitos de Infernalistas e seus mestres demoníacos pareciam capazes de enfrentar qualquer oposição.

O Éden prevaleceu... dezenas, talvez centenas, de milhares de demônios e Celestiais pereceram nos diversos conflitos... e os Assírios caíram do poder em 612 a.C. Os babilônicos mais uma vez dominaram a Mesopotâmia, sob o comando de Nabucodonosor. Por um curto período de quase 50 anos houve paz... ou assim pareceu...

A verdade é que Nabucodonosor era um escravo infernal, um fantoche nas mãos de um ser muito poderoso... Ele aprisionou os hebreus na Babilônia, extraindo os segredos que eles possuíam sobre os Celestiais, e permitiu que hordas infernais se ocultassem sob a proteção do estado. Muitos Celestiais não desconfiavam do que acontecia, com exceção de Veritatis e seu Clero. Os Primi tiveram horríveis pesadelos na noite que Nabucodonosor morreu... os Guardiões sussurraram nos sonhos de todos os Celestiais que um grande mal estava se formando na Terra...

Foi o Arcanjo Miguel quem percebeu que um mal terrível do Inferno estava manifestado na Terra. Legiões de demônios estavam surgindo novamente na Babilônia, tentando mais uma vez manipula-la. Novamente as hordas Celestes desceram para as sangrentas batalhas, apenas para descobrir que males terríveis estavam contaminando a Babilônia. Sob a aparente prosperidade trazida por Nabucodonosor estavam Nodos Infernais e cultos Infernalistas.

Para encerrar de uma vez por todas a guerra, Miguel usou sua influência entre os magos persas, fazendo com que o Império Persa dominasse a Babilônia em 539 a.C. Sob a batalha, estavam os Celestiais destruindo os cultos infernais na área. Tudo teria terminado... mas a guerra ainda duraria mais 200 anos...

Misteriosamente, os magos persas e seus governantes foram sendo rapidamente corrompidos. Veritatis chamou pelos Primi, e avisou que a criatura que veio à Terra no dia da morte de Nabucodonosor ainda estava lá, usando seus poderes para destruir as influências Celestiais entre hebreus e persas. Ele revelou que a criatura era Leviathan, o Grande Lorde do Sangue, e que a morte de Nabucodonosor foi uma farsa, pois o demônio habitava o corpo do ex-governante da Babilônia.

Os Celestiais, na luta contra os demônios, incitaram diversas revoltas na Pérsia, e, em 330 a.C., ajudaram os Macedônios a conquistar o Império Persa. Ao mesmo tempo, Veritatis e Gabriel guiaram pessoalmente uma legião de Arcanjos a um templo subterrâneo criado por magos corruptos, onde finalmente confrontaram Leviathan e seus poderosos seguidores.

Enquanto os Arcanjos confrontavam os arquimagos, vampiros e demônios que guardavam o templo, Veritatis e Gabriel percorreram os corredores até uma câmara, onde Inferno e Terra eram um. Ambos os Primi sentiram-se enfraquecidos naquele local, onde Nabucodonosor os confrontou. O corpo de Nabucodonosor se partiu e cresceu, revelando a imensa forma draconiana de Leviathan.

A batalha que se seguiu provocou tremores, e criou vastas cavernas nas profundezas da Terra. Mesmo enfraquecido, Gabriel confrontou Leviathan, enquanto Veritatis apenas observava. Leviathan parecia ter vantagem, até que Miguel se manifestou no local, e usou sua magia para impedir que a área infernal afetasse Gabriel. Equiparados em poder, Gabriel e Leviathan continuaram a guerrear sob a Terra, até que a espada de Gabriel decepou a cabeça do Grande Lorde.

Quando a poderosa alma de Leviathan escapou do corpo decapitado, pesadelos tomaram a mentes de todos os adormecidos nas Terras e em outros reinos. Gabriel absorveu a alma do Grande Lorde, num confronto mental que durou horas, mas finalmente a criatura estava morta... Os pesadelos que atormentaram a Tellurian devido à luta permaneceram por muitas semanas, mas a guerra que durou mais de 1500 anos finalmente havia terminado.

ROMA E A SEGUNDA GUERRA

Após a destruição de Leviathan, as forças infernais tornaram-se muito mais sutis em seus atos, evitando qualquer demonstração direta de poder. Suas influências estendiam-se pelo Império Fenício, por Cartago e por Roma. Conforme o Império Romano cresceu, os demônios prosperaram, mas não foram os únicos... Roma foi um paraíso para os infernais, os sanguessugas e as Crias de Vermis Magnis, que proliferaram pelos seus recessos mais sombrios, reunindo seguidores e cultos.

A influência infernal começou a ser quebrada em Roma através do Cristianismo. Os cristãos foram protegidos por Celestiais, especialmente por Rafael, e a isso deve-se a perseguição feita contra eles. Felizmente, o cristianismo prosperou, aos

poucos conquistando o Império. Constantino finalmente o declarou a religião oficial do Império, e muitos dizem que Constantino tinha visões inspiradas por Celestiais. A verdade é que Constantino era mitraísta, mas foi influenciado pela tradição de magos persas que serviam ao Éden, aceitando os conselhos deles e favorecendo o cristianismo.

As crises sucessivas, a ascensão cristã e a fragmentação do império favoreceram muito os Celestiais. Enquanto Roma caía, iniciou-se a Segunda Grande Guerra entre o Éden e o Inferno. Os Celestiais, liderados por Miguel e Rafael, invadiram Roma em massa, destruindo cultos infernais e demônios. Os Infernais, acostumados a séculos de poder em Roma caíram facilmente. As invasões bárbaras, muitas vezes acompanhadas de ataques de lobisomens do norte, ajudaram a minar o Império. Sem Roma, os infernais se dividiram e caíram.

A Segunda Grande Guerra não durou mais do que 100 anos, mas ao seu fim, Roma era apenas uma ruína. As comunidades agrárias isoladas começaram a formar os futuros feudos, e a Era das Trevas estava se iniciando. Ao leste, ainda restava o Império Romano do Oriente, disputado tanto por infernais como Celestiais, mas na Europa nada mais da glória de Roma restava.

A ERA DAS TREVAS

A Queda de Roma provocou um grande choque nos mundos espirituais... fogos queimaram a Umbra viva, e um grandes Turbilhão devastou os mundos dos mortos. Veritatis, na época peregrinando pelos mundos dos mortos ao lado de seu pupilo Azrael, retornou ao Éden e demonstrou sua preocupação pelos mortos ao criar o Clero Mors Sancta. Pela primeira e única vez na história, um Primus gerou mais de um Clero.

Os Mors Sancta marcam o começo da Idade das Trevas para os Celestiais. Com os demônios vencidos durante a queda de Roma, muitos Celestiais passaram a tentar influenciar a Igreja Católica Apostólica Romana, para que ela unificasse as comunidades separadas e pudesse iniciar um renascimento da humanidade... A princípio isso parecia estar funcionando, apesar da lentidão do processo... mas depois notamos que estávamos terrivelmente errados.

Sem que percebêssemos, vampiros, demônios e outras criaturas infiltraram-se ou já estavam infiltrados na Igreja, manipulando-a e corrompendo-a para seus próprios fins. Descobrimos, para nosso espanto, que a corrupção permeava cada instituição daquela época, e que o Inferno não estava apenas se reerguendo, como estava fazendo de forma tão sutil que não conseguíamos impedir seu avanço.

A guerra aberta parecia não ser mais a solução... o Inferno estava enganando-nos, aumentando seu poder sem ser visto... eles estavam corrompendo a fé a seu favor. Outros seres estavam, conscientemente ou não, ajudando este avanço infernal. Foi quando o Arcanjo Gabriel resolveu escolher um novo povo para poder confrontar a Europa corrompida.

Gabriel procurou Muhammad, um habitante da cidade de Mecca, e o elegeu seu profeta. Assim nasceu a fé islâmica, que reuniu tribos díspares e venceu os terríveis demônios que dominavam a Arábia, que cresceu conquistando povos. O objetivo de Gabriel era usar o Islã como uma religião que inspirasse fé renovada, e pudesse com o tempo expulsar a corrupção que tomava a Europa... infelizmente, os demônios descobriram isso, e incitaram as cruzadas... Para piorar, isso dividiu os Celestiais, pois muitos ainda tinham esperanças na Igreja Católica e buscavam purifica-la...

A pressão de Éden e Inferno sobre os mortais, bem como a proliferação de seres sobrenaturais, fez com que os mortais tomassem medidas drásticas... a Inquisição foi criada... e começou um dos períodos mais terríveis da humanidade, em que mulheres e crianças eram torturadas, e muitos seres inocentes foram destruídos nas fogueiras da Igreja...

Divididos e preocupados com a Terra, os Celestiais não estavam preparados para o que viria a seguir...

A TERCEIRA GUERRA

O Inferno não havia esquecido sua derrota em Roma... nem havia perdoado... eles apenas usaram a Igreja... corrompe-la nunca foi o objetivo. Eles inspiraram a Inquisição e nos fizeram voltar nossos olhos para a Terra... mas isso foi o pior erro que poderíamos cometer...

Começou pequeno, e ninguém notou antes que fosse tarde demais... mas o Éden descobriu no início do século XIII que também estava sendo invadido... Foi na noite em que Prístina se viu sob ataque de demônios e continuou por muitos anos, durando quase um século.

Os demônios não eram capazes de nos confrontar de igual para igual, e usaram de estratégias traiçoeiras para nos atacar... O objetivo deles não era nos destruir, mas nos distrair, para que tirássemos a atenção do que ocorria na Terra e nos voltássemos para a defesa...

As batalhas traiçoeiras envolviam usar Anjos Caídos infiltrados para provocar destruição, seguida de pequenos ataques a vilas e cidades... Incêndios, devastação, ataques repentinos na calada da noite... e sempre que mostrávamos resistência, os infernais procuravam desaparecer... A princípio eles eram apenas incômodos... mas aos poucos eles conseguiram nos enfraquecer, e lançaram um ataque muito maior.

Foi no ano de 1300 que a horda infernal lançou sua grande ofensiva. Milhares de demônios surgiram das áreas selvagens à noite, provocando destruição em Prístina. Os ataques eram extremamente rápidos, causavam muita destruição, mas cessavam rapidamente, antes que oposição organizada pudesse impedi-los. Os ataques seguintes foram a Mecca, onde hordas surgiam as areias do deserto, também utilizando a mesma estratégia.

Esses ataques traiçoeiros continuaram, até que Veritatis descobriu a origem e o objetivo dos ataques. Veritatis encontrou portais entre o Inferno e o Éden, gerados por forças desconhecidas, e convocou seus Cleros para um grande ritual que selaria, para sempre, o Éden. A batalha final da guerra ocorreu em 1312, quando os Veritatis Perquiratores e Mors Sancta realizaram o ritual sob o ataque dos infernais. Os demais Cleros formaram uma resistência suficientemente grande para que os demônios não conseguissem interromper o ritual. Desta forma, impedimos que os ataques demoníacos prosseguissem.

Infelizmente, os demônios tinham conseguido o que queriam... o Éden, mais especificamente Prístina e Mecca e vilas próximas, estava em ruínas, e tivemos de voltar nossa atenção à reconstrução... na Terra, estava ocorrendo o Renascimento, e os demônios teriam conseguido manter e aumentar sua corrupção, não fosse o inesperado surgimento de um novo Clero...

RENASCIMENTO

Prístina estava em ruínas quando a Arcanjo Rachel, dos Sancti, apresentou-se aos Primi e revelou que havia se tornado uma deles. Rachel havia estado na Itália durante a Terceira Guerra, e viu que a humanidade estava começando a abandonar a Era das Trevas. Seu desejo em ensinar novos caminhos aos homens e dar-lhes liberdade e esperança a fez ascender aos olhos dos Guardiões, que a tornaram Primus. Ela e seus seguidores formaram o Clero Líber, dedicado à guiar os mortais e proteger a liberdade deles.

Os Líberes foram o Clero mais influente durante o Renascimento, ajudando a espalhar novas idéias e a mudar o pensamento conservador europeu. Os Princeps e Sancti uniram-se ao novo Clero, formando uma trindade que iria redefinir o funcionamento da Corte Ocidental de Celestiais.

Neste período se iniciou a construção da cidade de Libertatis, às margens do lago Lazurd.

NOVAS DESCOBERTAS

Quando novas os europeus descobriram a América e começaram a criar colônias em outros continentes, um novo conflito se formou. Os Xamãs, até então amigáveis ao contato com a mentalidade européia, se afastaram dos demais Cleros para poder ajudar os povos indígenas a se defenderem dos invasores. Foi nesta época que a cidade de Taba começou a ser construída, e a nova cidade serviu de refúgio para que os Xamãs pudessem se reunir e planejar.

Conforme a Europa trazia exploração e escravidão aos povos africanos e americanos, os Xamãs começaram a atacar cidades e povoados europeus. Essa atitude recebeu desaprovação dos Cleros Ocidentais, e pela primeira vez Cleros inteiros entraram em conflitos entre si. Embora não houvesse guerra no Éden, por vezes grupos de Celestiais lutavam entre si na Terra.

A questão só foi resolvida no final do século XIX, quando os Superviventes e Cuique Suum conseguiram forçar uma paz entre os Cleros, fazendo com que os ataques dos Xamãs aos europeus cessassem em troca da ajuda dos Ocidentais na defesa dos povos indígenas.

REVOLUÇÕES E INDÚSTRIA

Nos séculos XVIII e XIX, na Europa, novas formas de pensamento começaram a surgir na forma do movimento chamado Iluminismo. Em parte apoiados pelos Líberes, os mortais passaram a cultivar idéias de democracia e liberdade. Grandes revoluções aconteceram na Inglaterra e França, e as colônias na América começaram a se rebelar.

Infelizmente, tais pensamentos foram se corrompendo, devido às presenças demoníacas e vampíricas na sociedade humana. Ao mesmo tempo em que buscavam o fim de impérios, surgia um novo Imperialismo. Enquanto as colônias americanas se libertavam, a África e a Ásia eram invadidos e dominados.

A Revolução Industrial, por sua vez, trouxe progresso à humanidade, mas a um alto custo em vidas. As massas operárias, que incluíam mulheres e crianças, eram explorados, gerando miséria e injustiças. Isso fortaleceu tremendamente tanto as forças infernais como o Vermis Magnis... Nós lutamos como pudemos, mas parecia ser uma luta impossível...

Com o tempo, os Cleros Sancti, Princeps e Líberes conseguiram aos poucos mudar a mentalidade humana, trazendo direitos aos explorados e ajudando em revoltas e rebeliões. Infelizmente, algo muito sério ocorreu no século XIX... algo que muitos dizem marcar um prelúdio do Apocalipse...

A QUARTA GUERRA

Em meios às explorações que ocorriam tanto na Europa como nos países dominados por ela, um Celestial chamado Caesar clamando ter tornado-se Primus. Caesar não teria causado tanta preocupação no Éden, não fosse de conhecimento de Miguel que o novo Primus tinha muito contato com os Caídos e que pretendia recriar o Clero Protectori, de Lucibel.

A princípio, mesmo relutantemente, os Cleros toleraram os novos Protectori... porém, quando ataques misteriosos começaram a ocorrer no Éden, e provas de que esses novos Protectori estariam aliados aos Caídos de Lúcifer foram descobertas, o novo Clero passou a ser caçado pelos demais. Os Protectori passaram a ser conhecidos como Spiritus Latro, e foram quase totalmente dizimados, até que seu líder e os últimos membros foram capturados na Terra e levados a julgamento, no ano de 1832.

Para a surpresa de todos, durante o julgamento, o Arcanjo Fanuel descobriu que Caesar e os Spiritus Latro eram inocentes. Com vergonha, os Celestiais tiveram de admitir que foram manipulados... e as suspeitas recaíram sobre Lúcifer e os Anjos Caídos... Antes que pudessem agir, porém, a Quarta Guerra entre Éden e Inferno aconteceu...

A grande ironia da Quarta Guerra é que ela representou a maior vitória infernal sobre nós, mas foi a mais curta e repentina das Grandes Guerras. Ela ocorreu apenas três dias após o julgamento de Caesar, e durou menos de um mês... Ela começou em 7 de Fevereiro de 1832, quando na calada da noite um exército de pesadelos invadiu Prístina.

Nunca algo assim havia ocorrido. Milhares, talvez milhões de almas condenadas do Inferno surgiram vindas dos Campos Elíseos, atacando os portões de Prístina, invadindo e causando destruição na cidade. Enquanto as almas invasoras eram detidas, o verdadeiro exército surgiu: milhares de demônios, alguns de imenso poder. Em sete dias, a cidade de Prístina foi totalmente dominada pela horda invasora.

Os inimigos isolaram Prístina, forçando muitas almas e Celestiais a ficarem sitiados em Sancta Turrim, defendendo-se dos ataques inimigos. Estava sendo organizada uma força de ataque Celestial em Libertatis... mas para nossa surpresa, o

inimigo já esperava isso... Libertatis também foi atacada por hordas de almas e demônios, mas desta vez acompanhados por Anjos Caídos. Os Celestiais foram forçados a fugir.

16 dias haviam se passado desde o início da invasão, enquanto Sancta Turrim e Libraria resistiam aos ataques das hordas. Ao mesmo tempo, todos os 14 Cleros Celestiais se uniram pela primeira vez, ao norte, criando o maior exército unificado da história do Éden. Ao mesmo tempo, os invasores que estavam em Libertatis abandonaram a cidade em ruínas, indo para Prístina e formando um exército infernal gigantesco.

Foi no dia 24 de Fevereiro de 1832... Os Primi Rafael, Miguel e Gabriel lideraram o imenso exército Celestial rumo à Prístina. Enquanto Éden e Inferno combatiam na maior batalha já ocorrida na história dos dois mundos, os céus tornaram-se vermelhos, e começou a chover fogo... Em meio aos fogos da batalha emergiu uma monstruosidade nunca vista antes: Mephistus, Grande Lorde da Guerra.

O Grande Lorde moveu-se em direção à Sancta Turrim, protegido por criaturas monstruosas que emergiam de sua própria carne. Sem que pudesse ser parado, o monstro invadiu a Torre, apenas para ser confrontado pelo Primus dos Spiritus Latro, Caesar. Infelizmente, o Primus ainda era jovem e não tinha as mesmas habilidades de seus equivalentes milenares. No momento em que Rafael, Miguel e Gabriel chegaram, Caesar estava sendo Obliterado pelo demônio.

O momento da destruição de Caesar criou um grito psíquico que ecoou nas mentes de todos os presentes. Gabriel, tomado por fúria, investiu contra o Grande Lorde, numa batalha ainda mais grandiosa do que seu confronto com Leviathan. Os outros dois Primi apenas observaram, enquanto Gabriel dilacerava o Grande Lorde. Ao fim, o monstro caiu, e foi totalmente destruído...

No momento em que Mephistus tombou, as hordas infernais fugiram. Uma chuva forte, trazida pelos Xamãs, extinguiu as chamas provocadas pela imensa batalha, e o Éden confrontou os resultados da mesma. Embora Mephistus tenha sido destruído, o Éden pela primeira vez sofreu a morte de um Primus e de um Clero. Os Spiritus Latro deixaram de existir naquele dia... Prístina e Libertatis estavam completamente destruídas, muitos Celestiais foram Obliterados... e a guerra deixou um mistério que perdura até hoje. Pois, naquele dia, foi o último dia em que o Arcanjo Veritatis foi visto.

A ÚLTIMA APARIÇÃO DE VERITATIS

Estes escritos a seguir foram retirados do meu diário pessoal... Poucos Celestiais fora dos Veritatis Perquiratores e Mors Sancta já os viram... e espero que os mantenha secretos... Eu fui a última pessoa a ver Veritatis, no dia de seu desaparecimento... até hoje ninguém jamais conseguiu encontra-lo... mas talvez você possa ter alguma idéia de onde procurar...

Biblioteca de Cristal, Libraria, 24 de Fevereiro de 1832,

Este lugar é afastado demais da superfície para se ouvir os sons da batalha que ocorria lá em cima, mas eu sabia que o conflito ainda continua... enquanto nossos exércitos tentavam expulsar o mal que nos invadiu, eu caminhava pelos corredores da biblioteca, por entre as estantes numerosas de livros antigos... Percorri por fim o corredor de parede sólida que separa o quarto de Veritatis do resto da Biblioteca de Cristal, e bati gentilmente na porta...

"Mestre? Estás aí?"

"Abra a porta, Asphael," ele respondeu... pude sentir certa preocupação em seu tom de voz. Ele pediu-me para entrar e, sem hesitar, obedeci. Ele estava vestindo um manto de tom cinza escuro, e um capuz me permitia ver apenas seu rosto obscurecido.

"Mestre," perguntei, "porque está vestido assim?"

Ele não respondeu o que eu desejava, apenas dizendo: "O mal venceu a proteção que criamos séculos atrás... diga-me, Asphael, Filho de Veritas, de onde as hordas infernais vieram? Onde está a passagem?"

Respondi como pude a pergunta de Veritatis, dizendo que não sabia, que apenas sabia que os invasores vieram do norte de Prístina... ele olhou-me com uma expressão muito séria, dizendo: "Então lá é que está o verdadeiro perigo. Eu preciso ir."

Ele se levantou e estava saindo pela porta, quando o interrompi: "Aonde vai, mestre? Precisam de você na batalha!"

Ele virou-se para mim. "A batalha já está ganha... o inimigo conseguiu parte do que queria... mas agora nossos irmãos estão vencendo. E felizmente impedimos que o inimigo adentrasse Libraria... ou tudo o que ele desejava iria se concluir... Agora eu preciso ir... é hora de descobrir as respostas por trás desta guerra..."

Ele apenas saiu... eu o vi caminhar para longe, mas uma força me impediu de agir até que ele tivesse desaparecido por completo... quando me vi livre da força que me prendia, procurei pelo mestre Veritatis. Infelizmente, ninguém mais o viu naquele dia...

— Arcanjo Asphael Veritas, Serafim dos Veritatis Perquiratores

O SÉCULO XX

Quando o século XX começou, o Éden estava quase totalmente reconstruído. Na Terra, os Líberes continuavam a exercer sua influência, mas agora estavam acompanhados dos Tecnoanjos... Os Tecnoanjos são o Clero Constructor criado por Raziel, mas eles mudaram seu nome e seu modo de ver as criações humanas... Seja como for, enquanto os Cleros continuavam vigiando a Terra cada um ao seu próprio modo, os Líberes lutavam arduamente para libertar países dominados e inspirar ideais de liberdade e tolerância na Terra... Já os Tecnoanjos ajudavam a humanidade a desenvolver suas tecnologias.

O século XX trouxe tanto surpresas boas como ruins... Entre as ruins, podemos citar as Grandes Guerras Mundiais, que trouxeram miséria e destruição para a humanidade, caos para o Mundo dos Mortos e poder para o Vermis Magnis...

Também podemos citar o avanço da poluição, da corrupção e da criminalidade, que favorecem tanto Inferno como o Grande Verme... Entre as boas, porém, podemos dizer que os mortais conseguiram tecnologias capazes de melhorar a vida da humanidade, idéias de liberdade e tolerância, libertação de nações dominadas...

Nós continuávamos ativos, observando e agindo quando preciso... apesar da violência, corrupção e da presença assustadora do Grande Verme e dos infernais, nossa luta prosseguia... Todo o século XX foi apenas um interlúdio entre a Quarta Guerra e o que está por vir... Batalhas ocorreram em todos os cantos do mundo, mas nada em grande escala. Muitos imaginavam que, apesar de toda a escuridão que permeava o mundo, o século XX não traria grandes mudanças na balança de poder entre Éden, Inferno e Vermis Magnis...

Até que, no fim do século, algo aconteceu.

A Semana de Pesadelos

Em 1999, um evento de terríveis conseqüências atingiu a Terra. Uma grande criatura das trevas, chamada de "Rei Yama Ravana" pela Corte Oriental, despertou na Índia. Na verdade um vampiro primordial de poderes imensos, a criatura causou destruição pelos locais em que passou. Pessoas e seres sobrenaturais do mundo inteiro, incluindo os Celestiais, sentiram seu despertar através de visões apocalípticas e pesadelos.

A presença da criatura atraiu a atenção de praticamente todas as criaturas sobrenaturais residentes na Índia. Celestiais, demônios, vampiros e outros foram atraídos para o conflito gerado. Antes que os Celestiais alcançassem o monstro, os místicos de uma ordem tecnomântica utilizaram artefatos nucleares para destruir a criatura... o ataque destruiu o monstro, mas não apenas ele. As explosões Obliteraram todos os Celestiais e possivelmente os demônios presentes na área, e muitos outros que estavam fora do alcance da explosão sentiram o choque psíquico causado por ela.

A explosão detonou uma série de eventos e catástrofes nos mundos espirituais... De alguma forma, seres há muito adormecidos foram despertados, incluindo vários servos poderosos do Vermis Magnis. O mundo dos mortos sofreu o pior, sendo varrido por um Turbilhão de proporções gigantescas, que destruiu os Reinos dos Mortos e causou caos nas várias Necrópoles.

Ao fim desses eventos, que levaram apenas sete dias e foram batizados de "a Semana de Pesadelos," o mundo estava mudado... os mortos estavam em caos, novas criaturas estavam despertando na Tellurian e uma estrela vermelha surgiu nos céus umbrais. Visível para olhos sobrenaturais, a estrela parece ser o prenúncio do fim dos tempos...

Hoje

ADENDO À CARTA DE ASPHAEL, DETALHANDO O MUNDO HOJE,
Pelo Arcanjo Philipe Nicodemus, Querubim dos Veritatis Perquiratores

Após centenas de milênios, Quatro Grandes Guerras e várias crises, o Éden persiste em sua luta contra as forças da escuridão. Embora enfraquecidos, há mais Celestiais do que nunca antes, e eles estão espalhados por todo o mundo. Infelizmente, os seres do Vermis Magnis e os infernais também estão em grandes números, aos poucos espalhando sua influência corrupta sobre a Terra.

Conforme o fim dos tempos parece se aproximar, os Celestiais estão cada vez mais atentos e ativos, lutando com mais fervor do que nunca para impedir que as trevas dominem. Pode ser que a batalha final já tenha começado, mas com certeza esta é uma batalha que os Celestiais não pretendem perder...

INFILTRAÇÃO

A tática primária dos Celestiais para vigiar a Terra é infiltrar agentes na sociedade mortal. Os Celestiais assumem identidades falsas e levam vidas como as de uma pessoa qualquer, trabalhando e se sustentando como se fosse um mortal, enquanto secretamente vigiam a cidade em que vivem. Todos os Celestiais infiltrados em uma mesma cidade mantém contato entre si ou com o Principado local.

Um Principado é um Arcanjo designado para cuidar de uma cidade ou área na Terra. Algumas cidades possuem conselhos de Principados. Seja como for, os Principados são os responsáveis por coordenar as ações do Éden em suas cidades, desta forma criando uma rede eficiente de informações.

Os Celestiais infiltrados têm de manter o Mandamento do Segredo da melhor forma possível. Eles evitam ao máximo atrair atenção, seja de mortais ou seres sobrenaturais. Mesmo quando a situação exige que os Celestiais ajam, eles o fazem de forma que a suspeita caia sobre grupos mortais ou sobre outros seres sobrenaturais, desta forma mantendo em segredo a existência de "anjos." Os Celestiais mais experientes inclusive costumam voltar grupos diferentes de sobrenaturais perigosos uns contra os outros, de forma que os inimigos exterminem-se mutuamente.

As Américas

A América do Norte preocupa muitos Celestiais. Corrupção se espalha pelos Estados Unidos, México e Canadá, e tanto o Inferno como o Vermis Magnis são poderosos aqui. Praticamente toda grande cidade norte-americana tem presença de Celestiais infiltrados na sociedade mortal, e as notícias que eles trazem ao Éden não são boas... As cidades estão superpovoadas com vampiros e crias do Grande Verme, embora a população mortal não saiba disso. Demônios também são comuns, agindo em segredo, influenciando a política e a indústria de entretenimento.

Os conflitos com vampiros têm aumentado nos últimos anos. Principados norte-americanos têm avisado sobre a expansão de um grupo de vampiros extremamente violento chamado "Sabá." Caçadores entre os Sancti, Venatores e Cuique Suum têm ocupado muito de seu tempo perseguindo e destruindo vampiros que representem ameaça excessiva...

Outra preocupação na América do Norte é o Vermis Magnis. Conflitos com monstros vivendo nos subterrâneos e espíritos corruptos vindos da Umbra estão cada vez mais freqüentes. Além disso, o avanço da poluição e do desrespeito à natureza está fortalecendo as tropas do Grande Verme.

Em comunidades menores, ainda há grandes perigos. Embora demônios sejam raros nas pequenas comunidades, muitos Celestiais têm percebido que o Vermis Magnis tem corrompido pessoas e animais, criando monstros que aterrorizam pequenas cidades. Há ainda relatos, ainda que raros, de cultos a demônios ou outros seres corruptos se espalhando entre as elites das cidades menores.

Na América Latina não é muito diferente... Com certeza, nas nações latinas, demônios e monstros do Grande Verme se espalham e prosperam, mas as forças do Éden também são fortes aqui. Embora as grandes cidades não sejam muito diferentes do que ocorre no norte, e o tráfico de drogas e a corrupção política sejam atrativos muito fortes para seus inimigos, há uma grande quantidade de Celestiais infiltrados.

As selvas, florestas e áreas selvagens são o recanto de lobisomens e outras criaturas metamórficas. Embora os lupinos e seus parentes estejam lutando contra o Grande Verme para impedir seu avanço, o Vermis Magnis está lentamente conseguindo espalhar sua presença tóxica. Os Xamãs e Superviventes têm tentado ajudar, ainda que ocultos, os lobisomens em sua luta. O Mandamento do Segredo, porém, impede-os de serem mais eficazes na luta contra as forças da destruição.

CORPORAÇÃO PENTEX

As lutas no México e nos Estados Unidos têm voltado a atenção dos Celestiais para a Corporação Pentex. Embora por muito tempo tenha-se sabido que os forças do Vermis Magnis mantinham influência sobre esta corporação, os Veritatis Perquiratores descobriram, em 1993, que todo o conselho de diretores e que muitas pessoas dentro da empresa não são apenas peões do Grande Verme, e sim agem em nome dele conscientemente. Isso fez com que os Celestiais mudassem sua postura frente à Pentex.

Antes, a Pentex só era alvo de Celestiais quando se descobria atividade de Vermis Magnis nas ações e projetos da empresa. Agora, o Éden tem mantido toda a Corporação sob vigília, impedindo quaisquer ações, sejam aparentemente corruptas ou não, que a empresa pode realizar, e tentando minar o máximo possível sua credibilidade e sua influência na sociedade mortal. Muitos Celestiais também costumam vigiar a Pentex e liberar as informações que conseguem para grupos de lobisomens e magos.

Os combates mais diretos com a Pentex têm ocorrido na Amazônia. Grupos de Xamãs, Superviventes, Venatores e outros têm criado emboscadas para os times Pentex, enquanto Veritatis Perquiratores têm usado espíritos para avisar os Metamorfos da região dos planos da empresa.

EUROPA

A Europa há muitos séculos tem recebido atenção especial da Corte Ocidental. Embora aparente ser mais calma que a América, a Europa é manipulada por monstros de idade considerável. Vampiros e demônios com milênios de idade manipulam a sociedade européia. Apesar do imenso poder destas criaturas, elas quase sempre mantém uma presença invisível, buscando não chamar atenção de possíveis inimigos e agindo apenas através de servos ou peões.

As cada vez menores áreas naturais da Europa são o domínio das maiores Tribos de lobisomens existentes. Esses lupinos dividem estas áreas apenas com alguns raros magos e cidades isoladas, mas são vigiados por Celestiais do Clero Xamã que seguem as antigas tradições pagãs.

A Europa possui ainda uma outra presença muito forte: Anjos Caídos. Há mais Anjos Caídos na Europa do que em qualquer outro lugar do mundo, e eles são muito eficientes em se esconder. Os Caídos têm manipulado tanto Éden quanto Inferno na Europa, e são odiados por ambos os lados. Muitos Celestiais, ainda com desejos de vingança causados pela Quarta Guerra, descem à Europa para caçar os Caídos. Em algum lugar de Roma se localiza o lar de Lúcifer em pessoa. Embora a Igreja tenha se livrado da maior parte da corrupção que a contaminou na Idade Média, muitos acreditam que Roma e o Vaticano estejam escondendo muitos Caídos.

OS CAÍDOS

Os Anjos Caídos são um grupo à parte da guerra entre Éden e Inferno. Apesar disso, em inúmeras ocasiões os Caídos ajudaram as forças infernais contra o Éden. A verdade é que os Caídos estão mais preocupados com sua própria sobrevivência e, enquanto o Éden os abandonou, às vezes o Inferno se oferece a ajuda-los.

A maioria dos Caídos é pacífica e não deseja se envolver com a guerra, mais preocupados em sobreviver ou se redimir. Um grupo, chamado Clerical, porém, se divide em "Cleros Impuros" e assumem novos papéis e ideologias após Decaírem. Os Clericais estão sob o controle de Lúcifer, embora o Primeiro Caído tenha aparecido muito pouco nos últimos séculos. Muitos Clericais negociam com demônios, mas preferem não se integrar à sociedade demoníaca, apenas se envolvendo com o Inferno quando absolutamente necessário. Apenas um pequeno grupo de Caídos, chamados de Luciferite, se aliou completamente ao Inferno, adentrando a hierarquia Infernal e se tornando demônios verdadeiros.

Para mais detalhes sobre os Anjos Caídos, veja o **Apêndice 1: Os Caídos** deste livro, e o futuro suplemento **Caídos: A Trilha Impura**.

ORIENTE MÉDIO, EGITO E MESOPOTÂMIA

O Oriente Médio é a terra dos Malaki, os Celestiais muçulmanos. Estes guerreiros ferozes vigiam incansavelmente as atividades sobrenaturais em suas terras, lutando contra os demônios do Grande Lorde Íblis Al-Qadim, que infestam os países árabes e ameaçam os seguidores de Alá. A luta dos Malaki também se estende aos Shaitani, um grupo de Anjos Caídos traiçoeiros que agem como demônios, embora não pertençam verdadeiramente ao Inferno.

Outros seres sobrenaturais mantém seus lares aqui também. Estranhos homens-chacal conhecidos como Peregrinos Silenciosos caminham pelos desertos, o povo-dragão do Nilo chamado Mokolé-mbembe às vezes procuram a ajuda Malaki e os misteriosos magos chamados Ahl-i-Batin vigiam as atividades nestas terras.

O Egito é controlado por forças das trevas, porém. Vampiros adoradores de serpentes conhecidos como Setitas procuram manter um controle corrupto e sutil sobre a população mortal. Rumores de demônios e outros monstros enterrados em pirâmides e de templos subterrâneos no deserto abundam, e muitos Superviventes e Veritatis Perquiratores aventuram-se nestas terras em buscas de respostas e de novas perguntas...

O FANTASMA DE LEVIATHAN

Desde o fim da Primeira Guerra, rumores têm surgido a respeito de um espírito de grande poder vigiando as ruínas babilônicas. Alguns acreditam que o Grande Lorde Leviathan, cuja morte terminou a Guerra, jamais foi verdadeiramente Obliterado por Gabriel, e que parte de sua essência habita as ruínas, criando áreas infernais e possuindo pessoas. A presença infernal na antiga babilônia realmente é muito forte, mas até hoje ninguém jamais conseguiu comprovar se os rumores do espírito de Leviathan são verdadeiros ou não.

ÁFRICA

A África é um continente de contrastes, pelo menos do ponto de vista espiritual. Embora conserve vastas áreas naturais intocadas por corrupção, a fome, as guerras e a miséria têm atraído as forças destrutivas de Vermis Magnis. O Grande Verme é poderoso na África, enviando monstros que aterrorizam vilas ou agentes humanos que ajudam a manter o caos e instabilidade no continente.

O Inferno tem presença forte na África. Suas grandes cidades são vigiadas por demônios poderosos, e mesmo no interior há pequenas tribos inteiras sob controle infernal. Rumores não confirmados indicam a presença de demônios tão antigos que podem possuir mais de 15 mil anos de idade. Hordas de Infernalistas e agentes corruptos às vezes são encontrados na África, deixando muitos Celestiais receosos quanto ao futuro do continente.

Os sobrenaturais da África são únicos em muitos aspectos. Grandes dragões caminham no Congo, enquanto Metamorfos de leões, leopardos e hienas espalham-se pelo norte do continente. Rumores de espécies únicas de vampiros e de tubarões metamórficos na costa da África do Sul ainda não foram confirmados.

Os Cleros mais presentes na África são os Xamãs, que tentam ajudar as tribos primitivas locais, e os Superviventes e Veritatis Perquiratores. Muitos Malaki têm vindo do norte para tentar confrontar as criaturas corruptas que rondam as cidades e matas africanas. Muitos outros Celestiais têm aparecido na África nos últimos anos, preocupados com o fato da corrupção ter se espalhado tão rapidamente pelo continente.

O ORIENTE

No oriente, o mundo é um tanto diferente... Aqui é o Reino Médio, em que o sobrenatural comporta-se de forma bem diferente do resto do mundo. Enquanto no ocidente as forças sobrenaturais buscam ativamente ocultar-se dos mortais, no oriente os *Shen* — os seres sobrenaturais — são bem conhecidos e temidos pela população. Enquanto o ocidentais temem os seres das trevas, porém, no oriente acredita-se que, deixando o "povo da noite" em paz, o povo da noite não incomodará.

As criaturas da Ásia estão divididos em cortes. Seus vampiros, chamados Kuei-jin (ou Wan Kuei, segundo os Celestiais da Corte Oriental), são totalmente diferentes de seus parentes ocidentais, comportando-se de acordo com estranhos códigos de honra de conduta, enquanto os Metamorfos asiáticos, chamados Hengeyokai, agem em conjunto, ignorando as lutas tribais do ocidente.

Enquanto as várias cortes de Shen brigam entre si, os Tenshi — os Celestiais orientais — apenas observam em silêncio. Como os Tenshi agem sob o Mandamento do Segredo, eles são muito menos conhecidos que os demais shen, e gozam da vantagem de que poucos sabem seus poderes, fraquezas e propósitos. Os Cleros Hun Xian e Kage dominam os Celestiais orientais. Enquanto os Hun Xian garantem que os Shen sejam punidos por seus crimes e defendem a população, os Kage vigiam as sombras, destruindo tudo aquilo que se opõe ao Éden.

Nas últimas décadas, Celestiais ocidentais têm vindo para estas terras, principalmente em cidades como Hong Kong e Tóquio. Esses recém-chegados muitas vezes têm dificuldades para se adaptar ao modo oriental de agir, e por vezes acabam entrando em atrito com os Tenshi. Apesar disso, os Celestiais orientais costumam tolerar os "pouco refinados" anjos do ocidente, desde que eles se dispunham a seguir as regras da Corte Oriental.

O MUNDO YOMI

Os demônios e Anjos Caídos do oriente, chamados Kuei e Akuma respectivamente, são temidos ao extremo pela Corte Oriental. A verdade é que, no Reino Médio, a diferença entre Inferno e Vermis Magnis não é tão grande, e muitos infernais aceitam agir ao lado das crias do Grande Verme.

No Reino Médio existe o Mundo Yomi, um reino espiritual que une partes da Umbra Média e da Umbra Negra dos mortos. Este mundo espiritual é dividido em vários reinos terríveis, conhecidos como "os Mil Infernos." Cada um desses falsos infernos é governado por um Rei Yama, um ser de grande poder — seja ele fantasma, demônio, Caído ou espírito do Grande Verme.

No Oriente, as forças corruptas servem a estes Reis Yama. Por isso, sob o comando de um mesmo Rei Yama, é possível encontrar agindo em conjunto Kuei-jin, Aranhas-goblin, Kuei, Akuma, Malditos e outros seres corruptos. Essa união profana de poderes malignos é o que torna os demônios orientais tão terríveis e diferentes do resto do mundo.

AUSTRÁLIA

A Oceania foi, por muitos séculos, território dos Superviventes, Xamãs e alguns raros Celestiais orientais. A chegada dos europeus mudou tudo, trazendo com eles os Cleros ocidentais. A Austrália merece menção especial, devido às suas peculiaridades.

A Austrália é um lugar de mistérios. Aqui, o mundo espiritual parece ser mais forte que o resto do mundo, e é chamado de "Dreamtime," a Hora do Sonho. As barreiras entre espírito e matéria são muito mais fracas na Austrália e, nas regiões selvagens, às vezes o mundo físico torna-se uno com o mundo dos espíritos. Os espíritos locais são poderosos, mas o avanço da civilização tem servido para enfraquecer o poder espiritual na Terra.

Os lobisomens invasores que vieram com os Europeus costumam clamar as áreas selvagens australianas, mas algo no passado parece ter criado uma inimizade entre os espíritos e esses invasores. Os espíritos da Hora do Sonho têm estado extremamente hostis, embora certos Xamãs que caminhavam por estas terras antes da invasão européia mantém boas relações com a Umbra.

As forças de Vermis Magnis possuem um domínio forte nas cidades australianas, mas têm tido dificuldades para se expandir para as áreas selvagens graças à resistência dos espíritos locais. A falta de demônios (que na verdade são muito cuidadosos para chamarem atenção) faz com que os esforços dos Celestiais australianos sejam voltados contra o Grande Verme.

OS MUNDOS ESPIRITUAIS

Embora a guerra entre Éden e Inferno seja pelos mortais, não é apenas o mundo físico que importa. Os Celestiais aprenderam há muito que os mundos espirituais exercem influências poderosas sobre a Terra, e aprenderam a protege-lo e vigia-lo também.

Conflitos com demônios são raros nos mundos espirituais. Embora certos demônios vaguem pelas Umbras e principalmente pelo Mundo dos Mortos, eles buscam mais conhecimento do que corrupção. O grande perigo nos mundos espirituais não é o Inferno: é o Vermis Magnis.

Nas Umbras da vida e da mente, os espíritos malditos da Wyrm têm proliferado. Essas forças corruptas têm sido enfrentadas por Celestiais e outros seres, incluindo Metamorfos e alguns magos, mas a fonte de corrupção parece inesgotável. Na Penumbra, locais de presença de Vermis Magnis são vigiados e atacados com freqüência, na tentativa de manter a corrupção isolada. Infelizmente, o poder do Grande Verme cresce a cada dia.

No Mundo dos Mortos, a situação é ainda pior. Em 1999, um grande turbilhão varreu as civilizações dos mortos, e o Turbilhão ainda está ativo nos dias de hoje, embora enfraquecido. Os ventos caóticos trazem destruição e abrem caminho para hordas de Espectros. Os mortos estão desesperados, tentando de alguma forma escapar, e pra isso têm buscado contato com o mundo dos vivos.

Os Veritatis Perquiratores, Superviventes e Xamãs são os Celestiais que estão mais ativos na Umbra viva, enquanto os Mors Sancta são indiscutivelmente os mestres da Umbra dos mortos. Em ambos os casos, porém, os Celestiais têm tentado barrar as forças do Grande Verme, chamando ajuda de outros Cleros ou até mesmo de outros seres.

O FUTURO

Ninguém pode prever o futuro com exatidão, mas o que se imagina é que as coisas tendem a piorar. Conforme o Vermis Magnis e os infernais aumentam em força e poder, a Terra e os mundos espirituais caem em decadência. Desde que o Equilíbrio foi quebrado e Vermis Magnis surgiu, espera-se pela resolução dos eventos: o Armageddon.

As profecias de como o evento ocorrerá variam, mas muitos concordam que a Semana de Pesadelos de 1999 é a prova de que ele está próximo. Os Celestiais têm agido mais do que nunca, e esperam estar poderosos o suficiente para lutar no fim dos tempos e vencer.

Ninguém sabe quando o fim chegará... mas segundo alguns, será muito em breve...

Capítulo 4:

Os Cleros Celestiais

Os Celestiais se dividem em Cleros e Cortes, cada qual com suas tradições, seus regulamentos, seus poderes e sua atitude diferentes. Esta sociedade complexa e culturalmente rica já possui milênios de existência, mas vai sempre se atualizando e se adaptando, conforme o mundo mortal muda e conforme novas almas e Celestiais surgem no Éden.

A seguir, estão os 14 Cleros que compõem a sociedade Celestial e as 3 Cortes em que esses Cleros se dividem. Lembre-se, porém, que não se pode determinar como um Celestial é somente através de seu Clero. Celestiais são indivíduos, e estereotipa-los pela imagem que se tem de um Clero é um erro (muitas vezes fatal quando demônios o cometem).

Prossiga... e descubra os mistérios que o aguardam...

A Corte Ocidental

Das três Cortes de Celestiais, a Corte Ocidental é sem dúvida alguma a maior. Englobando as culturas que nasceram nas Américas e na Europa, a Corte Ocidental se baseia no livre-arbítrio, na assimilação da modernidade e na liberdade de expressão, gerando comportamentos e indivíduos bem diversificados e mais tolerantes à mudanças.

Muito da cultura da Corte Ocidental foi influenciado pelas religiões cristãs, embora os Judeus também tenham tido grande influência, principalmente entre os Cleros mais antigos.

Sede: A Corte Ocidental está sediada em Prístina, embora Libertatis também pertença a essa Corte. Além disso, a maioria dos Celestiais que vivem em Libraria e Sancta Turrim também são ocidentais, embora estas cidades não sejam ligadas a nenhuma Corte em particular.

Cleros: Sete Cleros compõem a Corte Ocidental. Ela é liderada pelos Princeps e pelos Sancti, e composta também por Venatores, Líberes, Veritatis Perquiratores, Cuique Suum e Tecnoanjos.

Costumes: A Corte Ocidental se baseia nos costumes do ocidente, principalmente nos costumes europeus e americanos. A influência da cultura norte-americana tem aumentado cada vez mais na Corte, e ideais de liberdade e livre-escolha são cada vez mais fortes.

O linguajar, as roupas e a forma de agir da Corte Ocidental podem variar de acordo com o Celestial. Muitos seguem tendências rebeldes, enquanto outros ainda são tradicionalistas. No Éden, principalmente nas cidades da Corte Ocidental, ao mesmo tempo que há Celestiais caminhando com calças jeans, camiseta, boné e tênis ou usando ternos ou vestidos, há outros com roupas mais simples de camponeses ou trajes de séculos passados, como mantos ou mesmo armaduras leves medievais.

A tecnologia tem se espalhado na Corte Ocidental mais rápido do que nas demais cortes, principalmente por influência dos Tecnoanjos. Computadores são cada vez mais comuns, junto com carros e outras máquinas humanas. Obviamente, graças aos Poderes Celestiais, tecnologia e magia andam juntas, numa sociedade quase utópica.

As modas e ondas filosóficas do ocidente se espalham pela Corte Ocidental também. Tradições como hippies, os góticos e outros existem no Éden, embora assumam uma face bem diferente, mais madura e alterada pela nova percepção da realidade. Misticismo é de certa forma mais comum no Éden, mesmo entre aqueles que foram céticos quando mortais. Afinal, quando se está morto e no Paraíso e se vê Celestiais realizando milagres, é normal tornar-se mais tolerante a idéias místicas.

Tradições: Tradições pagãs, judaicas e cristãs são muito comuns na Corte Ocidental. Os Celestiais e almas da Corte Ocidental têm festas tradicionais, como Carnaval, Páscoa ou Natal, que são comemoradas nas cidades ocidentais. Os ocidentais são também mais festeiros e alegres, realizando festas e comemorações pelos mais diferentes motivos. Isso é particularmente mais comum em Libertatis, uma cidade cujas noites raramente não são enfeitadas por festas ou comemorações.

Libertatis, em particular, ainda possui tradições de povos e nações específicos da Terra. Não é incomum ver grupos de Celestiais comemorarem festas como o Dia dos Mortos, o Halloween, a Revolução Francesa ou outras festas específicas, embora elas sejam realizadas por grupos menores de Celestiais que ainda se lembram de suas tradições mortais.

Religião: Embora a morte e o renascimento (como Alma Pura ou Celestial) demonstrem muitas verdades e mentiras de religiões, as pessoas ainda são apegadas ao que acreditavam em vida e, de fato, muitos dos fatos do Éden acabam correlacionando diretamente com as mais diversas religiões. A Corte Ocidental, em particular, se vê mais ligada às religiões judaica e cristãs. Há ainda grupos espíritas ou pagãos, mas estes costumam estar mais relacionados aos Independentes.

Política: A política da Corte Ocidental se faz nos moldes do Ocidente. Liberdade de escolha, república e direitos humanos são o mais importante, e os líderes são líderes devido ao seu carisma. Num mundo em que dinheiro não vale nada e que os juizes podem extrair a verdade de dentro das mentes das pessoas, é muito difícil alguém querer ser político apenas em busca de poder ou riqueza. Portanto, os líderes são líderes porque se sentem na responsabilidade para tal. Há exceções, claro. Sempre há. Mas de forma geral os Celestiais confiam mais nos seus políticos do que os mortais.

Como no Ocidente, a política se dedica mais a debates e com cuidados para não atrair inimizades ou iniciar conflitos. É óbvio que, não havendo nações, não há guerras e, da mesma forma, os Celestiais evitam conflitos físicos, mas um conflito entre grupos pode ser extremamente cansativo e perigoso, principalmente se intrigas infernais resolverem se aproveitar do conflito. A destruição do Clero dos Spiritus Latro, há mais de um séculos e meio, se deveu a influência infernal num conflito do Éden.

A Corte Oriental

A Corte Oriental é a segunda maior Corte de Celestiais. Também chamada "Corte do Sol Nascente," ela se baseia mais em tradições e em honra, e se prende a normas rígidas baseadas nas religiões e ideais orientais. Além disso, a Corte Oriental se baseia muito em preceitos místicos e espirituais, e os Celestiais do oriente costumam ser muito místicos e supersticiosos, se opondo ao racionalismo da cultura ocidental.

UM PEQUENO LEXICON ORIENTAL

Uma cultura inteira não pode ser colocada dentro de apenas um pequeno Lexicon, mas a seguir estão alguns termos usados pelos Orientais.

Akuma: Os Anjos Caídos que habitam o oriente. O termo nunca é usado para falar dos Anjos Caídos ocidentais.
Centípede: Nome dado pelos orientais ao Vermis Magnis.
Kuei: Termo usado tanto para falar a respeito de demônios ou de fantasmas tomados por seus lados negros.
Gakido: Um Luciferite.
Hengeyokai: Os Metamorfos do oriente.
Hsien: As fadas do oriente.
Joudo: O nome dado ao Éden pela Corte Oriental.
Reino Médio: A Terra, mas usado apenas ao se falar da Ásia e nações asiáticas.
Tenshi: Termo equivalente a "Celestial." É usado para designar apenas os Celestiais da Corte Oriental, porém.
Turiai: Facção dos Cuique Suum pertencente à Corte Oriental.
Wan Kuei: "Os Dez Mil Demônios." Nome dado aos vampiros de origem oriental, também chamados Kuei-jin.
Yomi: Uma dimensão espiritual habitada por espíritos malignos, e preenchida por diversos infernos espirituais.
Zhiyu-jin: A facção dos Sancti pertencente à Corte Oriental.

Sede: Tiaohe Damen é a grande cidade em que a Corte Oriental se centraliza, mas há muitas centenas de vilas, algumas realmente grandes, que estão sob a influência da Corte Oriental.

Cleros: Os Hun Xian governam a Corte Oriental, enquanto os Kage são seus soldados sombrios. Alguns membros de outros Cleros também possuem afiliações orientais. Esses grupos menores são compostos principalmente de Sancti (Zhiyu-jin), que são os curandeiros, e Cuique Suum (Turiai), que fazem o papel de juizes.

Costumes: Costumes chineses, japoneses, coreanos e de muitas outras nações asiáticas se misturam para formar os costumes da Corte Oriental. Da mesma forma que a Corte Ocidental mistura tendências, assim o fazem os Tenshi. Apesar disso, ainda há um forte senso de nacionalismo entre os Tenshi, e embora a Corte como um todo misture tendências, os indivíduos preferem se manter presos apenas aos costumes que tinham em vida.

Para a mente oriental, as tradições, o respeito aos antepassados e a boa conduta têm preferência sobre liberdade. Um Celestial deve fazer por merecer a benção que recebeu ao Renascer, segundo eles. A Corte tem tido problemas com seus membros mais jovens, porém, têm cada vez mais assimilado costumes ocidentais e questionado as tradições.

Tecnologia ainda é vista com estranheza pelos Tenshi, que ainda se apegam ao misticismo e à espiritualidade. Conforme ela avança nas nações orientais da Terra, principalmente Japão e China, porém, os Celestiais orientais têm começado a aceita-la.

Nas formas de se vestir, novamente os Tenshi buscam os costumes de suas terras natais. O uso de quimonos, roupas coloridas e trajes típicos é comum, embora alguns Hun Xian ainda gostem de se adornar com armaduras e armas japonesas, principalmente em comemorações e festivais.

A Corte Oriental é muito fechada para culturas estrangeiras. Enquanto a Corte Ocidental é cosmopolita e aberta a novas idéias, os Tenshi buscam manter seus costumes livres de influências que poderiam altera-los.

Tradições: Nova mente, tradições são de extrema importância para os Tenshi. Festas e comemorações são de extrema importância para eles. Uma das comemorações mais clássicas é o Ano Novo chinês. Em grupos menores, eles também costumam ter festas e comemorações entre si mesmos, que muitas vezes incluem competições e duelos entre guerreiros, ou festivais.

Religião: Taoísmo, confucionismo, xintoísmo e budismo são as religiões que iluminam os Tenshi. Para os xintoístas em particular, os Celestiais são uma raça de Kami, e portanto são deuses. Os budistas, por outro lado, divergem se a condição dos Celestiais é o Nirvana, ou apenas mais uma etapa antes de alcança-lo.

Política: A política da Corte Oriental é baseada em facções (chamadas também de cortes, mas com um "c" minúsculo). As tradições exigem que cada corte seja liderada por um Daimyo (ancestral), cujo papel é governar uma área do Éden. As cortes possuem diversas posições e cargos de prestígio, subordinados ao Daimyo, e possuídos por Tenshi de grande honra e poder. As relações entre cortes costumam ser feitas de acordo com as tradições de respeito. Como cada corte possui seus próprios costumes, comemorações e reuniões, é preciso muita diplomacia e cuidado para não haver conflitos entre elas.

A Corte Malaki

Os Malaki são a Corte Muçulmana de Celestiais. Eles possuem normas rígidas, como os orientais, mas racionais, como os ocidentais. Os Malaki não são místicos nem dinâmicos, porém, e simplesmente fazem o que devem fazer. Para um Malaki, ele nada mais é do que um escolhido de Alá (Deus) para lutar pelo bem, e está é sua função, que deve ser cumprida, não importando a que custo. Por isso, os Malaki têm uma mentalidade guerreira.

Sede: Mecca é sem dúvida o centro dos Malaki no Éden, mas muitas vilas também fazem parte da corte. A maioria dessas vilas se localiza próxima à Mecca.

Cleros: Os Venatores muçulmanos lideram os Malaki, mas não o fazem sozinhos. Alguns Sancti também se fazem presentes, embora eles enfatizem mais seu lado guerreiro do que curandeiro, e muitos Cuique Suum cuidam para que a justiça

nunca falhe entre os Malaki. Alguns Veritatis Perquiratores também são Malaki, embora sejam mais espiões e guerreiros sombrios do que estudiosos.

Costumes: Os costumes Malaki são baseados nos costumes árabes e muçulmanos, com diversos graus de intensidade em seguir as tradições. O Renascimento em Al-janna (o Éden, como eles o chamam) muda muitos as perspectivas mesmo dos maioria fanáticos, porém. A religiosidade por Alá se torna mais uma batalha contra as forças do mal. Os Celestiais já se vêem como puros, e portanto não necessitam de todos os cuidados que os mortais precisam diante de Deus. Seu dever, portanto, é guiar e proteger os mortais. Talvez por isso os Malaki sejam conhecidos por sua tendência guerreira. Não que eles sejam todos guerreiros, e muito menos guerreiros fanáticos. Eles são apenas dedicados ao que acreditam que seja certo.

Nas vestimentas, os Malaki preferem os estilos do oriente médio e do Egito. Há, é claro, exceções. Conforme a religião muçulmana se espalha pelo mundo, Malaki vindos de lugares como a América se comportam e se vestem de forma diferente dos Malaki originários do Oriente Médio.

Os recentes conflitos árabes com Israel na Terra têm dividido os Malaki. Muitos acham que a paz é possível apenas se um dos lados ceder, mas eles não conseguem definir qual dos lados deve ceder. Os Malaki costumam se dedicar à proteção dos árabes, embora alguns vejam os judeus como inocentes também, principalmente por saberem que nenhum dos dois lados nessa disputa tem verdadeiro conhecimento do que é Deus...

Tradições: As tradições Malaki se assemelham às tradições islâmicas, inclusive havendo a prática do Ramadã (o mês dedicado ao jejum) ou a peregrinação a Mecca (na Terra para os Celestiais, ou a Mecca do Éden, para as almas puras).

Religião: Obviamente, a religião muçulmana, o Islã, é a religião Malaki.

Política: Para os Malaki, política é como religião. Os líderes políticos dos Malaki são os Serafins mais velhos, que vivem em mesquitas e organizam as vilas onde vivem ou partes da cidade de Mecca em que se localizam. Cada um desses Serafins organiza suas áreas de influência como acha melhor, e busca manter relações amistosas com os demais. Acima desses Serafins, estão apenas os Primi e Muhammad em pessoa. Dos três Regentes, Muhammad é o que mais se mantém ativo no Éden. Entre os Primi, Gabriel e Rafael são os mais influentes entre os Malaki.

OS INDEPENDENTES

Muitos Celestiais vivem à margem das Cortes, preferindo responder à sua própria consciência do que a paradigmas culturais. Os Independentes não estão livre da justiça das Cortes, porém, e um independente que desrespeite as leis do Éden pode se ver cumprindo pena... ou perdendo suas asas.

Sede: Os independentes não são uma Corte, e não possuem uma cidade como sede. Porém, as cidades de Libraria, Taba e Sancta Turrim são território independente de Corte, em que os Celestiais podem tratar de seus assuntos sem ligar para as formalidades das Cortes.

Cleros: Mors Sancta, Primordiais, Spiritus Latro, Superviventes e Xamãs são os Cleros independentes, mas muitos Líberes, Tecnoanjos, Veritatis Perquiratores e Cuique Suum se consideram livres das tradições das Cortes.

Costumes e Tradições: O que dizer dos costumes de grupos separados e diferentes que apenas são categorizados como "os outros?" Os Independentes englobam as mais diferentes culturas e, como tal, possuem os mais diferentes costumes e tradições. É mais fácil falar dos Cleros em si do que da Corte.

Os **Mors Sancta** passam a maior parte do tempo no Mundo dos Mortos, e não no Éden. Existem poucos deles, e a maioria se contenta em viver nas necrópoles dos mortos, infiltrados em grupos renegados ou percorrendo os inúmeros caminhos da Tempestade. O Clero possui uma fortaleza na Tempestade chamada Asphodel, onde costuma se reunir. Quando um Mors Sancta quer se divertir ou confraternizar com outras pessoas, ele simplesmente vai à Terra ou ao Éden. Mors Sancta costumam se relacionar mais com a Corte Ocidental, embora poucos se considerem parte verdadeira dela.

Os **Primordiais** são o grupo mais diverso. Apesar do Clero ser considerado Independente, a maioria de seus membros faz parte de alguma Corte, e se comportam de acordo com a cultura que melhor conhecem.

Spiritus Latro permanecem a maior parte do tempo na Terra, ou caminham escondidos pelo Éden. Eles mantém as mesmas tradições de suas culturas de origem, e nisso acabam formando um grupo bem variado culturalmente, ainda que sombrio.

Os **Superviventes** também englobam Celestiais vindos das mais diferentes culturas. Cada um acaba tendo uma Corte com a qual se relaciona melhor, mas no geral os membros adotam a cultura mas não a política das Cortes, assim mantendo-se independentes. Os Superviventes são andarilhos, jamais permanecendo muito tempo em contato com uma só cultura...

Xamãs, por fim, englobam grupos indígenas, aborígenes e tribais. Eles mantém tradições tribais, prestam homenagens a espíritos, fazem festas e rituais comunitários e em geral mantém vivas as tradições e cultura dos povos primitivos de todo o mundo. Xamãs têm um profundo respeito pela natureza e os espíritos, e raramente vestem roupas mais complexas do que tangas. Muitos adornam ou pintam seus corpos, como muitas culturas tribais humanas fazem.

Religião: Os Independentes pertencem às mais variadas religiões. Paganismo, xamanismo e outras religiões semelhantes são mais comuns entre eles, embora hajam indivíduos que sigam religiões mais comuns na Terra, como cristianismo ou judaísmo.

Política: Política? Os Cleros Independentes mantém-se isolados de política, e normalmente apenas a estrutura de seus Cleros importam para eles. Alguns indivíduos podem resolver entrar para alguma Corte, mas os Cleros como grupos se mantém afastados. Política é um obstáculo para a independência desses grupos.

Cuique Suum

Mesmo entre os anjos é preciso justiça. Os Cuique Suum são os encarregados de zelar pela justiça, tanto no Éden como na Terra. Gerados nos princípios dos tempos, os Cuique Suum foram, e sempre serão, os encarregados de descobrir a culpa nas pessoas, e força-las a aceitar o julgamento a que serão submetidas. Os Cuique Suum são um Clero antigo. Fundados por Fanuel, um dos sete Primi originais, ele foi gerado para resolver quaisquer atritos que surgissem entre os demais Cleros.

Os Cuique Suum gozam de tremendo respeito em todo o Éden. Seus poderes lhes permitem sentir a culpa no coração das pessoas e, desta forma descobrir que crimes cada um cometeu. Desta forma, os Cuique Suum são quase infalíveis em seus deveres de justiça, o que lhes rende prestígio em todas as Cortes de Celestiais. Tanto os Ocidentais e Orientais como os Malaki e os independentes buscam os Cuique Suum para resolverem suas questões.

Mas os Cuique Suum não são apenas juizes. Às vezes, eles são os agentes da lei também.

"Justiça," eles dizem, "não deve ser feita apenas pelo juiz... mas pelo guerreiro também." Desta forma, muitos Cuique Suum fogem do estereótipo pacífico do Clero, tornando-se ferozes agentes de justiça no mundo. Esses Cuique Suum guerreiros são mais freqüentes na Terra, e muitos tomam identidades mortais para poderem ajudar a humanidade.

Os guerreiros Cuique Suum muitas vezes se envolvem com demônios. Em sua luta para encontrar os culpados de um crime, os Celestiais justiceiros acabam atraindo a atenção de demônios que, por um motivo ou outro, não desejam a verdade revelada. Esses encontros geraram um ódio profundo entre os juizes e os infernais.

Mas os infernais não são os únicos inimigos... ironicamente, a própria humanidade pode ser adversária da justiça do Éden.

Agora que os tempos se tornam mais violentos e a moralidade humana está perdendo para os desejos de lucro e ascensão social, porém, os Cuique Suum trabalham mais duro do que nunca. Conforme injustiças se espalham pelo mundo, os filhos de Fanuel estão cada vez mais preocupados em se envolver com os mortais. Muitas vezes, eles assumem trabalhos investigativos para encontrar provas e denunciar criminosos humanos, principalmente criminosos com dinheiro e álibis convincentes...

Assim, os Cuique Suum prosseguem em sua luta contra aqueles Celestiais, infernais e mortais que ousam causar a injustiça no Céu ou na Terra...

Apelidos: Filhos de Fanuel, Anjos da Justiça

Primus: Fanuel é o criador dos Cuique Suum. Ele vive no Firmamento, e passa a maior parte do tempo inacessível, em contato com os três Regentes ou estudando. Ele pode ser encontrado em suas freqüentes visitas a Sancta Turrim, quando ele se reúne com o conselho de Serafins do Clero.

Corte: Os Cuique Suum pertencem, pelo menos nominalmente, à Corte Ocidental. Eles não se limitam a ela, porém. Muitos Cuique Suum são da Corte do Oriente, onde o Clero é quase tão influente (mas não tão numeroso) quanto os Wakizashi e é conhecido pelo nome de Turiai.

Os Malaki também respeitam e são respeitados pelos Anjos da Justiça. Nas Cortes Malaki, os Cuique Suum são considerados verdadeiros líderes, e são respeitados a ponto de até mesmo os Venatores Malaki os considerarem superiores. Na mentalidade Malaki, porém, os guerreiros lideram, e os juizes apenas aconselham os líderes e trazem justiça quando dois líderes se desentendem.

Finalmente, há aqueles Cuique Suum que não vêem necessidade em pertencer a uma Corte. Segundo esses independentes, justiça é justiça, e é válida em qualquer cultura. A maioria dos Cuique Suum que reside na Terra ou que tomam o caminho do guerreiro são independentes.

Aparência: A maioria dos Cuique Suum é do sexo masculino, mas não é raro encontrar mulheres no Clero. Os Cuique Suum, por tradição, gostam de se vestir bem e de forma respeitável, de acordo com a cultura com a qual mantém mais contato. A maioria deles têm uma aparência séria, mais velha e experiente. Os olhos deles, porém, sempre demonstram grande vitalidade e interesse.

Asas: Na forma Celestial, as asas de um Cuique Suum são gigantescas, emplumadas e brilhantes. Um brilho intenso dourado ou azulado é emitido pelas asas e olhos do Celestial, dando a impressão que suas asas são feitas de luz.

Background: Cuique Suum são raros. Poucas almas de mortais têm a dedicação para se tornarem encarnações de justiça. A maioria dos Cuique Suum era em vida pessoas injustiçadas e com fortes ideais, ou aqueles que presenciaram muitas injustiças durante sua existência na Terra.

Organização: Os Cuique Suum são liderados por um Conselho de 21 Serafins, que se reúne anualmente nos andares mais elevados de Sancta Turrim. A maioria das vezes, o conselho se dedica apenas a discutir a situação do Clero e da Terra. Além disso, o conselho se reúne quando surge uma emergência que exige a atenção do Clero como um todo.

O Conselho raramente dita qualquer lei ou ordem ao Clero. De fato, para os Cuique Suum, os que servem à justiça automaticamente seguem a leis, não precisando ser ordenados. O Conselho só costuma se intrometer quando o Clero ou o Éden passa por alguma emergência ou perigo.

O Arcanjo Fanuel raramente aparece, e quando o faz, apenas observa o andamento de seus filhos. Raramente Fanuel vê a necessidade de ter de se intrometer com o andamento dos Cuique Suum.

Criação de Personagem: Não existe um Cuique Suum "padrão." Dependendo de sua área de especialização, ele pode ter qualquer grupo de Atributos como Primário. A maioria costuma possuir, porém, Carisma ou Percepção altos. Tanto Conhecimentos como Talentos também são de grande importância para eles. É raro um Cuique Suum, com exceção dos

Cuique Suum orientais, se interessar por magia ou misticismo, porém, e normalmente eles não possuem Conhecimentos como Cosmologia ou Cultura Mística em níveis altos.

A grande maioria dos Cuique Suum mantém um Mentor, e muitos possuem ainda muitos Contatos e acesso livre a alguma Biblioteca.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Empatia, Intimidação, Lábia, Etiqueta, Liderança, Armas Brancas, Investigação, Direito, Lingüística, Política

Trilha de Pureza: Os Cuique Suum preferem seguir a Trilha da Santidade ou a Trilha da Honra. Alguns seguem a Trilha do Guerreiro, e uma minoria se preocupa com a Trilha do Conhecimento. Raríssimo é o Cuique Suum que segue os caminhos da Liberdade.

Força de Vontade inicial: 6

Poder Exclusivo: Lex

Desenvolvido por Fanuel, Lex é o poder de sentir a culpa nas pessoas. Ele também permite gerar marcas visíveis para os que conhecem esse poder, para marcar criminosos ou identificar certas pessoas como importantes. Os níveis mais avançados de Lex permitem ao Celestial voltar a culpa de uma pessoa contra ela própria.

Poderes Comuns Preferidos: Domínio e Mystérion são preferidos, pois facilitam o trabalho dos Anjos da Justiça. Pouquíssimos Cuique Suum se interessam por Elementalidade, porém, devido ao complicado aprendizado místico necessário para se desenvolver esse poder.

CITAÇÃO: *Eu vejo que há muito oculto por trás de sua face inocente... e vejo que há muita culpa e muito remorso pelo que você fez. Mas também vejo que ele te obrigou a isso. Olhe nos meus olhos, criança. Me diga quem fez isso e onde encontra-lo, e nem a culpa nem ele atormentarão você mais.*

Você fez a coisa certa... Muito obrigado.

ESTEREÓTIPOS

Hun Xian/Wakizashi: Um tanto xenófobos, eu diria. Se não fosse o medo que eles têm de se relacionar com "estrangeiros," todos poderíamos nos beneficiar com sua honra, sua liderança e sua força.

Kage/Shinobi: É difícil confiar neles. É difícil confiar em alguém que só anda entre sombras, e cuja face não pode ser vista. De qualquer forma, eles são puros, não? Senão, suas asas negras já teriam sido cortadas.

Líberes: Um tanto animados, um tanto inconseqüentes... mas bastante divertidos... eles mantém uma face de leviandade no que fazem, mas sei que fazem direito o que é seu dever.

Mors Sancta: Raramente nos envolvemos com eles. Não porque os tememos ou porque eles têm algo a esconder de nós, mas sim porque eles nunca estão presentes. De qualquer forma, sei muito pouco sobre eles para dar uma opinião concreta.

Primordiais: O que dizer de um grupo em que cada indivíduo é diferente? Os Primordiais não podem ser classificados, então não serei eu quem irá tentar fazê-lo.

Princeps: Orgulho demais pode cegar, mas mesmo quando cegos os Princeps são líderes natos. Infelizmente, o poder que possuem pode corromper... Muitos Impuros vieram das fileiras dos "augustos" Princeps.

Sancti: Somos muito parecidos... eles curam os indivíduos. Nós curamos a sociedade.

Spiritus Latro: Sinto muito, mas não falarei de nossos irmãos destruídos... eles são a maior das vergonhas para nós, pois como juizes nós falhamos com eles.

Superviventes: Os andarilhos são raramente vistos... é de se imaginar que eles não gostam de contato social... mas a verdade é que gostam, que são muito carismáticos... mas muito misteriosos também. Qual seria a razão de tanto mistério?

Tecnoanjos: Estranho imaginar um anjo, com asas e tudo, usando um computador... Nunca ensinaram isso em religião nenhuma, não é? Mas não pense que eles são menos Celestiais do que nós só porque agem de forma pouco convencional.

Venatores: Um guerreiro tem a mente estreita demais, e raramente param para se perguntar se o que ele faz é certo ou errado. Eles precisam de nós muitas vezes, pois sua sede por justiça é cega, e em sua fúria eles podem acabar atacando a pessoa errada...

Veritatis Perquiratores: Eles são poderosos, sábios, enigmáticos e justos. Mesmo assim, sinto que há algo de estranho oculto por trás do desaparecimento de seu fundador...

Xamãs: Eles têm sua própria justiça, mas mesmo assim nos aceitam entre eles. Talvez porque saibam que jamais faremos mal à sua cultura, talvez porque sabem que nós os respeitamos por sua pureza e determinação.

OUTROS

Anjos Caídos: São criminosos, pura e simplesmente. Vigie-os, porém... embora alguns busquem a redenção, muitos querem apenas vingança contra aqueles que os condenaram... ou seja, contra nós.

Luciferite: Não há nada que possamos fazer, a não ser convocar os Venatores para a caçada.

Demônios: Cuidado. Eles são espertos, traiçoeiros e podem iludir até mesmo nossos poderes. Justiça não é nada para eles. Não há nada a ser feito, a não ser impedi-los... ou elimina-los.

Vermis Magnis: Não há o que dizer. Apenas destrua tudo que se relaciona a esta abominação.

Outros Seres das Trevas: Tenha cuidado. Eles são sempre perigosos... mas nem sempre são nossos inimigos.

Hun Xian

(Wakizashi)

Para aqueles que não fazem parte da Corte Oriental, há sempre as histórias do Clero que a lidera. Um Clero orgulhoso, honrado e perigoso, formado por filósofos, guerreiros, líderes e nobres, cuja palavra não pode ser quebrada, e cuja força (e fúria) superam qualquer obstáculo. Essas histórias falam dos Hun Xian, ou "Wakizashi" para alguns.

As histórias falam do grande deus-guerreiro, o protetor do justos, chamado Bishamon. Um ser de imenso poder físico, Bishamon sempre foi o destruidor de demônios e o protetor dos povos do oriente. Embora tenha o Japão como pátria, Bishamon também mantinha relações de amizade e aliança com os espíritos de toda a Ásia. Vendo como os ocidentais se divergiam dos caminhos que ele considerava os corretos, ele se separou das Cortes tradicionais, e fundou a Corte do Oriente, a "corte do sol nascente."

Em seus caminhos e em suas guerras, Bishamon e seus seguidores conseguiram prestígio e força. Por fim, ele foi agraciado pelos Guardiões com o poder de Primus. Ele reuniu aqueles que o seguiam, e os declarou defensores das terras do leste, o Clero que iria liderar os orientais e proteger o oriente das garras do Centípede, dos Reis Yama e do Inferno. Estava nascendo a tradição que séculos mais tarde seria chamada de Hun Xian, "os Altos Imortais." Hoje, esta tradição gloriosa continua.

Os Hun Xian mantém, acima de tudo, sua honra acima de tudo. É dito que, sem honra, um Celestial não possui um caminho verdadeiro. Para manter sua honra e sua posição, os Hun Xian assumem modos de vida impecáveis. Eles jamais mentem, jamais traem a própria palavra e jamais dão as costas às suas tarefas e deveres. "Melhor morrer," é dito, "do que perder a honra." Hun Xian assumem também uma conduta rígida para manter corpo e mente puros. O comportamento de um Hun Xian é refinado e educado. Eles buscam se portar como os nobres que são.

A melhor maneira de se descrever um Hun Xian é pensando no exemplo do samurai japonês. Embora todos os Hun Xian assumam um comportamento parecido com o de um samurai, é preciso lembrar que nem todos são japoneses em origem, porém. Sim, os japoneses são a maioria do Clero, mas há muitos outros povos asiáticos que compõem os Altos Imortais. Entre os não-japoneses, há um pouco mais de liberdade de ação e menos rigidez nos códigos.

Como os samurai, os Hun Xian são guerreiros, mas também são nobres. Assim, na visão dos Altos Imortais, um homem deve aperfeiçoar ao máximo suas técnicas de luta e de liderança, para que possa conduzir seus irmãos em época de guerra e em época de paz. Como resultado, os Wakizashi são respeitados por seus companheiros e temidos por seus inimigos. Enfrentar um Hun Xian em combate desarmado é uma tarefa quase impossível, o que lhes rendeu grande ódio por parte dos infernais.

Se os Hun Xian possuem um defeito, porém, é a sua grande intolerância pelas intrusões dos ocidentais na Corte Oriental. Embora eles não se importem com ocidentais que entram nas cortes e assumem papeis submissos aos Altos Imortais, eles realmente se sentem ofendidos quando um forasteiro se envolve nas políticas ou desafia as tradições do oriente. Os Hun Xian possuem atritos conhecidos com os Princeps e Venatores, que eles consideram o pior tipo de forasteiro em suas terras. Isso muitas vezes cega os Hun Xian para o que realmente é importante: união. Muitas vezes os Altos Imortais não admitem que precisam de ajuda de fora, e quase nunca a aceitam...

Apelidos: Altos Imortais, Wakizashi (nome muito comum dado por ocidentais a eles)

Primus: Bishamon ainda lidera os Hun Xian. Ele pode ser encontrado em Tiaohe Damen, onde vive no maior castelo da região. Ele raramente deixa o Éden, preferindo estar sempre de olho em seus filhos. Aqueles que desejam vê-lo normalmente devem passar por alguma provação antes que possam ter uma audiência com ele.

Corte: Os Hun Xian pertencem todos à Corte Oriental. De fato, eles a lideram, sendo o Clero dominante. Devido à sua pouca tolerância com os forasteiros, nenhum Hun Xian se considera parte da Corte Ocidental ou dos Malaki, e nenhum ousa se dizer independente. É claro, há Altos Imortais que vivem com forasteiros e agem em conjunto com eles, mas ainda assim se consideram da Corte Oriental. Eles não tomam lugar na política ou nas relações das outras Cortes, mesmo que vivam nelas.

Aparência: Os Hun Xian possuem a aparência típica oriental, e normalmente possuem corpos perfeitos e muito belos. Raramente, um ocidental faz parte do Clero, e quase sempre este já está muito bem familiarizado com os costumes orientais. No Éden, eles se vestem usando seus costumes tradicionais, seja do Japão, China, Coréia ou outro país, de acordo com o Celestial em questão. É comum o uso de quimonos, vestes coloridas nobres ou mesmo armaduras de samurai. Na Terra, porém, eles se vestem de forma que não chame a atenção demais, preferindo ternos ou vestidos, típicos dessa era moderna...

Asas: Os Hun Xian possuem asas prateadas, de tom metálico, e com plumas flexíveis mas extremamente afiadas. Essa semelhança com as asas dos Venatores não é coincidência, visto que os Hun Xian (e o próprio Bishamon) se originaram de um grupo oriental de Venatores, alguns milênios atrás.

Background: A grande maioria dos Hun Xian era japonesa, mas alguns vêm de outras nações asiáticas ou de grupos orientais espalhados pelo mundo. Em vida, os Hun Xian costumavam ter um passado nobre ou influente, um senso de honra e dever muito forte e normalmente algum apreço por artes marciais. Muitos eram xintoístas, confucionistas ou budistas, e tinham grande religiosidade.

Organização: Hun Xian se organizam numa hierarquia que valoriza Coro e Idade. Aqueles de Coro menor devem respeito aos de Coro maior, e aqueles de idade maior têm preferência sobre os mais jovens. A cúpula dos Hun Xian é composta

pelos Daimyo, um grupo de Serafins de grande idade e poder, ao qual todo o Clero deve respeito e obediência. Todo Hun Xian possui ainda um mentor, que normalmente é um Arcanjo de grande poder. Ao atingirem a Casta dos Arcanjos, porém, o Hun Xian pode abandonar seu mestre e tornar-se mentor de um mais jovem.

É comum entre os Hun Xian celebrações e festas tradicionais, que mantém o Clero unido e são normalmente usadas para troca de informações e conhecimentos.

Criação de Personagem: Hun Xian possuem qualquer Natureza, mas seus Comportamentos costumam ser Tradicionalista, Diretor, Autocrata ou similares. Qualquer grupo de Atributos pode ser primário. Os mais jovens costumam se concentrar nos Físicos, mas os Mentais e Sociais também são muito valorizados. Entre as Habilidades, Talentos são os preferidos.

Todos Hun Xian precisa possuir pelo menos três pontos em Mentor. Outros Antecedentes comuns são Arcanum, Artefato, Biblioteca e Renome.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Empatia, Intimidação, Liderança, Furtividade, Sobrevivência, Artes Marciais, Cosmologia, Enigmas, Investigação, Medicina, Ocultismo, Política

Trilha de Pureza: Todos os Hun Xian, sem exceção, seguem a Trilha da Honra. Ela é a única Trilha ensinada a novos Hun Xian, e qualquer Hun Xian que venha a seguir outra Trilha é imediatamente declarado Ronin ("Sem-Clero," ou Primordial).

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Tiaohe Dô

O "Caminho da Harmonia" foi criado por Bishamon durante os séculos que se seguiram à criação dos Hun Xian. Esta arte levou um longo tempo para ser refinada, e é ao mesmo tempo uma arte marcial mística e um Poder Celestial. Aqueles que lutam o Tiaohe Dô são capazes de feitos impressionantes, e tornam-se armas vivas.

Poderes Comuns Preferidos: Elementalidade é sem dúvida um dos poderes preferidos dos Hun Xian, que lhes dá poder sobre os próprios elementos, reforçando sua origem nobre e divina. Umbralis também é muito utilizado, principalmente para entrar em comunhão com os mundos espirituais, que os Hun Xian valorizam muito.

CITAÇÃO: *Você não vale nada, ser dos planos inferiores... sua palavra é como pó, que se desfaz ao menor sinal de vento... Que pelo menos seu corpo seja mais resistente, ou será que ele também se desfazerá diante dos golpes de minhas mãos nuas? Isso nós veremos...*

ESTEREÓTIPOS

Turiai (Cuique Suum): Não há mentira ou desonra que um Turiai não seja capaz de descobrir. Portanto, eles são companheiros naturais para nós.

Kage: Às vezes é preciso agir fora dos campos da honra. Para isso, contamos com os nossos irmãos Kage.

Líberes: Eles não têm disciplina. São indignos de estar em nossas cortes.

Mors Sancta: Os caminhos da morte me são estranhos. Sim, nós honramos as almas dos mortos e as ajudamos quando podemos, mas não ousamos viver em seu reino negro.

Ronins (Primordiais): Irmãos menores, ainda sem disciplina e sem unidade. Aqueles que fazem parte de nossa Corte merecem nossa proteção e nossa instrução... os forasteiros, porém, não são dignos de atenção.

Princeps: Como ousam vir a nosso reino e ousar tomar nosso lugar? Trate-os com respeito para não criar inimizades, mas não tolere as ousadias deles.

Zhiyu-jin (Sancti): Os Zhiyu-jin são sábios e pacíficos. Seus irmão forasteiros, porém, costumam adotar uma postura mais guerreira e agressiva. De qualquer forma, eles são confiáveis e, desde que saibam qual papel pertence a quem, não nos importamos em agir ao lado deles.

Spiritus Latro: Quem foram eles? Por que foram destruídos antes mesmo que pudessem fazer algo?

Superviventes: Que forasteiro estranho é esse, que vêm, traz sabedoria e se vai, sem jamais se envolver em políticas ou se atrever a nos desrespeitar? De todos os forasteiros, os Andarilhos são aqueles que mais respeitamos.

Tecnoanjos: Eles trazem muito da cultura forasteira com eles...

Venatores: Não precisamos deles aqui. Somos mais do que capazes de destruir os demônios sozinhos.

Veritatis Perquiratores: Sabedoria deve ser respeitada. Aqueles Perquiratores que nos seguem são de valor inestimável... e mesmo os Perquiratores forasteiros são sábios o suficiente para não nos desafiar. Por isso, os toleramos.

Xamãs: Não temos nada em comum, a não ser o desejo de não nos envolvermos um com o outro.

OUTROS

Akuma (Anjos Caídos): Melhor a morte que a desonra de se tornar um Akuma.

Gakido (Luciferite): Os Gakido são mais do que desonrados: são traidores. Não merecem nada além da morte.

Kuei (Demônios): Eles se espalham como uma praga, contaminando tudo o que tocam... e o pior: são covardes, pois não têm coragem de nos enfrentar face a face.

Centípede (Vermis Magnis): Centenas de patas e uma mandíbula poderosa não são o suficiente para intimidar um Imortal. O Centípede e seus servos devem aprender a nos temer, pois nosso caminho não pode ser impedido por vermes.

Shen (Outros Seres das Trevas): Nós não somos os únicos protetores do Reino Médio. Os Hengeyokai protegem as terras, e os Hsien caminham pelo mundo. Nós os respeitamos e agimos silenciosamente ao lado deles. Há outros, porém, que existem apenas para corromper. Os malditos Reis Yama e os terríveis Wan Kuei são nossos inimigos, e jamais haverá paz entre nós.

KAGE

(SHINOBI)

As lendas de todo o oriente sussurram a respeito de espíritos guardiões ou protetores, que defendem os homens de maus espíritos. Ninguém nota, porém, a presença dos Kage, escondidos nas trevas, vigiando a escuridão, defendendo o inocente, mas sem remorso de punir o culpado. A tradição Kage mudou muito com o passar dos séculos, mas seu propósito sempre foi o mesmo: usar as trevas para defender os homens da ação delas.

Já faz mais de dois mil anos que Si-ming, o "Lorde do Destino," reuniu e formou o Clero hoje conhecido como Kage. Originalmente um Clero dedicado à proteção aberta dos mortais, e destinado a julgar e punir mortais transgressores, os Kage a princípio entraram em conflito com os Hun Xian, que temiam que o novo Clero tentasse tomar sua liderança sobre os orientais.

Os Kage, porém, logo se submeteram aos Hun Xian, assumindo um papel de executores e assassinos, mas ainda mantendo seu propósito original. A princípio os Kage mantinham uma vigília aberta sobre os mortais, e muitos temiam os Kage tanto quanto temiam a demônios. As lendas falam de Si-ming como aquele que determinaria a extensão da vida dos homens, encurtando-as de acordo com os atos das pessoas. Essas lendas não estão longe da verdade.

Conforme as eras mudavam, porém, os Kage passaram a se ocultar mais nas sombras, e a dedicar sua vigília também aos Shen, os seres sobrenaturais do oriente. Sua presença tornou-se bem menos notada pelos mortais e pelos Shen, e eles agora agiam em silêncio. Como anjos da morte, apenas vigiavam o tempo todo, e agiam quando necessário. Essa tradição perdura até hoje. Nunca se sabe quando um Kage pode estar vigiando.

Os Kage foram e ainda são uma tradição informal. Eles não mantém organização e formalidades, apenas sabem que são Kage e seguem a tradição das sombras. De resto, eles agem de acordo com a comunidade a que pertencem. Muitas vezes um alegre senhor chinês de idade, participando de uma festa local pode ser um Kage. Nunca se sabe quando ele trocará seu sorriso por uma face séria e coberta por sombras.

Os Kage também são uma tradição sem nome. "Kage" é apenas o nome para sombra, e o Clero já teve outros nomes. O nome Shinobi, como eles são conhecidos pela maioria dos ocidentais, vem de uma tentativa dos Hun Xian de dar um nome a eles, baseados nas tradições japonesa dos ninja. Mas eles também já tiveram outros nomes, inclusive o título Men Shen, que perdurou até a metade do século, dado a eles em homenagem aos deuses guardiões das portas, que defendem as casas dos maus espíritos.

Hoje em dia, os Kage mantém o que sempre fizeram. Talvez para sorte (ou desespero) deles, as trevas estão mais densas do que nunca. Conforme máfias criminosas como a Yakuza e as Tríades se espalham, e de conforme os Shen começam a tomar uma postura mais agressiva, os Kage têm estado mais ativos do que nunca.

Apelidos: Anjos Negros, Povo das Sombras, Guardiões das Portas (Men-shen), Shinobi (como são conhecidos no ocidente e por alguns Hun Xian)

Primus: O reservado e enigmático Si-ming é primeiro dos Kage, e costuma se manter escondido a maior parte do tempo. Em suas raras aparições, Si-ming procura chamar o mínimo de atenção possível. Devido à ausência do Primus, a liderança do Clero recai sobre seus Serafins.

Corte: Os Kage pertencem única e exclusivamente à Corte Oriental, embora alguns vivam em cidades ocidentais, em Mecca ou em vilas independentes. Eles participam das políticas do oriente apenas, mas muitos não vêem problemas em se aliar a Celestiais de outras cortes. Ao contrário dos Hun Xian, os Kage não evitam contato com outras Cortes, preferindo se beneficiar da cultura e conhecimentos de outros Celestiais.

Aparência: A maioria dos Kage é oriental em aparência. Alguns raros têm origens ocidentais, mas essa minoria tem crescido na última década. Eles tendem a se vestir e se portar de maneira sóbria, preferindo roupas de cores escuras. Alguns Kage japoneses possuem tatuagens em diversas partes do corpo.

Asas: As asas dos Kage são inteiramente negras, e uma inspeção de perto revela que não são asas com plumas, mas sim massas sólidas de trevas, assumindo a forma de asas e plumas. As asas às vezes se movem como se fossem líquidas, mudando ligeiramente de forma como uma sombra que tremula diante do fogo.

Background: A maioria dos Kage eram orientais em vida, mas alguns poucos eram ocidentais com alguma afinidade com a cultura oriental. Os Kage quase sempre tinham alguma causa em vida, e usavam métodos pouco ortodoxos para defende-la. Muitos eram justiceiros sombrios ou pessoas com senso de justiça, enquanto outros eram simplesmente policiais ou outros defensores com um especial senso de dever. Alguns eram membros de gangues ou mesmo de organizações criminosas, mas com honra suficiente para terem superado seu lado negro. Um fato interessante que muitos Kage têm notado é que alguns deles eram caçadores de monstros em vida, e mais de um Shih se tornou Shinobi após a morte.

Organização: Os Kage não têm organização formal. Cada Kage é independente, seus laços se limitam a seu mentor. A única formalidade entre os Kage é a liderança dos Serafins, que devem ser procurados sempre que o Kage precisa se elevar em Coro, e que têm o direito de convocar os Kage para missões importantes para o Clero, a Corte ou o Éden.

Para os Kage, a comunidade é mais importante do que o Clero. Eles existem para servir seus companheiros de grupo, e acreditam que preocupar-se demais com o Clero impede-os de agir em favor da comunidade como um todo. Os Kage

realmente se vêem como parte da comunidade a que pertencem, seja essa comunidade um bairro de uma cidade na Terra ou uma área do Éden. Eles se comportam seguindo as tradições da comunidade, embora quando necessário assumam a face sombria e misteriosa do Clero.

Criação de Personagem: Kage costumam ter alguma Natureza militante, idealista. Seus Comportamentos, porém, costumam ser Solitário ou Sobrevivente. Atributos Físicos costumam ser primários, havendo uma preferência pela Destreza, mas os Sociais (principalmente Carisma) e Mentais (Percepção e Raciocínio) também são importantes. Entre Habilidades, Perícias costumam ser preferidas, seguidas de Talentos e por fim Conhecimentos.

Para Antecedentes, Arcanum, Artefato, Contatos, Mentor e Renome são os mais importantes e comuns.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Esportes, Esquiva, Intimidação, Manha, Etiqueta, Armas Brancas, Pesquisa, Reparos, Furtividade, Sobrevivência, Tecnologia, Investigação, Ocultismo

Trilha de Pureza: A Trilha do Guerreiro sempre foi a preferida dos Kage, desde sua criação. Alguns, porém, preferem os caminhos da Honra ou da Santidade. Praticamente não se conhece Kage que siga a Trilha do Conhecimento, mas é interessante notar que uma minoria que pratica o código da Liberdade tem crescido nas últimas décadas.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Yingzi

O Yingzi é a capacidade de controlar trevas e sombras. Muitos se perguntam como Celestiais podem ter essa capacidade, mas segundo Si-ming, esta é a prova do poder dos Celestiais sobre os seres das trevas. A arte de Yingzi é usada para encobrir os Kage com trevas, desta forma escondendo-os daqueles que eles protegem.

Poderes Comuns Preferidos: Fortificação é um poder muito utilizado, mas os Kage valorizam muito mais as artes de Ilusão, que permite-lhes enganar os inimigos e agir invisíveis. Mystérion também é apreciado, pois quem anda nas trevas precisa saber como ver através delas...

CITAÇÃO: *Os seres das trevas usam as sombras para atacar, mas não sabem ver o que se esconde nas próprias trevas que eles chamam de lar. Nós sabemos o que se esconde nas trevas. As trevas escondem a nós. Estamos vigiando e, quando o momento certo surge, atacamos sem hesitar.*

ESTEREÓTIPOS

Turiai (Cuique Suum): Também somos juizes. Podemos não saber olhar as almas das pessoas, mas olhamos seus atos. Mas além de juizes, somos executores.

Hun Xian: Eles são poderosos e respeitáveis, e aceitamos sua liderança. Quando é preciso, porém, agimos sozinhos.

Líberes: O caminho deles é iluminado por luzes. Estamos aonde a sombra deles é projetada.

Mors Sancta: Eles compreendem as trevas como nós, assim como compreendemos o mundo dos mortos. Mesmo os mortos não estão seguros de nossa vigília. Os Mors Sancta salvam as almas que merecem. Nós destruímos as que servem a poderes malignos.

Ronins (Primordiais): Eles escolheram um caminho indigno e sem propósito.

Princeps: Quando é preciso agir em grupo, é bom ter um Princeps ao lado. Mas às vezes eles fazem barulho demais, o que nos força a agir sozinhos.

Zhiyu-jin (Sancti): Quando nossa proteção falha, os Zhiyu-jin curam os inocentes que foram prejudicados. Nisso eles são melhores do que nós.

Spiritus Latro: Eles realmente acham que podem se esconder nas sombras? Dos outros, talvez, eles possam, mas não de nós. Mesmo assim, não é hora de revelar a verdade aos outros.

Superviventes: Nós raramente temos tempo para eles.

Tecnoanjos: Ciência e tecnologia não são páreo nem substituto para a verdadeira magia que os Celestiais representam. Mesmo assim, são ocasionalmente úteis.

Venatores: Eles são eficientes no que fazem, mas barulhentos demais ao fazê-lo.

Veritatis Perquiratores: Conhecimento é uma arma poderosa. Procure-os quando seu inimigo for mais esperto do que você, e com certeza eles lhe trarão a sabedoria necessária.

Xamãs: Nossos caminhos não se cruzam.

OUTROS

Akuma (Anjos Caídos): Vigie-os... e destrua-os se necessário.

Gakido (Luciferite): Como nós, eles compreendem as trevas, mas ao contrário de nós se deixaram dominar por elas.

Kuei (Demônios): Cuidado ao vigia-los, pois eles podem estar vigiando você. De todos os monstros, eles são os mais espertos e capazes de nos derrotar. Portanto, sempre tenha o dobro de cuidado ao enfrentar um Kuei.

Centípede (Vermis Magnis): Como a praga de gafanhotos, o Centípede envolve e devora tudo. Isso não podemos permitir. Ataque o Centípede como puder! Não permita que ele devore ainda mais partes da criação!

Shen (Outros Seres das Trevas): Eles caminham conosco nas trevas, mas não sabem sobre nós. Não os subestime, e não os julgue pelo que eles são, mas pelo tipo de indivíduo que se tornaram.

Líberes

Os Líberes foram fundados tendo com um ideal: respeitar e defender a liberdade, tanto própria como dos mortais. Eles são os descendentes de uma mulher, uma Serafim dos Sancti, Rachel, que lutou para se tornar Primus. Sua visão a levava a crer que cultura, artes e liberdade eram direitos do homem, que uma vida prazerosa e mentalmente rica era necessária para que os mortais pudessem viver bem e se afastar conscientemente das forças das trevas.

Rachel havia passado toda a Idade das Trevas lutando por sua visão. Ela sabia que as mentes escravizadas dos mortais estavam deixando-os vulneráveis à manipulação inescrupulosa de mortais e monstros. A Igreja corrupta estava fechando seus olhos ao que realmente é importante na vida e na eternidade. Sua luta a elevou aos olhos dos Guardiões, e ela se tornou uma dos Primus.

A Renascença trouxe com ela o surgimento dos Líberes. Originalmente devotados à expansão cultural da humanidade, os Líberes ajudaram muitos artistas e humanistas, espalharam novas idéias e buscaram mudar as práticas religiosas da Europa. A oposição de demônios, vampiros e até mesmo Celestiais mais conservadores foi dura, mas os Líberes prosseguiram.

Conforme os séculos se passaram, o Clero foi expandindo em suas práticas. Eles estiveram presentes na Revolução Francesa e apoiaram o Iluminismo e as ciências. Na América, distribuíram ideais separatistas e abolicionistas. Na África, incitaram revoluções contra as colônias européias. No século XIX, se opuseram ao Imperialismo e aos abusos da Revolução Industrial. E no século XX, lutaram pelos direitos das mulheres e pelos direitos humanos, fizeram parte dos movimentos culturais da década de 60 e assimilaram os ideais boêmios e liberais das gerações que adentram o século XXI.

Atualmente, os Líberes são um grupo diversificado e ativo. Acostumados com as mudanças da sociedade mortal, eles são o Clero que mais se envolve nas políticas mortais e mais influencia a cultura das mais diversas nações da Terra. Eles buscam ensinar ideais igualitários e justos. É claro que mesmo eles erram, como aconteceu ao apoiarem a Revolução Socialista na Rússia, mas os Líberes estão sempre tentando novas idéias, e corrigindo os erros que eventualmente acontecem.

Os membros deste Clero são os que mais passam tempo na Terra, infiltrados entre os mortais. Muitos assumem identidades que jamais atrairão atenção. Enquanto vampiros e demônios preferem assumir o papel de empresários ou políticos, o Líber prefere ser o trabalhador da assistência social ou o profissional liberal, normalmente buscando ajudar o máximo possível as pessoas com quem se envolve.

Os Líberes acabam por vezes esbarrando com ameaças sobrenaturais. Eles não são do tipo guerreiro, porém, e agem sutilmente. Melhor tirar toda a moral do político vampírico do que ataca-lo diretamente e atrair a polícia e outros vampiros! Nisso os Líberes são especialmente dedicados e muitas vezes bem sucedidos. Infelizmente, tais esforços levam tempo e são dificilmente vistos por outros Celestiais, que acabam classificando os Líberes como "passivos" demais. O Clero, porém, não se importa com o que pensam dele.

Uma característica muito comum dos Líberes é a forma alegre como eles agem. Líberes são festeiros e boêmios por natureza, e adoram se divertir. Nos dias atuais em que os mortais parecem estar seguindo tal tendência, os Líberes mais do que nunca se sentem bem adaptados.

Apelidos: "Líber" já é apelido suficiente para eles, e uma brincadeira da década de 1960 deixou o Clero conhecido como "X-Tasis" por algum tempo. Cleros mais rígidos costumam chamar os Líberes de "Inconseqüentes," mas os mais sábios só os chamam de "Anjos da Liberdade."

Primus: Rachel é a líder dos Líberes. Rachel é uma mulher bela e sorridente, com grande carisma e incrivelmente respeitada por seu Clero. Ela passa seu tempo entre seus lares em Prístina e Libertatis, e com freqüência viaja ao Firmamento, onde dizem é uma confidente do Regente Joshua. Ela também é muito boêmia e adora festas, e freqüentemente desce à Terra para se divertir.

Corte: Os Líberes fazem parte da Corte Ocidental, mais por motivos culturais do que políticos. Eles raramente se envolvem com política, a não ser em sua cidade, Libertatis, que eles buscam governar à sua própria maneira. Muitos Líberes se consideram Independentes, porém. Poucos se interessam pelas Cortes Malaki ou Oriental, cujas tradições mais rígidas os limitam os muito.

Aparência: Raro é o Líber com uma aparência idosa ou mesmo madura. A maioria é jovem, e não é incomum ver um ou outro com uma aparência adolescente Muitas crianças que renascem como Celestiais também se tornam Líberes (embora conforme amadurecem em mente também amadurecem em corpo). Os Líberes exalam vitalidade e alegria, e costumam ser sorridentes e descontraídos. Eles vestem-se da forma que achar melhor, e normalmente acompanham as modas e tendências da Terra.

Asas: Líberes possuem asas brancas, com plumas grandes e ovaladas. Alguns possuem as asas com tons de outras cores, como acinzentado, azulado ou amarelado, mas sempre num tom muito claro, que à distância lembra o branco.

Background: Qualquer um que odeie seguir regras pode vir a ser tornar um Líber, mas a maioria tinha algum pensamento idealista em vida. Muitos foram artistas, liberais, filósofos ou simplesmente espíritos livres e sem preconceitos. Nos dias atuais, a grande maioria dos novos Líberes que surgem morreu em idade ainda jovem, ou são apenas adultos que realmente nunca cresceram no coração.

Organização: Organização? Não, obrigado. Os Líberes se baseiam numa tradição de respeito pelos mais velhos e de maior Coro, e apenas isso. Eles realmente não vêem motivos para se organizarem. Alguns se reúnem em pequenos grupos ou comunidades com ideais semelhantes, porém. Todo Líber tem também um lugar especial em seu coração para Rachel, a carismática Primus do Clero.

Criação de Personagem: Naturezas e Comportamentos podem ser os mais variados possíveis, mas recentemente um grande número de Bon Vivants, Caçadores de Emoções, Comediantes e Idealistas têm surgido. Atributos Sociais são

normalmente preferidos, mas alguns valorizam mais a mente ou físico. Entre Habilidade, Talentos são preferidos, seguidos de perto pelas Perícias.

Para Antecedentes, ter um Mentor é muito comum, mas não obrigatório. Muitos possuem Aliados e Contatos, e não é raro também Identidade Mortal, Influência e Recursos.

Habilidades Sugeridas: Expressão, Empatia, Manha, Lábia, Sedução, Liderança, Performance, Direito, Política

Trilha de Pureza: A Trilha da Liberdade é sem dúvida a mais comum entre os Líberes, que a seguem quase religiosamente. Alguns, ainda que poucos, seguem a Trilha da Santidade ou a Trilha do Guerreiro, mas raramente algum Líber se interessa pelos códigos mais rígidos da Honra ou do Conhecimento, que consideram muito limitantes.

Força de Vontade inicial: 3

Poder Exclusivo: Majestade

Majestade foi um poder que, dizem, foi desenvolvido naturalmente por Rachel a partir de seu próprio carisma natural. Majestade é uma habilidade de inspirar emoções nas pessoas ao redor, tornando-as mais suscetíveis à influência do Celestial. Este poder não controla pessoas. Ao invés disso, é usado para apazigua-las, acalma-las ou mesmo refletir seus atos.

Poderes Comuns Preferidos: Metamorfose é um poder comum entre os Líberes, que o usam para assumir múltiplas identidades entre os mortais, assim escondendo sua verdadeira natureza. Ilusão também é muito utilizada, assim como Mystérion.

CITAÇÃO: *A vida pode ser injusta, mas isso não o impede de lutar pelo que quer. Vamos... você ainda tem muito o que viver. Se sorrir um pouco, quem sabe as coisas não melhoram? Você nunca sabe quando alguém lá em cima está sorrindo para você...*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Há muita mentira e injustiça por aí... Os Cuique Suum são nossos parceiros naturais.

Hun Xian/Wakizashi: Eles iriam se sentir bem melhor se fossem menos sérios e sorrissem um pouco mais. Infelizmente, eles notam que bom humor é importante em tudo o que se faz.

Kage/Shinobi: Não nos envolvemos muito com eles... Nossos caminhos jamais parecem se cruzar.

Mors Sancta: Outros que são muito sérios... mas levando-se em conta que eles se envolvem com o que há de mais mórbido nesse universo, não podemos culpa-los... mas talvez alegria possa ajudar a clarear o Mundo dos Mortos...

Primordiais: São bons parceiros... é sempre divertido ter um deles por perto.

Princeps: Eles realmente levam a sério o papo de "direito divino de liderar"? Bem... alguns são bem-vindos, porque nos respeitam e não tentar nos forçar a nada... mas outros são simplesmente irritantes.

Sancti: Eles nos deixam em paz quando precisamos em paz, e nos ajudam quando precisamos de ajuda. Portanto, faça o mesmo por eles, sempre. Os Sancti trabalham tão duro quanto nós... e muitas vezes precisamos uns dos outros.

Spiritus Latro: Aqui e ali às vezes vemos sombras deles... talvez eles não estejam mortos, mas apenas tenham se escondido na Terra... Se vir um deles, não faça perguntas, apenas o ajude, e finja que não viu nada além de um fantasma.

Superviventes: Esses sujeitos ajudam os mortais por onde passam e como podem. São gente boa. Quando um aparecer, ouça suas histórias e avisos, pois eles conhecem muitas coisas do mundo que nós não conhecemos.

Tecnoanjos: Tecnologia é legal, mas porque me vem a imagem de um nerd à cabeça quando se fala em Tecnoanjos?

Venatores: Quando a coisa pesa, esconda-se atrás da asa de um Venator.

Veritatis Perquiratores: Esses caras são sempre os sabe-tudo! Chega a ser irritante quando você descobre que a novidade que você trouxe é um conhecimento antigo para eles. Se eles saíssem de suas bibliotecas e conversassem mais com a gente, talvez pudéssemos formar uma bela dupla.

Xamãs: Eles também costumam aparecer na Terra, mas raramente costumamos vê-los. Eles são reclusos demais, e raramente vêm se divertir conosco.

OUTROS

Anjos Caídos: Sim, nós os conhecemos bem o bastante pra dizer que muitos são gente boa. Nem todos, porém... alguns querem vingança, ou se deixaram tomar pelo ódio... Cuidado ao tratar com eles, principalmente porque freqüentamos os mesmos lugares...

Luciferite: É isso que eu chamo de idiotice. São um bando de idiotas, isso sim. Idiotas que abandonaram o paraíso porque querem ser torturados no Inferno.

Demônios: Eles só não são idiotas como os Luciferite, porque não têm escolha, são só fantoches do Inferno. Lute contra eles como você puder. Eles apenas escravizam a humanidade para seus próprios fins.

Vermis Magnis: O Verme está em toda a parte, agora mais do que nunca. Enfrente-o como puder, mas saiba que os servos dele são muito violentos, numerosos e perigosos... o melhor é vigia-los e, na hora certa, chamar a cavalaria...

Outros Seres das Trevas: Vampiros são uns desgraçados manipuladores, e magos não estão muito atrás... principalmente os tais "Tecno-alguma-coisa." Eles querem mortais como se fossem um rebanho obediente e fonte de poder. As fadas, por outro lado, costumam ser gente boa... Já os tais lobisomens são uns ranzinzas nervosinhos, que é melhor evitar...

Mors Sancta

A morte vem para todos... mas para alguns ela é uma prisão eterna. Paralelo à Terra há um Mundo dos Mortos, um local horrível, dominado por energias entrópicas e seres do Vermis Magnis, em que as almas que não puderam descansar são obrigadas a passar a eternidade.

Os chamados "Anjos da Morte," os Mors Sancta foram criados por Veritatis durante os princípios da Idade Média. Veritatis sempre foi um grande estudioso, mas para ele o Mundo dos Mortos não era apenas uma fonte de estudos. Ele notou que muitos lá precisavam de guias... mas que poucos Celestiais se interessavam pelas almas dos mortos. Ele separou parte dos Veritatis Perquiratores que estudavam os mortos, e disse que eles deveriam ser mais do que ocultistas. Eles deveriam ser aqueles que defenderiam e vigiariam as almas inquietas dos mortos.

Desde então, os Mors Sancta têm se aventurados nas paisagens desoladas que se escondem na Tempestade do Mundo dos Mortos. Em meio ao ambiente caótico, eles procuram ao mesmo tempo solucionar os mistérios desta Umbra Negra, e também ajudar como podem os espíritos dos mortos.

Muitas vezes, Mors Sancta se infiltram nas Necropoli, buscando libertar almas escravas ou encontrar aqueles que têm chance de transcender. Eles também tentam mapear a Tempestade e descobrir novas terras seguras escondidas em meio a ela. Arcanjos Mors Sancta mais poderosos freqüentemente criam e mantém áreas seguras na Tempestade, para onde são levadas almas que eles julgam merecedoras, desta forma criando pequenos "paraísos" no Mundo dos Mortos.

Os Mors Sancta mais jovens, porém, quase sempre se misturam à sociedade dos mortos. Embora tentem não chamar atenção de quaisquer autoridades, esses Celestiais quase sempre conseguem amigos e aliados entre os mortos. Essas companhias raramente sabem a verdade sobre o Celestial, mas o Celestial sempre cuida deles com a máxima dedicação possível.

Muitos Mors Sancta também trabalham do outro lado da Mortalha, no Mundo dos Vivos. Nesse caso, eles quase sempre se envolvem com Necromantes e outros grupos, tomando cuidado para que possa favorecer os mortos sempre que tem a chance.

Há também os Mors Sancta guerreiros. Embora em menor número que seus colegas mais pacíficos, os guerreiros Mors Sancta buscam defender cidades e regiões do Mundo dos Mortos da presença de Espectros (fantasmas malevolentes). Eles também costumam guiar fantasmas através dos caminhos da Tempestade, protegendo-os das criaturas que se ocultam nas névoas.

Como os Veritatis Perquiratores, os Mors Sancta estão muito preocupados com as profecias que anunciam o Apocalipse. Recentemente, com o Mundo dos Mortos varrido por um Maelstrom (um espécie de cataclisma espiritual) de grande poder, e com os Espectros abundando por toda a parte, os Mors Sancta acreditam que em breve as forças do Esquecimento (a maneira como eles chamam Vermis Magnis) estarão infestando cada área do Submundo.

Mais do que nunca, os Mors Sancta se vêem ocupados tentando defender os mortos do Apocalipse iminente... e mais do que nunca, os mortos precisam dos Mors Sancta...

Apelidos: Anjos da Morte

Primus: Veritatis foi o fundador dos Mors Sancta, e esteve vigiando-os até seu desaparecimento. Atualmente, o líder do Clero é um Serafim chamado Azrael. Ele vive numa fortaleza escondida em uma terra segura no meio da Tempestade.

Corte: Os Mors Sancta não se consideram parte de um Corte. De fato, a maioria deles nem sequer costuma visitar no Éden. Eles estão preocupados demais com os eventos no Mundo dos Mortos para se preocuparem com políticas e culturas. É claro, há exceções. Alguns Mors Sancta orientais, por exemplo, costumam seguir os Hun Xian e as tradições da Corte Oriental.

Aparência: Todos os Mors Sancta, invariavelmente, são muito pálidos. Às vezes a pele deles é totalmente branca ou até mesmo meio azulada! Eles também são todos magros, mas não são esqueléticos, tendo uma aparência esguia e ágil. Essa aparência é comum a todos os Mors Sancta, e mesmo Celestiais de outros Cleros que se convertem assumem essas características. Muitos Mors Sancta preferem usar roupas negras. Alguns usam mantos e capuzes.

Asas: As asas de um Mors Sancta são grandes, emplumadas e totalmente negras. Elas assumem um aspecto extremamente flexível, e às vezes mais parecem mantos de escuridão do que asas.

Background: Existem poucos Mors Sancta, porque poucas almas que se tornam Celestiais têm alguma coisa em comum com eles. A grande maioria dos Mors Sancta tinha alguma fixação com a morte durante a vida. Muitos eram também estudiosos e ocultistas com algum interesse na vida após a morte, ou sofreram muito com a perda de entes queridos durante a vida. Alguns poucos eram médiuns ou necromantes. Entre os Mors Sancta guerreiros, alguns foram soldados que lutaram em guerras sangrentas, como nas Guerras Mundiais ou Vietnã.

Organização: Os Mors Sancta obedecem ao Arcanjo Azrael, um Serafim que vive na Fortaleza Asphodel, uma ilha de estabilidade fortificada, escondida na Tempestade, encontrada e fortalecida por Veritatis em pessoa no passado. A Fortaleza Asphodel é o lar de muitos membros importantes do Clero, e é o local em que o Clero se reúne durante emergências. Os únicos Celestiais que costumam visitar Asphodel além dos Mors Sancta são os Veritatis Perquiratores.

Tudo o que ocorre em Asphodel é importante para os Mors Sancta. Basicamente, toda a estrutura do Clero está lá. Os Mors Sancta viajam com freqüência a Asphodel, tanto para trocarem informações como para se manterem atualizados sobre o que ocorre no Éden e no Mundo Inferior.

Criação de Personagem: Mors Sancta podem ter qualquer tipo de Natureza, mas muitos mantém um Comportamento altruísta, como Samaritano, ou solitário, como Sobrevivente. Atributos Mentais costumam ser Primários, mas esse nem sempre é o caso. Entre as Habilidades, tanto Perícias como Conhecimentos são muito prezados.

Entre os Antecedentes, os Mors Sancta costumam possuir Artefatos (Relíquias e Fetiches, principalmente), Aliados (quase sempre Veritatis Perquiratores, Mors Sancta ou fantasmas), Contatos (no Mundo dos Mortos). Embora menos comum, Mors Sancta também costumam possuir acesso a alguma Biblioteca. Muitos possuem um Mentor.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Armas Brancas (para se defenderem de Espectros e outros perigos), Furtividade, Sobrevivência, Cosmologia, Enigmas, Ocultismo, Tanatologia, Erudição (Mundo dos Mortos).

Trilha de Pureza: A maioria dos Mors Sancta prefere os Caminhos da Liberdade ou do Conhecimento. Os guerreiros entre eles seguem com fervor a Trilha do Guerreiro. A Trilha da Santidade, embora com menos freqüência, também é comum. Somente a Trilha da Honra não é muito popular entre os Sancta.

Força de Vontade inicial: 5

Poder Exclusivo: Necromancia.

Criado por Veritatis, o poder de Necromancia Celestial se difere e muito das formas de Necromancia de outras criaturas sobrenaturais. Necromancia Celestial permite aos Mors Sancta manipular diretamente a energia e a matéria do Submundo. Os Mors Sancta literalmente podem manipular a realidade do Mundo dos Mortos.

Poderes Comuns Preferidos: Mystérion e Portal são preferidos pelos Mors Sancta, principalmente para poderem detectar fantasmas e viajar de forma segura a Asphodel. Ilusão também é muito comum, para ocultar o Celestial dos perigos do Mundo dos Mortos.

CITAÇÃO: *A Tempestade está ficando pior... Posso sentir Espectros por perto... As forças do Esquecimento se espalham... Venha comigo se quiser sobreviver!*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: As almas dos mortos merecem um julgamento justo... infelizmente, os Cuique Suum não são capazes de darem a elas da recompensa do Éden.

Hun Xian/Wakizashi: Para uma cultura que valoriza tanto seus "ancestrais," eles ligam muito pouco para as almas dos mortos.

Kage/Shinobi: Sombrios como eles, não é de se admirar que eles visitem o Submundo às vezes... mesmo assim, a presença deles aqui não é tão forte como a nossa.

Líberes: Nós somos o Clero que vigia os mortos... eles são o Clero que vigia os vivos.

Primordiais: Talvez no meio deles alguém preste atenção nos mortos...

Princeps: Cuidem do Éden, onde todos estão seguros... nós cuidamos deste maldito Purgatório infestado de ameaças.

Sancti: Eles protegem e curam os vivos. Infelizmente, os mortos não podem se beneficiar dos poderes dos Sancti.

Spiritus Latro: Nós sabemos a verdade... mas não se preocupem, não a revelaremos... Vocês são bem-vindos entre nós. Pena que se importem demais com os vivos e pouco com os mortos... mas mesmo assim aparecem no Submundo às vezes... e quando o fazem são de grande ajuda.

Superviventes: Eles viajam pelo mundo dos vivos, pela Umbra e também pelo Mundo dos Mortos... embora sejam raros, às vezes os encontramos nestas terras desoladas... Muitas vezes eles estão dispostos a ajudar.

Tecnoanjos: Não vejo nada em comum entre nós e eles...

Venatores: Eles se preocupam demais com os infernais e com o que é óbvio demais... raramente notam que há outras ameaças ocultas... Quando conseguimos arrasta-los até a Tempestade para lutarem contra os Espectros, porém, seu valor é inestimável.

Veritatis Perquiratores: Somos irmãos de sangue, coração e alma.

Xamãs: Eles são poucos e estão ocupados demais defendendo os "povos puros..." Reconheço que têm valor, mas não são úteis para nós.

OUTROS

Anjos Caídos: Os descendentes de Veritatis entre eles podem ser aliados, mas nem sempre... Temos pelo menos a vantagem que a maioria dos Caídos se preocupa apenas com o mundo dos vivos...

Luciferite: Um paradoxo em si... eles são Celestiais, mas também são demônios. Infelizmente, alguns se interessam em estudar os mortos...

Demônios: Alguns deles também tem interesses no Mundo dos Mortos... pior... cada vez mais aparecem demônios interessados nas almas dos mortos e nos eventos do Submundo... Evite-os, mas vigie-os... Eles são um perigo, mas talvez possam ser úteis.

Vermis Magnis: O maldito Esquecimento está em toda a parte, e está se alastrando mais ainda!!! Precisamos lutar contra ele... senão não haverá futuro... o que acontece no Mundo dos Mortos é refletido no dos vivos.

Outros Seres das Trevas: Vampiros, lobisomens e magos são os mais comuns... alguns deles ousam manipular os mortos... devemos ensina-los uma lição... antes que os mortos a ensinem...

Primordiais

Nem todos gostam de pertencer a um grupo, é claro. Os Primordiais são aqueles Celestiais que, por um motivo ou outro, não desejam pertencer a um Clero, ou renasceram sem um Clero. Se há uma característica comum a todos esses Celestiais, sem dúvida é seu desejo por individualidade.

Nem sempre foi assim. Eras atrás, haviam sete Cleros originais, e cada Celestial pertencia a um deles. Os Cleros eram os Cuique Suum, Princeps, Protectori, Sancti, Superviventes, Venatores e Xamãs. Quando as legiões Protectori de Lúcifer iniciaram a revolta, os demais Cleros se uniram e os destruíram. Os Protectori sobreviventes foram condenados a se tornar os primeiros Anjos Caídos.

Mas nem todos os Protectori participaram da revolta. Muitos lutaram ao lado dos Cleros contra Lúcifer, e ao fim da revolta viram seu Clero ser desfeito. Alguns Protectori se recusaram a se unir aos outros Cleros, e então foi determinado que eles se tornariam Sem-Clero, livres de Primi ou das políticas do Éden, e totalmente independentes entre si. Esses Celestiais de essência livre foram chamados de Primordiais, e seriam o último legado puro de Lúcifer.

Desde então, os Sem-Clero só tem aumentado em número. Embora sejam poucos, se comparados com os números de Cleros maiores, como Sancti, Líberes ou Princeps, eles ainda assim são uma presença forte no Éden.

Não há uma forma simples de falar sobre as atividades dos Primordiais. Eles são, acima de tudo, indivíduos, e o "Clero" não costuma agir de forma unificada. Quase sempre, cada Primordial vive sua própria vida. Parece ser comum no Clero Celestiais que querem simplesmente continuar suas vidas após a morte. Muitos desses Celestiais se preocupam com suas famílias e seus descendentes mortais, enquanto outros tentam se infiltrar na sociedade mortal simplesmente para tentar retomar uma vida normal. Outros, por sua vez, simplesmente permanecem no Éden, tentando aproveitar a vida eterna no Paraíso.

Há, porém, os Primordiais mais engajados. No fim, quando já estão com certa idade, os Primordiais acabam entendendo seu papel verdadeiro no mundo. Eles renasceram como Celestiais por um motivo, afinal, e no fundo sabem que têm um propósito maior. Aqueles que se dedicam a uma causa quase sempre se aliam a Celestiais de outros Cleros ou participam das Cortes. Mesmo assim, eles se vêem ainda diferentes demais para resolverem entrar em um Clero.

Os Primordiais, porém, têm uma capacidade especial que apenas os Primus costumam possuir. Eles podem se comunicar com os espíritos dos Guardiões. Os seres de luz freqüentemente visitam os Primordiais em seus sonhos, e ajudam a guia-los. É como se cada Primordial tivesse um elo com esses seres. É inclusive através dos conselhos dos Guardiões que um Primordial saiba qual é seu propósito...

Apelidos: "Filhos de Lúcifer" é um apelido comum, mas obviamente os Primordiais não gostam nem um pouco desse apelido... Alguns também chamam os Primordiais de "Disparates."

Primus: Quando os Primordiais eram Protectori, Lucibel foi seu Primus. Após a revolta, porém, eles não seguem a ninguém, a não ser a si mesmos e aos Guardiões, que aparecem para eles em sonho.

Corte: Os Primordiais não pertencem a Corte alguma. É óbvio, certos indivíduos podem acabar se considerar parte de uma Corte, e há Primordiais Ocidentais, Orientais e Malaki, mas o grupo como um todo não possui qualquer influência política nas Cortes.

Aparência: O que dizer da aparência de um grupo tão diverso? Qualquer aparência é apropriada para eles.

Asas: Os Sem-Clero possuem asas grandes, emplumadas e de cores variadas, mas nunca brancas ou negras. Uma cor amarelada, clara, é extremamente comum, mas alguns possuem asas marrons ou avermelhadas.

Background: Qualquer tipo de pessoa pode se tornar Primordial. A maioria deles eram pessoas simples e sem grandes propósitos, mas com alguma característica forte em sua personalidade. Outros eram renegados ou solitários, mas com senso de dever.

Organização: Os Primordiais não têm organização. A única coisa que os une são os sonhos que têm, quando os Guardiões falam a eles em sonhos, e os guiam. Como os Sem-Clero não têm liderança, os Guardiões se viram no dever de guiar esses indivíduos. É aos Guardiões que os Primordiais respondem por seus atos, são também os Guardiões a quem os Primordiais devem procurar quando precisam avançar em Coro.

Criação de Personagem: Como indivíduos podem ser classificados? Qualquer Natureza ou Comportamento são apropriados. E é óbvio que qualquer classe de Atributos ou Habilidades pode ser Primária!

É claro, porém, que em Antecedentes todos os Primordiais têm algo em comum. Todos os Primordiais precisam ter pelo menos três pontos em Mentor, devido ao Guardião que o guia. Além disso, não é raro um Primordial ter Aliados ou Contatos. Outros Antecedentes, porém, como Artefatos, Biblioteca ou Influência, são mais raros.

Habilidades Sugeridas: Quaisquer umas.

Trilha de Pureza: Primordiais valorizam acima de tudo a Trilha da Liberdade. Ela é a Trilha mais seguida pelos Sem-Clero, embora alguns sigam caminhos diferentes. Depois da Liberdade, a Trilha mais seguida é a da Santidade, mas mesmo assim o número de seguidores da Santidade é bem menor. Entre os Primordiais Orientais, a Trilha da Honra é um pouco mais comum. Poucos, porém, se interessam nas Trilhas do Guerreiro ou do Conhecimento.

Força de Vontade inicial: 3

Poder Exclusivo: Nenhum.

Os Primordiais jamais possuíram um Primus que lhes ensinasse um Poder Exclusivo. Alguns poderiam imaginar que Proteção seria seu Poder Exclusivo, visto que os Primordiais descendem dos Protectori, mas isso não é verdade. Proteção é o poder dos Protectori, e desapareceu junto com o Clero.

Alguns Primordiais que trabalham lado a lado com membros de outros Cleros podem vir a conquistar o direito de aprender o Poder Exclusivo de seus companheiros, mas obviamente ele deve ser merecedor para tal, e deve pagar o custo normal para adquirir Poderes Exclusivos de outros Cleros.

Poderes Comuns Preferidos: Qualquer poder pode ser preferido pelos Primordiais, mas Elementalidade com certeza não é nem um pouco comum. Elementalidade é um disciplina rígida, mística, e poucos Primordiais têm instrução suficiente para se aventurarem numa arte tão caprichosa. Somente Primordiais muito dedicados aprendem Elementalidade.

CITAÇÃO: *Cada um tem seu propósito, não é? Foi o que você disse. Você tem o propósito que seu Clero decidiu para você. Eu, por outro lado, sou quem determina meu próprio destino.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Justiça se faz necessária em qualquer lugar. Felizmente, eu não os vejo abusar de seus poderes.

Hun Xian/Wakizashi: Eles se consideram superiores... acham que ter um Clero arrogante significa algo.

Kage/Shinobi: Não é o tipo de pessoas com quem gosto de falar.

Líberes: Há pouca diferença entre nós e eles, porque eles prezam muito a liberdade. A diferença maior é que eles se consideram parte de um todo. Nós não.

Mors Sancta: Quem?

Princeps: Eles gostam de mandar... chegam a ser chatos quando esquecem que não somos os cachorrinhos deles. Os Princeps têm de notar que nós não servimos a eles.

Sancti: Eles deviam ser líderes, e não os Princeps. Por outro lado, eles não querem a liderança de verdade. É porque gostam de fazer o que é dever deles, e não de falar o que os outros devem fazer... e um líder faz exatamente o contrário.

Spiritus Latro: Se eles também descendiam dos Protectori, então seriam nossos irmãos? Não mesmo. Não tínhamos nada a ver com eles.

Superviventes: Eles entendem o significado de liberdade e individualidade. Pena que não apareçam muito... deve ser bom conversar com os Superviventes.

Tecnoanjos: Gosto das criações deles. São úteis e nos lembram muito da Terra...

Venatores: São impressionantes, eu diria. Nada me impressiona mais do que um sujeito que destrói demônios como se fosse um passatempo! Simpatizo com eles, mas eu nunca iria me arriscar tanto!

Veritatis Perquiratores: São ocupados demais em seus próprios afazeres.

Xamãs: Eu diria que, se eles viessem da cultura do homem branco, ou da cultura oriental, ou de qualquer cultura não-primitiva, eles seriam Primordiais. O que os diferencia de nós são simplesmente seus laços com os povos primitivos e a natureza.

OUTROS

Anjos Caídos: Cuidado com os Impuros, eles querem você como companhia em seu exílio...

Luciferite: Anjos que se tornam demônios? Tsc.. Que idiotas. Quem renuncia à sua liberdade para servir a mestres de um poço profundo preenchido com chamas? Quem brinca com fogo...

Demônios: Bastardos malditos que obedecem cegamente a seus mestres negros e sombrios. São uns desgraçados. Se tiver problemas com eles, faça amizade com um Venator... Os pobres bastardos morrem de medo dos Venatores.

Vermis Magnis: Aí está alguém com quem eu REALMENTE não gostaria de me envolver!

Outros Seres das Trevas: Sim... sim... vampiros, lobisomens, bichos-papões, sacis... Evite-os! Dê o máximo de você para jamais cruzar o caminho destas bestas!

Princeps

Quando o Arcanjo Miguel despertou pela primeira vez no Éden, ele se viu só, e caminhou por aquela terra de belezas, procurando um significado para sua existência. Em sua primeira noite, ele dormiu, sem saber qual era seu propósito, e em seus sonhos ele foi visitado pelos Guardiões. Os Guardiões avisaram a Miguel que ele havia sido o escolhido para guiar seus seis irmãos, que ele seria o líder do Éden, aquele que é como Deus. Miguel viu em sonho seus seis irmãos, e os procurou. Quando finalmente os reuniu, contou a eles que seu papel seria o de liderar.

Os descendentes de Miguel ainda se vêem como os líderes do Éden. Eles são o Clero conhecido como Princeps.

Os Princeps são políticos por natureza. Eles gostam de organizar, de gerar instituições, de negociar e, principalmente, liderar. Obviamente, não teriam mantido sua posição por tanto milhares de anos se não fossem competentes. Talvez na Terra os líderes sejam corruptos e mesquinhos, mas no Éden apenas os escolhidos nascem Celestiais, e apenas os melhores nascem Princeps. Ou pelo menos é isso que os Princeps sustentam.

Os outros Cleros normalmente estão mais do que satisfeitos em aceitar a liderança dos Princeps. Veja bem, administrar um mundo como o Éden não é fácil, e alguém precisa fazer o trabalho duro. A maioria dos outros Cleros estão mais preocupados com suas tarefas do que ter de organizar tudo. E é aí que os Princeps se encaixam.

É óbvio, nem todos gostam de seguir os Princeps. É por isso que existem as Cortes. Os Princeps governam a Corte Ocidental, onde apenas os Sancti chegam a rivaliza-los. Mas nas demais Cortes, a influência Princeps é quase nula. Os Hun Xian não toleram os Princeps em sua Corte, e os Malaki estão mais preocupados com guerras e combates do que em seguir a líderes. Da mesma forma, os independentes vêem os Princeps como líderes, mas não como seus líderes. Apesar disso, o poder dos Princeps é considerável. A Corte Ocidental é a maior das cortes, e muitos dos Cleros independentes que não os seguem também não têm qualquer importância política no Éden.

Como os Princeps mantém sua liderança? É óbvio, um bom líder precisa ter carisma. E os Princeps têm carisma de sobra. Eles dão aos Celestiais o que os Celestiais querem, e agem com uma boa fé sempre. Raramente alguém precisa contestar a liderança de um Princeps, afinal, todos se mantém felizes sob o comando dele. Os Princeps não são ditadores nem reis, ao invés disso, eles são verdadeiros exemplos a serem seguidos (ou, dizem as más línguas, pelo menos é o que os Princeps fazem parecer).

Infelizmente, liderança por vezes sobe à cabeça desses Celestiais. Muitos Princeps ficam orgulhosos demais, ou mesmo arrogantes, com o tempo. Eles também não gostam de se ser contestados ou de terem sua liderança ameaçada, e por vezes esquecem de seu código de conduta exemplar e começam a dar ordens. Isso por vezes atrapalha o Clero, mas normalmente seus membros sempre dão a volta por cima, retomando seu lugar de direito e se mantendo no poder.

De fim a fim, os Princeps se mantém. O Éden tem uma história de mais de 50 milênios, e se mantém em pé graças aos Princeps... Mais uma vez, porém, as más línguas dizem que pelo menos é isso que os Princeps falam...

Apelidos: Filhos de Miguel

Primus: Miguel ainda comanda seu Clero, embora passe a maior parte do tempo ausente, vivendo no Castelo Firmamento. Ele por vezes visita Sancta Turrim, Libertatis e Prístina, e é uma figura ao mesmo tempo severa e carismática. Suas visitas quase sempre são informais, e ele surge apenas para visitar locais das cidades ou mesmo para se divertir (ele parece gostar muito de artes).

Corte: Os Princeps governam absolutos a Corte Ocidental, e nela está toda a sua base de poder. Alguns poucos Princeps são Malaki, que usam seu carisma para governar pequenos bandos de Celestiais guerreiros. Por outro lado, os Princeps não têm poder político entre os Malaki (embora tenham certa influência por trás dos panos entre os Venatores).

Na Corte Oriental, por outro lado, os Princeps não são bem-vindos. Os Hun Xian fazem o que podem para manter sua liderança sem disputas. Apesar de seus melhores esforços, porém, os Hun Xian não conseguem impedir que uns poucos Princeps adentrem na Corte Oriental, e os que o fazem detém uma influência forte na Corte.

Não há Princeps independentes, embora alguns acabem liderando grupos de Celestiais independentes.

Aparência: Não importa que aparência tenham, os Princeps são sempre majestosos e se portam de maneira elegante e inspiradora. Os Princeps são sempre belos, se vestem bem e têm uma presença forte. A maioria dos Princeps é caucasiano, e o número de mulheres entre eles tem crescido muito.

Asas: Princeps não têm asas no sentido comum da palavra. Eles têm, no lugar de asas, conjuntos de pares de tiras (normalmente de 5 a 8 pares), que saltam de suas costas. Essas tiras são muito compridas (às vezes tendo mais de seis metros de comprimento) e lembram tentáculos, e emitem um brilho forte e constante, dando a impressão que são raios de luz vibrante que saltam das costas do Celestial.

Essas “asas” são extremamente flexíveis, e podem até mesmo se enrolar e agarrar objetos. Elas dão uma vantagem aos Princeps, que não precisam estar em locais amplos para abrir suas asas, graças à flexibilidade de suas asas.

Background: Muitos líderes carismáticos e homens religiosos tornam-se Princeps. Alguns Princeps nunca exerceram liderança em suas vidas passadas, mas tinham um talento inato para arrebanhar e conquistar a confiança das pessoas. Em contraste, alguns Princeps eram pessoas solitárias que lutavam por uma causa, e usam sua nova vida para liderar Celestiais rumo à conclusão dessa causa.

Organização: Os Princeps se organizam a partir de Miguel. Miguel separa os Serafins do Clero em pequenos grupos, chamados Conselhos, e cada Serafim possui comando sobre um Conselho de Querubins, que por sua vez cada um tem comando sobre um Conselho de Arcanjos Menores. Abaixo da Casta dos Arcanjos, porém, não há mais conselhos, e cada membro deve apenas respeito a um único Celestial de Coro superior, criando uma cadeia de comando que vai dos mais baixos Princeps aos Conselhos.

Desta forma, todo o Clero está de alguma forma ligada aos Conselhos. Todo Princeps precisa manter seu superior informado. Quando um Princeps se eleva em Coro, um novo superior lhe é indicado, de forma que o superior esteja sempre um Coro acima do Celestial.

Criação de Personagem: Princeps podem ter qualquer Natureza. Quanto ao Comportamento, quase sempre eles possuem um Comportamento de líder. Os mais comuns são Diretor, Tradicionalista, Autocrata e Juiz. Atributos Sociais são mais prezados, mas os Princeps são encorajados a desenvolverem-se o máximo possível em todas as áreas. Entre as Habilidades, Perícias são preferidas, principalmente Etiqueta e Liderança. Dependendo do Celestial, Conhecimentos ou Talentos podem vir em seguida, dependendo de sua forma de liderar.

Para Antecedentes, todos os Princeps precisam ter pelo menos um ponto de Mentor (seu superior). É muito comum possuírem Aliados, Contatos, Influência, Identidade Mortal e Recursos.

Habilidades Sugeridas: Empatia, Intimidação, Manha, Lábia, Etiqueta, Liderança, Investigação, Lingüística, Política

Trilha de Pureza: Os Princeps preferem a Trilha da Santidade ou a Trilha da Honra. Sabe-se, porém, que todas as Trilhas têm seguidores entre os Princeps. A Trilha do Guerreiro, embora seguida com menos freqüência, é bem comum, visto que muitos Princeps lideram seus companheiros Celestiais em batalha.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Benção.

Embora os Princeps não precisem de ajuda sobrenatural para liderar, os poderes de Benção são mais um motivo para que os Celestiais sigam os Princeps. Benção é um poder que não beneficia apenas o Celestial, mas seus companheiros também. O poder gera auras que podem beneficiar companheiros ou prejudicar inimigos. Além disso, algumas auras geradas tornam aqueles ao redor do Celestial mais favoráveis a aceitar suas ordens.

Poderes Comuns Preferidos: Domínio parece um talento natural para um Princeps, que se vêem no direito de comandar mortais em nome de um propósito maior. Fortificação também é muito valorizado, pois um líder de grande força física pode ser bem impressionante.

CITAÇÃO: *Lembrem-se: nossa causa não deve ser impedida por criaturas infernais malditas... mas também não podemos agir sem considerar as conseqüências... Sigam-me! Eu tenho um plano!*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: O papel deles se faz necessário, mas às vezes eles exageram sua própria importância.

Hun Xian/Wakizashi: Como eles ousam desafiar nosso direito à liderança? Bem, queiram ou não, a Corte Oriental precisa de nós. Eles podem não gostar, mas sabem que essa é a verdade.

Kage/Shinobi: Eles sabem o que deve ser feito. E mesmo que gostem de agir sozinhos e de parecer independentes, sabem o valor de ter uma boa liderança. Por mais que os Wakizashi não gostem, os Shinobi nos respeitam e sabem quando nós estamos certos.

Líberes: Rebeldes que não vêem o valor de um grupo unificado. Se agissem seguindo planos e em conjunto com outros Cleros, seriam muito mais eficientes.

Mors Sancta: Independentes demais. Sim, não conhecemos muito bem o propósito deles, mas se eles aparecessem mais, talvez pudéssemos aprender... e principalmente, poderíamos ajudar.

Primordiais: Todos os Cleros têm um propósito, uma missão... menos eles. Com raras exceções, não aceitam trabalhar em conjunto e sob o olhar de um líder... Uma pena... no fim, Lúcifer só nos deixou problemas.

Sancti: Eles seriam líderes quase tão capazes quanto nós, mas sabem que não é preciso haver competição, e que é melhor agir do nosso lado do que disputar. Uma disputa entre nós só enfraqueceria o Éden.

Spiritus Latro: Ainda tenho minhas dúvidas se os "ladrões de espíritos" foram ou não uma intriga de Lúcifer... ou se foram apenas vítimas inocentes de uma trama demoníaca... Bem, não importa mais. Eles se foram, e a verdade se foi com eles.

Superviventes: Eles são independentes demais, mas sabem que quando há necessidade, é preciso haver união.

Tecnoanjos: Eles gostam de agir sozinhos a maior parte do tempo. Mas são extremamente úteis quando resolvem se unir a um grupo. Os Tecnoanjos são grandes aliados nesta época moderna.

Venatores: Eles sabem o valor de ter uma liderança. Veja bem, um Venator solitário é eficaz... mas um Venator que age em conjunto com outros Celestiais, unidos pelos Princeps, é insuperável.

Veritatis Perquiratores: Eles costumam se manter distantes. De fato, um sábio não gosta que disturbem seu trabalho, e nós entendemos isso muito bem. Apesar disso, quando eles descobrem algo sério, vêm a nós para que possamos organizar a ação.

Xamãs: Eles só gostam da companhia de seus iguais, e acabam não nos tolerando. Quem sabe, um dia, não entendam que precisam de nós?

OUTROS

Anjos Caídos: Eles são um perigo. Nós, mais do que qualquer outro Clero, entendemos quanto estrago Lúcifer causou. Os tolos que seguem seu exemplo não são melhores do que ele.

Luciferite: Traidores da pior classe. Eles não merecem nada a não ser destruição.

Demônios: A línguas infernais são perigosas e enganadoras... Descubra onde os infernais se escondem, reuna aqueles que podem destrui-los, e lidere-os em nome de Ahura Ormazd. As trevas sempre devem sucumbir diante da luz.

Vermis Magnis: Apenas através de união podemos vencer o Grande Verme. Sem nós, os Celestiais não terão como vencer Vermis Magnis.

Outros Seres das Trevas: Eles entendem os caminhos secretos do mundo. Use-os a seu favor, mas cuidado: as crias das trevas podem ser extremamente perigosas.

Sancti

Quando Rafael despertou no Éden e foi ensinado pelos Guardiões sobre sua missão de servir a Ormazd, ele viajou à Terra para descobrir seu propósito. Ele viajou pelo mundo, pelos continentes que um dia se chamariam África, Europa e Ásia. Ele viu apenas o homem primitivo, vivendo em pequenas tribos, à mercê dos elementos e de doenças. Pessoas morriam por ferimentos, doenças...

Ele retornou ao Éden, e descobriu que cada um de seus irmãos, salvo Fanuel, havia decidido o seu papel. Lúcifer havia decidido se tornar um protetor da humanidade. Mas Lúcifer pensava apenas em defende-la fisicamente dos males sobrenaturais. Rafael, por outro lado, desenvolveu poderes de cura, e decidiu que ele curaria os males naturais do mundo.

O papel original dos Sancti foi o de curar o homem e defende-los de doenças. Mas isso logo mudou. Quando Lúcifer caiu, os Sancti decidiram tomar o papel do Clero Protectori para si mesmos. Mais do que curar, eles iriam defender. Seriam os protetores, os pacificadores, os curandeiros e os defensores.

E desde então, os Sancti tem sido assim.

O papel primário de todo Sancti é curar. Embora muitos se dediquem mais a esse papel, há outros que os Sancti seguem. Muitos Sancti se tornam guerreiros, e podem ser tão ferozes quanto qualquer Venator em batalha. Para eles, defender vidas é um dever sagrado, e se for preciso erguer uma espada para isso, que seja.

A maioria dos Sancti vive na Terra, mas visita o Éden com freqüência constante. Eles normalmente tomam "protetorados" na Terra, e lá fazem o máximo possível para ajudar os mortais da área. Isso gera muitas histórias de anjos da guarda ou de misteriosos protetores. Muitos Sancti na Terra acabam se ocultando em grupos religiosos. Por algum motivo, religião é muito importante para os Sancti, que a consideram como "uma cura para alma."

Entre os Sancti que vivem no Éden, estão aqueles que se unem a grupos de Celestiais e os Arcanjos do Clero, que preferem servir de líderes e conselheiros para Celestiais mais jovens. Os Sancti gozam de muito respeito no Éden, e são considerados líderes justos. Muitos os preferem aos Princeps.

Infelizmente, o Clero tem diminuído de tamanho. Cada vez menos Celestiais nascem sendo Sancti, e eles costumam ser alvos de infernais que os descobrem na Terra. O Clero tem começado a se preocupar com o futuro, e muitos Sancti têm tentado atrair membros de outros Cleros para se converterem.

Rafael, por outro lado, permanece calmo. Ele sabe que o Clero sobreviverá. O futuro será negro para todos, mas os Sancti sempre estarão lá para ajudar os demais... mesmo que morram para isso. Afinal, este é o papel do Clero.

Apelidos: Anjos Protetores

Primus: Rafael, um dos Primi originais, é o líder do Clero, e o lidera com dedicação. De fato, mesmo não-Sancti têm um respeito imenso por Rafael, que possui um carisma imenso e uma maneira de agir calma, que inspira grande confiança.

Corte: Os Sancti são, primariamente, da Corte Ocidental, mas estão presentes em todas as cortes. Suas artes de cura e guerra são valorizadas tanto na Corte Oriental como entre os Malaki.

Na Corte Oriental, eles são conhecidos como Zhiyu-jin, e são mais curandeiros do que guerreiros. Muitos Sancti orientais são extremamente pacifistas, preferindo deixar as artes da guerra para seus companheiros Kage e Hun Xian. Já os Sancti Malaki são exatamente o contrário: eles se dedicam mais ao combate que às artes de cura. Mesmo assim, eles sabem quando é hora de baixar as armas e curar os necessitados.

Alguns Sancti acreditam que política é secundário, e se declaram independentes.

Aparência: Os Sancti costumam ter uma aparência pacífica, seus olhos expressam calma extrema. Fora isso, eles podem ter qualquer tipo de aparência. Muitos Sancti se vestem de forma que não chame a atenção. Raramente um Sancti gosta de atrair mais atenção do que as pessoas ao seu redor.

Asas: Sancti possuem asas clássicas, brancas e emplumadas. Na Forma Angelical, seus olhos brilham com uma luz fraca mas constante, e eles têm uma aparência realmente majestosa.

Background: A maioria dos Sancti tinham vontade de ajudar a comunidade em vida. Muitos eram assistentes sociais ou trabalhavam para organizações sem fins lucrativos. Muitos viveram suas vidas em prol de uma causa. Há também muitos que foram policiais, bombeiros, padres ou outras funções de serviço à sociedade. Além disso, muitos Sancti vêm de pessoas que simplesmente tinham grande consciência e senso de dever.

Organização: Todos os Sancti vêem Rafael como uma inspiração. Ele é nominalmente o líder do Clero, mas um conselho de 15 Serafins em Prístina, chamado Cúpula, é quem realmente comanda os Sancti. Rafael visita com freqüência a Cúpula Sancti.

Os Sancti obedecem rigidamente a hierarquia de Coros do Éden. Um superior em Coro é um superior e deve ser respeito e obedecido. Obviamente, espera-se que os superiores não abusem de seu poder, e um Celestial orgulhoso ou arrogante demais será punido pela Cúpula ou por seus superiores.

Muitos Sancti costumam ainda ter posições e títulos no Éden. O número de Paladinos, Protetores, Magistrados, Administradores e Principados entre os Sancti é muito grande. Essa tendência a acumular responsabilidades ajuda a melhorar a estima dos outros Cleros pelos Sancti.

Criação de Personagem: Quase sempre os Sancti possui uma Natureza altruísta e um Comportamento próximo de sua natureza. Alguns Sancti, por outro lado, gostam de seu papel de líderes, e possuem uma Natureza como Diretor ou Arquiteto.

Atributos Sociais são os mais prezados pelos Sancti. Eles têm um Carisma muito alto, bem como uma Aparência majestosa. Atributos Secundários podem tanto ser Mentais como Físicos, dependendo se o Sancti se dedica mais como curandeiro ou guerreiro.

Entre as Habilidades, os Sancti preferem se concentrar nos Talentos, principalmente Empatia e Lábia. Perícias são terciárias quase sempre, pois entre os Conhecimentos há uns importantes, como Medicina, Ocultismo e Ciências.

Habilidades Sugeridas: Empatia, Manha, Lábia, Liderança, Investigação, Medicina, Ocultismo, Ciências.

Trilha de Pureza: A maioria dos Sancti segue a Trilha da Santidade, seguida de perto pela Trilha da Honra. Entre aqueles que se dedicam à guerra, tanto a Trilha da Santidade como a do Guerreiro são comuns.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Vitalidade

O Poder da Vitalidade (na verdade, o nome verdadeiro do poder é Trilha do Vitalismo) foi desenvolvido por Rafael durante suas peregrinações na pré-história. Vitalidade é um poder que usa energia celestial para curar e regenerar corpos ou manipular energias vitais. Embora criado para ser uma arte de cura, o Poder pode ser usado para ferir, ou para usar a energia vital em fins destrutivos.

Poderes Comuns Preferidos: Ilusão permite aos Sancti agir sem ser visto. O mesmo pode ser dito de Metamorfose. Os Sancti também gostam muito dos poderes de Elementalidade, embora usem Trilhas mais pacíficas, a Água ou o Ar.

CITAÇÃO: *Você devia ir com mais calma. Não adianta sacrificar guerreiros numa luta impensada. Venha aqui... deixe-me curar seus ferimentos... e então pensaremos em um plano de ação.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Os nossos juizes não são perfeitos, mas fazem o melhor possível.

Hun Xian/Wakizashi: Eles são honrados e merecem nosso respeito. Além disso, em combate eu diria que são insuperáveis. Infelizmente, os Wakizashi tem alguma aversão a todos que não são de sua cultura. Talvez um dia superem isso. Talvez com a nossa ajuda...

Kage/Shinobi: Os Kage são misteriosos, mas tenho certeza que são confiáveis. Por mais que tentem passar a imagem de "sombrios," sabemos que eles têm um bom coração. Só não diga isso perto deles.

Líberes: A princípio pensávamos que eles eram só um bando de anarquistas... mas agora sabemos que eles têm seu propósito. Os Líberes existem para que possamos acompanhar a mudanças no mundo mortal. Sem eles, não conseguiríamos nos adaptar aos tempos modernos.

Mors Sancta: A morte é algo terrível... nós podemos cuidar dos vivos, mas não dos mortos. É bom saber que alguém pode cuidar dos que se foram mas não podem descansar.

Primordiais: Por mais diferentes e variados que sejam, são boas pessoas.

Princeps: Gostam de mandar, mas mesmo assim são eficientes e confiáveis. O maior perigo é que alguns deles levam a sério demais a tradição de liderança... esses se tornam arrogantes demais... e aí está o perigo de se perder a pureza...

Spiritus Latro: Eles tinham tudo para serem nossos irmãos... infelizmente fomos cegos.

Superviventes: Os andarilhos fazem a sua função até bem demais... raramente eles nos decepcionam... mas pensando bem... raramente eles aparecem também...

Tecnoanjos: As máquinas deles são muito úteis, e seus poderes são muito versáteis. Os Tecnoanjos, junto com os Líberes, são os responsáveis por manter o Éden em contato com os mortais e suas invenções.

Venatores: Por mais que digam que não, eles precisam de nós. Um guerreiro precisa de alguém que o guie e o cure. Sem isso, ele pode cometer erros... ou mesmo morrer em batalha.

Veritatis Perquiratores: Procure-os sempre que você desconhecer contra o quê está lutando... eles possuem respostas para quase tudo.

Xamãs: Eles realizam um trabalho parecido com o nosso, mas se dedicam a cuidar apenas dos povos que eles escolheram como protegidos... Eles costumam se isolar muito, mas por outro lado têm amizades conosco, e respeitam muito nossas habilidades de cura.

OUTROS

Anjos Caídos: Tolos.

Luciferite: Tolos e cegos...

Demônios: Não há nada que eu preze que os infernais não tentam corromper... infelizmente, esse é o papel deles. Devemos lutar contra eles, mas não pense que enfrenta-los num campo de batalha é a única saída... às vezes, podemos vence-los sutilmente, impedindo que os planos deles se concretizem ao invés de matando-os. Na verdade, o método sutil é mais demorado, porém mais eficiente.

Vermis Magnis: Infelizmente, a sutileza não tem lugar quando enfrentamos Vermis Magnis. Quando suas crias surgem, não há outra saída senão erguer as armas.

Outros Seres das Trevas: Magos de um certo "Coro Celestial" são extremamente parecidos conosco... temos afinidade com eles, apesar de nos escondermos deles. Alguns lobisomens também parecem querer ajudar, e muitos lutam contra Vermis Magnis... Quanto aos outros sobrenaturais, apenas evite-os... e impeça-os de prejudicarem a humanidade.

Spiritus Latro

Alguns legados sobrevivem... não importando a que custo.

Dezenas de milhares da anos atrás, o Clero Protector foi desfeito, após a grande revolta e a queda de Lúcifer. Como resultado, os Poderes de Proteção desapareceram, e os Protectori que não Caíram com Lúcifer e não se uniram aos demais Cleros foram declarados "sem-Clero." Esses Protectori com o tempo esqueceram seu legado, ou foram destruídos pelas inúmeras guerras pelas quais o Éden passou.

Os Protectori foram esquecidos. Até Caesar surgir.

Ele era um guerreiro romano. Seu verdadeiro nome foi esquecido, mas em nome dos imperadores, se nomeou Caesar (César). Apesar desta aparente demonstração de arrogância, ele era na verdade um homem simples e com senso de dever. Não se considerando parte de um Clero, era um Primordial, e passava a maior parte do tempo na Terra. Ele sentia que precisava defender os mortais. E fez isso pessoalmente, a vida toda.

Foi na Terra que ele entrou em contato com os Caídos e soube da história dos Protectori. Ele sentiu que havia nascido para ser um Protector. Mesmo sob pedidos de Lúcifer, ele se recusou a se aliar aos Caídos. Ao invés disso, retornou ao Éden e reuniu outros que agiam como ele. Juntos eles começaram um movimento para a reforma dos Protectori.

A jornada de Caesar o levou a ser sagrado Primus pelos Guardiões no início do século XIX. Junto a seus seguidores, ele formou um novo Clero de Protectori. Infelizmente, o Inferno era contra a formação deste grupo. Usando de intrigas, grupos de Caídos aliados ao Inferno fizeram com que outros Cleros se voltassem contra os recém-fundados Protectori, movidos pela ameaça de que o novo Clero era uma artimanha de Lúcifer em pessoa. Antes que os Cuique Suum pudessem descobrir a verdade, muitos Protectori foram destruídos. Quando a verdade veio à tona, os Protectori, enfraquecidos, foram reunidos. Sob pedidos de desculpas, o Clero nascente fez paz com os demais Celestiais.

Mas o Inferno interveio. Legiões infernais invadiram o Éden, iniciando a Quarta Guerra entre Céu e Inferno. As tropas infernais invadiram Prístina e Sancta Turrim aos milhares, liderados por uma besta de poder imenso chamada Mephistus. Caesar morreu naquela guerra, sua alma foi devorada por Mephistus, e os novos Protectori foram caçados até o último membro. A Guerra terminou quando Mephistus foi destruído pelo Arcanjo Gabriel.

O Protectori foram destruídos mais uma vez... ou assim se pensou. Alguns sobreviveram, escondidos desde que os Cleros os atacaram em primeiro lugar. Lembrando do nome pelo qual foram chamados durante a luta com os outros Cleros, esses Protectori passaram a se chamar Spiritus Latro.

Desde então os Spiritus Latro têm se movido escondidos da sociedade Celestial. A maioria deles se apresenta como Primordial, ou simplesmente evita contato com os demais Celestiais. Na verdade, eles raramente podem ser vistos no Éden, passando a maior parte do tempo viajando pelo mundo dos mortais, tentando encontrar aqueles que precisam de proteção, e então usando seus poderes para ajudar os que precisam.

Esta é a missão e o legado dos Protectori: defender, sozinhos, as almas inocentes. Os Spiritus Latro o fazem como podem, e sempre mantendo sua existência escondida. Quem sabe, no futuro, eles possam se revelar aos demais Cleros. Por enquanto, porém, eles estão mais seguros em segredo. Eles podem proteger os outros, mas não a si mesmos.

Apelidos: Já foram conhecidos como "Anjos Guardiões," mas hoje em dia todos preferem evitar falar deles.

Primus: Caesar foi o Primus dos Spiritus Latro, mas ele foi Obliterado pelo Grande Lorde Mephistus há mais de um Século. Os líderes dos Spiritus Latro atualmente são três Serafins que seguiam a Caesar, e agora se escondem nas profundezas de Libraria. São a esses três anciões que o Clero todo responde.

Corte: Os Spiritus Latro não pertencem a Corte alguma, principalmente porque preferem se manter ocultos. Poucos Celestiais sabem que os Spiritus Latro ainda existem, e os que sabem mantém o segredo guardado.

Aparência: Os Spiritus Latro são raros, mas vêm dos mais diferentes grupos sociais. Há um número quase igual de homens e mulheres, e eles podem ter praticamente qualquer aparência. Alguns deles usam roupas pesadas, mantos, máscaras, bandanas ou capuzes que escondem suas feições, principalmente quando lidam com demônios, de forma que os infernais não possam tentar extermina-los novamente.

Asas: Spiritus Latro possuem asas negras, com pontas angulares e as penas longas e pontudas, dando uma aparência serrilhada às asas. Dizem que originalmente as asas do Clero eram brancas, mas se tornaram negras após a destruição de seu Primus.

Background: A maioria dos Spiritus Latro foi em vida solitário, mas com um grande senso de dever. Muitos eram alguma espécie de defensor, como um policial, um bombeiro ou um soldado, mas com dedicação acima do normal, e uma vontade pessoal de servir à comunidade.

Organização: Existem menos de 500 Spiritus Latro, e praticamente todos estão em algum lugar da Terra, vivendo escondido ou viajando. Uns poucos vivem no Éden ou vão para lá às vezes. Spiritus Latro não costumam manter contato entre si. O único elo entre eles são os três anciões que vivem em Libraria. Os Spiritus Latro precisam sempre falar com os anciões antes de subirem em Coro.

Criação de Personagem: Spiritus Latro costumam ter um Comportamento Mártir, Samaritano, Solitário ou Sobrevivente, com raras exceções. Suas Naturezas, porém, variam muito. Atributos Sociais ou Mentais são mais comuns, mas alguns Spiritus Latro preferem ser fisicamente fortes. Talentos são preferidos entre as Habilidades. Entre os Antecedentes, muitos Spiritus Latro possuem Identidade Mortal e Contatos (principalmente Contatos na sociedade mortal). Alguns possuem Recursos, mas normalmente em níveis baixos para não chamarem atenção indesejada. Arcanum é muito comum também. Uns poucos Spiritus Latro possuem um Mentor.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Empatia, Manha, Lábia, Etiqueta, Furtividade, Sobrevivência, Enigmas, Investigação, Lingüística, Ocultismo e Política.

Trilha de Pureza: Tanto Santidade como Liberdade são seguidos por praticamente todo o Clero.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Proteção

Proteção é um poder realmente antigo, criador por Lúcifer há muitas dezenas de milênios, antes da queda dos Protectori originais. O segredo deste poder se manteve perdido até que Caesar o aprendeu com alguns Caídos que já foram Protectori (os Caídos em si, porém, eram incapazes de usa-lo).

Poderes Comuns Preferidos: Spiritus Latro valorizam Ilusão, pois lhes permite ocultarem-se de pessoas indesejadas. Metamorfose é valorizado pelo mesmo motivo. Domínio também é praticado por muitos Latro, que o usam para manipular mortais e apagar suas mentes (o que acabou gerando lendas de "anjos guardiões").

CITAÇÃO: *Não há nada que eu preze mais do que a vida humana. Afaste-se dele, demônio... ou vai descobrir porque sua raça tentou em vão nos destruir...*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Eles falharam conosco... ainda não pudemos perdoa-los... mas quem sabe um dia...

Hun Xian/Wakizashi: Eles jamais lutaram contra nós no passado. Por outro lado, também não se interessaram em nos ajudar...

Kage/Shinobi: Andamos nas sombras tanto quanto eles. Infelizmente, muitos deles sabem sobre nós...

Líberes: Eles foram um dos poucos Cleros que não se voltaram contra nós no passado... Às vezes acho que devemos nos aproximar deles... mas também me vêm à cabeça os riscos de sermos descobertos pelos outros...

Mors Sancta: Eles e nós às vezes agimos juntos. Nossos Cleros têm muito em comum.

Primordiais: Por mais diferentes que sejam, eles merecem o mesmo tratamento que os demais. Evite-os.

Princeps: A "realeza" Celestial foi o Clero que mais se voltou contra nós no passado. Seu medo é que Caesar fosse repetir o que Lúcifer fez milênios atrás. Malditos... sangue inocente dos nossos mortos ainda suja as suas mãos.

Sancti: Eles foram os primeiros a notar o erro que os Cleros cometeram contra nós... no fim, eles foram os que mais nos defenderam. Se tiver um amigo Sancti, confie nele... mas nunca permita que ele conte a verdade aos demais.

Superviventes: Ocasionalmente um de nós e um deles acabam se encontrando na Terra e agindo juntos para ajudar alguém... Fora essas raras ocasiões, não nos relacionamos com eles.

Tecnoanjos: Não há nada que desejamos tratar com eles.

Venatores: Sim, eles são eficientes no que fazem... nós sentimos isso muito bem há quase dois séculos...

Veritatis Perquiratores: Eles sabem demais... e alguns poucos sabem sobre nós. Nenhum jamais contou a verdade aos outros Cleros... por isso, estamos em débito com eles.

Xamãs: Os Xamãs sempre se mantiveram distantes do restante dos Celestiais. Isso inclui nós. Talvez eles nem saibam que chegamos a existir no passado...

OUTROS

Anjos Caídos: Alguns são boas companheiros, principalmente os chamados "Nômades." Alguns Clericais são confiáveis também... mas cuidado. Muitos Impuros são aliados de demônios, e eu não duvido que sejam estes os que iniciaram a intriga demoníaca que lançou todo o Éden contra nós.

Luciferite: Bastardos malditos. São demônios... nada mais do que isso.

Demônios: Vingança é um prato que se come frio. Por enquanto, iremos apenas impedi-los de concretizar seus planos... no futuro, o Inferno vai sentir nossa fúria...

Vermis Magnis: Mais do que os infernais, os servos de Vermis Magnis estão por toda a parte. Nós entendemos muito bem o perigo que o Grande Verme representa...

Outros Seres das Trevas: Proteja os mortais deles. Mesmo aqueles que não agem em nome das trevas têm que responder por crimes contra a humanidade...

Superviventes

Quando os Primi originais nasceram no Éden, cada um deles buscou descobrir seu caminho. Quando finalmente foram reunidos por Miguel, após anos viajando e aprendendo, cada um declarou seu propósito, que seria seguido por todos os que fossem de seu Clero. Entre os Primi havia uma mulher, chamada Ariel, que havia viajado pelos mais distantes cantos da Terra, e havia experimentado os encantos do Mundo Espiritual. Ariel disse a seus irmãos que o propósito dela era o de viajar e descobrir novos caminhos, lugares, seres e povos, que em suas viagens ela descobriu muitos povos e criaturas novas, e que muitos desses povos precisavam de ajuda. Ela teria a missão de descobrir esses povos desconhecidos, ajuda-los, e então retornar e avisar seus irmãos sobre suas descobertas.

Desta forma, o Clero Supervivente nasceu para peregrinar por toda a Tellurian, sempre procurando aquilo que é desconhecido, ajudando aqueles que estão em seu caminho e descobrindo novas ameaças. Seria um caminho solitário e duro, mas cujas recompensas seriam os descobrimentos realizados e as belezas do mundo descobertas.

Na pré-história, foram os Superviventes que se encarregaram de mapear o mundo mortal, de descobrir que tribos e povos existiam, e onde os Celestiais eram mais necessários. Conforme as civilizações foram surgindo e crescendo, os Superviventes, visitavam e conheciam culturas, assimilavam práticas, viajavam para entender os diferentes modos de vida dos mortais.

Esse caminho de liberdade dos Superviventes os tornou mais independentes que qualquer outro Clero. De fato, quando as Cortes se formaram, os Superviventes foram os primeiros a se declarar independentes, e assim continham até os dias de hoje.

Os dias de hoje, inclusive, trazem novos desafios para o Clero dos Andarilhos. Conforme cidades grandes crescem, e os homens refinam suas culturas e criam novas belezas, os Superviventes se vêem mais do que contentes em viajar tanto entre cidades como em regiões naturais. Eles freqüentemente visitam lugares famosos, mas nunca param em um único lugar por muito tempo. Mesmo aqueles que mantém alguma residência fixa viajam de tempos em tempos, procurando descobrir mais.

Não apenas a Terra é campo conhecido dos Superviventes. Eles viajam entre outros mundos. Alguns já se aventuraram nas profundezas da Tempestade do Mundo dos Mortos, outros descobriram as belezas do Sonhar, e muitos procuram novos mundos para se explorar na Umbra.

A vida de um Supervivente, porém, é mais do que gozar de novas experiências e visitar belezas. Eles mantém um juramento de ajudar aqueles que estão em seu caminho. Não é raro um Supervivente visitar locais em que saibam que há problemas, ajudar aqueles que precisam, e então continuam suas viagens. Muitas lendas de forasteiros misteriosos e benfeitores se originaram dessa prática dos Superviventes, e não é raro cidades do interior ou pessoas de bairros afastados dos centros comerciais contarem histórias de benfeitores que aparentemente surgiram do nada e se foram em seguida.

Também é missão dos Superviventes avisar os demais Celestiais quando encontram perigos que eles sozinhos não podem enfrentar. Os Superviventes são os maiores informantes do Éden, pois quase sempre descobrem ameaças até então ignoradas ou desconhecidas.

Obviamente, o Clero não é muito freqüentemente visto no Éden. A maior parte do tempo seus membros viajam pelos mundos, e mesmo quando descansam no Éden não costumam chamar atenção. Outro fator que explica a raridade das aparições de seus membros é o fato de que o Clero possui poucos membros. Apesar disso, os Superviventes são um grupo aberto a novas idéias e conceitos, o que lhes dá um carisma e uma empatia muito grandes em praticamente qualquer situação. Por mais misteriosos e solitários que sejam os Superviventes, raro é o Celestial que fala algum mal deles.

Apelidos: Andarilhos, Peregrinos

Primus: Ariel, uma dos Primi originais, sempre foi a Primus do Superviventes. Ela é uma mulher muito bela e encantadora, embora mantenha costumes simples e não goste de se sobressair. O carisma dela é enorme, principalmente entre os membros de seu Clero. Ela é raramente vista, porém, pois está em viagens constantes pelos mais distantes locais da Tellurian.

Apesar disso, os Superviventes que desejam encontra-la podem esperar a vinda dela ao Éden, pois ela sempre retorna uma vez por ano à sua casa (que diga-se de passagem é bem simples) em Burgo, e lá passa um mês inteiro, descansando de suas viagens. Ela costuma voltar ao Éden todo mês de Dezembro, embora em alguns anos ela apareça em meses diferentes.

Corte: Os Superviventes não pertencem a Corte alguma, embora entendam o funcionamento das Cortes. A maioria dos Supervivente assimila a cultura de todas as Cortes e grupos, de forma que possam visitar as cidades controladas por elas sem chamar atenção. Além disso, eles mantém um comportamento altamente respeitoso em relação às Cortes, embora nenhum faça parte delas.

Aparência: Superviventes possuem uma aparência saudável e alegre, e passam a sensação de serem extremamente ativos e cheios de energia. Pode-se dizer que só de estar na presença de um Superviventes os outros sentem uma vontade de viver muito grande. Além dessa sensação de vida, os Superviventes costumam ser bastante bonitos, mas costumam se vestir e se portar de forma simples e despreocupada.

Asas: As asas dos Superviventes são totalmente brancas, com plumas macias e muito grandes. Quando assume a forma Celestial, mesmo o mais pálido dos Superviventes assume uma aparência vigorosa e forte.

Background: A maioria dos Superviventes eram pessoas com tendências aventureiras, que gostavam de viajar e ter novas experiências. Muitos foram exploradores, aventureiros ou simplesmente tinham o espírito livre e despreocupado. Alguns caçadores, pesquisadores e selvagens (índios, aborígenes ou membros de povos nômades) também se tornam Superviventes.

Organização: Organização? Os Superviventes não precisam disso. Cada um é um espírito selvagem e livre, e a única idéia de organização entre eles se baseia em dever respeito aos superiores em Coro e a Ariel.

Os Superviventes mantém ainda um costume de, ao encontrarem outro membro do Clero, sentarem-se, comemorarem e dividir as suas experiências, desta forma criando uma rede informal de conhecimentos e notícias, e mantendo uma amizade entre os Andarilhos.

Criação de Personagem: Naturezas como Sobrevivente, Solitário, Explorador, Rebelde e outras são apropriadas, mas um Supervivente pode ter praticamente qualquer Natureza. Seu Comportamento varia muito também, embora os Superviventes mantenham um comportamento misterioso entre desconhecidos e festivo entre amigos. Qualquer grupo de Atributos pode ser primário, mas nas Habilidades a grande maioria dos Superviventes preferem se dedicar às Perícias, principalmente Pesquisa, Furtividade e Sobrevivência.

Nos Antecedentes, os Superviventes costumam ter níveis altos em Aliados e Contatos. Muitos possuem Renome, embora este seja raramente alto. Artefatos de nível baixo também são comuns. É muito raro, porém, um Supervivente possuir um Mentor. A maioria prefere viajar sozinha (ou com membros de outros Cleros), e dificilmente podem encontrar seus antigos mentores quando precisam.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Empatia, Manha, Empatia com Animais, Armas Brancas, Pesquisa, Furtividade, Sobrevivência, Tecnologia, Acadêmicos, Cosmologia, Cultura, Cultura Mística, Enigmas, Investigação, Lingüística, Ocultismo

Trilha de Pureza: A maioria dos Superviventes se dedica à Trilha da Liberdade. Uns poucos membros seguem os caminhos do Conhecimento, e um número ainda menor se dedica à Santidade.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Instinto

Instinto foi desenvolvido por Ariel em suas viagens pelas regiões selvagens. Observando os animais e conversando com os espíritos da natureza, ela aprendeu a usar o Instinto para acessar habilidades animais, desta forma ampliando as capacidades de seu corpo e mente. Instinto é uma ferramenta poderosa para ajudar nas viagens e na sobrevivência.

Poderes Comuns Preferidos: Elementalidade parece ser um caminho natural para os Superviventes, e uma grande maioria não se importa com as dificuldades para se aprender este poder. Portal e Umbralis também são muito valorizados para se viajar, assim como Fortificação é prezada por ajudar a enfrentar os perigos das jornadas dos Andarilhos.

CITAÇÃO: *Além das montanhas? Sim, eu já estive lá... você nem imagina quantas belezas se escondem neste e em outros mundos! Mesmo assim, sempre há mais para se conhecer... e portanto não devemos parar de prosseguir nossas jornadas.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Sedentários demais. Sei que são necessários no Éden, mas não custa sair de lá um pouco...

Hun Xian/Wakizashi: Uma coisa é certa... eles não barram suas portas para nós, e estão sempre interessados em ouvir as notícias que trazemos.

Kage/Shinobi: Eles são tão livres quanto nós... mas enquanto exploramos o mundo de olhos bem abertos, eles apenas ficam olhando para as sombras.

Líberes: Eles compreendem os valores da liberdade... só que não vêem liberdade como nós vemos. São bem mais apegados aos locais onde eles e seus conhecidos vivem. Quando nos encontramos, nos damos muito bem juntos. Pensamos parecido e sempre temos muitas histórias a contar uns aos outros.

Mors Sancta: Eles não são os únicos que caminham nos Mundos dos Mortos. Entendemos os propósitos dos Mors Sancta, e estamos dispostos a ajuda-los, quando os encontramos.

Primordiais: Individualidade é importante... mas ter um propósito é mais importante ainda.

Princeps: Somos espíritos livres, meus amigos... Podem se unir a nós, mas não nos dar ordens.

Sancti: Eles trazem cura ao mundo, mas não costumam procurar os doentes. Por isso precisam de nós.

Spiritus Latro: Eles morreram antes mesmo que pudessem provar seu valor. O mundo precisava deles.

Tecnoanjos: Tecnologia é algo interessante. Eu gosto, mas ainda prefiro não depender dela.

Venatores: O papel deles é necessário... agora mais do que nunca.

Veritatis Perquiratores: Eles são sábios, e gostam de andar conosco e compartilhar sua sabedoria conosco. Os Filhos de Veritatis são sempre bem-vindos entre nós. Não recuse a companhia deles.

Xamãs: Nós os entendemos melhor do que ninguém. Compartilhamos muitas afinidades com eles, inclusive no que se refere ao mundo natural e intocado pelos humanos... ou aos povos naturais. Trate-os como irmãos.

OUTROS

Anjos Caídos: Eles não são nem de longe tão maus quanto os outros pensam que são. Muitos são companheiros honrados. É claro, há sempre exceções, mas no geral eu não olho com ódio os Impuros.

Luciferite: Eles apodreceram em corpo e alma. Não há nada neles que possa ser salvo, então é preciso destrui-los.

Demônios: Não pode haver acordo entre nós. Impeça-os sempre de agir... e proteja aqueles que sofreram a fúria do Inferno. Os infernais são uma praga detestável.

Vermis Magnis: O Grande Verme quer apenas destruir as belezas do mundo. Ele é nosso maior inimigo, até mais do que os infernais. Nunca permita ao Vermis Magnis conseguir concretizar nenhum de seus planos... o preço do fracasso é sempre alto demais.

Outros Seres das Trevas: O Povo Sombrio tem muitos segredos... nós temos certa afinidade com as fadas e com os povos metamórficos... quanto aos outros, evite-os...

Tecnoanjos

O Arcanjo Raziel foi o primeiro Celestial comum a se tornar Primus, ainda na pré-história da Terra. Fundador dos Constructores, ele era um homem fascinado pelas criações que os seres humanos começavam a desenvolver. Armas primitivas, a roda, ferramentas... aquilo o fascinava, e em sua visão imaginava que um dia o homem expandiria essas criações e com elas se transformaria o mundo. Hoje sabemos que Raziel estava certo.

Eras atrás, os Constructores foram criados para desenvolver as criações do homem e ensina-lo a desenvolve-las sozinho também. Com o passar dos séculos, os Constructores se desenvolveram além, incorporando suas naturezas mágicas às suas criações, eles passaram a gerar Artefatos e objetos de poder. Eles também passaram a apoiar a magia entre os homens, e se tornaram guardiões das invenções e da magia humana, combinando-os em nome do futuro da humanidade.

Os campos de estudo dos Constructores foram se expandindo conforme o conhecimento humano se expandia. Alquimia, medicina, agricultura, técnicas de construção, invenções e magia, tudo era abraçado e desenvolvido. O papel dos Constructores era proteger aqueles que desenvolviam essas técnicas, estuda-las, desenvolve-las e ensinar o homem, espalhando os conhecimentos entre as nações. Embora metafísica não interessasse aos Tecnoanjos, eles aprendiam e ensinavam tudo o que podia ser utilizado na prática para a melhoria da vida das pessoas.

A passagem dos séculos deixou os Constructores seguindo uma postura mais arcana, até mesmo meio mística. Eles se tornaram construtores de maravilhas, objetos e construções que carregavam poder impressionante. Quando a Renascença se iniciou na Terra, essa tendência se tornou ainda mais forte.

Os Constructores começaram a mudar, porém, conforme a ciência como a conhecemos hoje se desenvolveu. Com a queda na crença da magia e o surgimento de novas técnicas e tecnologias, menos arcanas e mais científicas, os Constructores viram uma nova possibilidade: a de reunir magia e ciência para criar algo novo e melhor que ambas. Quando a Quarta Guerra entre Céu e Inferno terminou, em meados do Século XIX, os Constructores ressurgiram mudados. Agora eles passaram a ser chamados Tecnoanjos.

Muitos Tecnoanjos mais antigos, assim como muitos Tecnoanjos que aprenderam com esses antigos, ainda seguem a tradição arcana dos Constructores originais, mas cada vez mais as novas gerações de Tecnoanjos têm incorporado a tecnologia e a ciência em suas práticas. Computadores, máquinas, carros, televisão e muitas novas invenções começaram a ser estudadas pelos novos Tecnoanjos.

Atualmente, há três grupos principais de Tecnoanjos. O primeiro, mais tradicional, ainda cria artefatos mágicos e procura misturar magia às invenções humanas. O segundo procura estudar e melhorar a tecnologia humana, de preferência não usando magia, de forma que os homens possam assimilar essas técnicas no futuro. E o terceiro grupo, está entre esses dois, unindo magia e tecnologia para criar algo melhor que favoreça o Éden e, no futuro, a humanidade.

De qualquer forma, os Tecnoanjos continuam aperfeiçoando o que fazem. Internet, carros, computadores, televisão e outras melhorias tecnológicas já estão presentes no Éden, mesmo que alguns Celestiais se vejam contra esses avanços. É o que os Tecnoanjos fazem: inovar, assimilar e melhorar, criando algo duradouro, que possa ajudar Celestiais, almas e mortais.

Apelidos: Anjos da Originalidade, Constructores (o antigo nome do Clero)

Primus: Raziel, o fundador dos Constructores, hoje vive em Libraria, utilizando muito de seu tempo para acompanhar e compreender as tecnologias modernas. Raziel pode ser facilmente encontrado por qualquer Tecnoanjo que precise falar com ele, e está sempre aberto a conversar, principalmente se isso puder atualiza-lo sobre a tecnologia e as invenções humanas.

Corte: Os Tecnoanjos são por tradição pertencentes à Corte Ocidental, mas não dão muita importância para a política. Alguns Tecnoanjos fazem parte da Corte Oriental, outros são Malaki, e há muitos deles que se consideram independentes.

Aparência: Qualquer uma, na verdade. Os Tecnoanjos englobam pessoas de todas as origens e culturas, e o resultado é que não há aparência "típica" de Tecnoanjo. Tecnoanjos são os Celestiais que melhor se passam por "rostos numa multidão," raramente chamando atenção indevida.

Asas: As asas de Tecnoanjos possuem formas retas e angulares, suas plumas dão a impressão de seguir um padrão complexo porém programado. A cor das asas costuma ser clara, mas num tom metálico. As asas dos Tecnoanjos são afiadas o suficiente para serem usadas como armas (nisso elas se assemelham às asas dos Venatores, embora os dois Cleros não tenham parentesco).

Background: Em vida, os Tecnoanjos costumavam ser artesãos, construtores, inventores, cientistas, mecânicos ou tinham algum trabalho relacionado a tecnologia e construção. Muitos deles trabalhavam em prol da humanidade, buscando curas para doenças, pesquisando novas tecnologias benéficas ou gerando projetos para melhoria de cidades e comunidades. Alguns Tecnoanjos eram simplesmente aficionados por ficção científica, ou de alguma forma tinham contato extenso com máquinas e computadores.

Organização: Como uma comunidade científica, os Tecnoanjos mantém contato entre si através de revistas e jornais produzidos por membros dos Cleros. Os Tecnoanjos também costumam realizar reuniões e convenções, principalmente em Libertatis, para trocas de informações ou demonstrações de tecnologias ou descobertas científicas.

Como hierarquia, os Tecnoanjos respeitam em primeiro lugar a Raziel, seu Primus, e em seguida à hierarquia de Coros. Dentro de um mesmo Coro, os Celestiais que trabalham em prol de causas ou descobrem novas tecnologias ou novos usos para tecnologia existente possuem maior prestígio e respeito.

Criação de Personagem: A Natureza dos Tecnoanjos costuma ser qualquer uma, mas seus Comportamentos mais comuns são Arquiteto, Diretor, Excêntrico, Explorador, Vanguarda e semelhantes. Por outro lado, alguns mantém um Comportamento bem humorado, como Comediante ou Bon Vivant. Atributos Mentais são preferidos, seguidos de perto pelos Sociais. Perícias costumam ser primárias, mas alguns valorizam mais Conhecimentos.

Entre Antecedentes, os mais comuns entre Tecnoanjos são Artefato, Biblioteca, Contatos, Identidade Mortal e Recursos. Alguns possuem um Mentor, enquanto outros gostam de ter Influência na sociedade mortal.

Habilidades Sugeridas: Empatia, Etiqueta, Pesquisa, Reparos, Tecnologia, Computador, Investigação, Lingüística, Medicina, Ciências

Trilha de Pureza: As Trilhas da Liberdade e do Conhecimento são as que mais atraem os Celestiais desse Clero. Alguns Tecnoanjos que usam suas criações em nome de uma causa podem seguir a Trilha da Santidade. Uns poucos usam seus inventos no campo de batalha. Esses raros Tecnoanjos lutadores seguem a Trilha do Guerreiro.

Força de Vontade inicial: 3

Poder Exclusivo: Conjuração

Criado pro Raziel no princípio do Clero, Conjuração originalmente era um poder para invocar objetos a partir do nada. Com o tempo, porém, novos usos para esta habilidade foram descobertos, inclusive a capacidade de gerar objetos com habilidades místicas inatas ou para manipular tecnologia existente.

Poderes Comuns Preferidos: De todos os Poderes Comuns, Mystérion é o que mais atrai os Tecnoanjos. Todo cientista ou criador tem uma curiosidade natural, o que requer ter sentidos especiais para o mundo ao redor. Portal é muito utilizado também, principalmente porque Tecnoanjos precisam viajar constantemente à Terra. Por fim, Ilusão é útil por ser uma arte de criação, mesmo que seja capaz de criar apenas fantasmas. Fantasmas podem, afinal de contas, ser boas inspirações para um cientista...

CITAÇÃO: *Tecnologia e magia não se anulam, meu amigo... na verdade, eles podem se completar e se tornarem perfeitos. Tecnologia pode melhorar as condições de vida dos mortais, e ajudar-nos a cumprir nossas tarefas. Da mesma forma, usando magia podemos fazer o mesmo... agora me diga o que podemos fazer se combinarmos ambas.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Onde há mentira, é necessário um juiz. Os Cuique Suum cumprem bem seu papel, mas não vejo muitos motivos para nós nos envolvermos com eles.

Hun Xian/Wakizashi: Eles parecem ter medo do que fazemos... Eles aceitam muitas de nossas criações mágicas, mas não nossos avanços tecnológicos... por que será?

Kage/Shinobi: Às vezes eles precisam de uma ou outra máquina para ajudar o serviço... a quem você acha que eles vêm pedir favores?

Líberes: Ótimas e animadas companhias... Esteja sempre perto deles, pois são bons amigos e, quando se está cansado após um dia de trabalho, nada melhor do que relaxar ao lado deles.

Mors Sancta: Quem? Já ouvi falar sim... mas... não é do tipo que aparecem muito...

Primordiais: Um pessoal bem estranho eu diria... É difícil entender o que eles querem...

Princeps: Eles nos apoiam, mas são às vezes impacientes para esperar os resultados do que fazemos.

Sancti: Como os Cuique Suum, eles são necessários... mas novamente, novamente, nos envolvemos pouco com eles... se bem que, quando estão descansando no Éden, podem ser boas companhias, como os Líberes...

Spiritus Latro: Não podemos fazer mais nada por eles, a não ser manter nossas memórias vivas.

Superviventes: Está aí um grupo que não vemos muito...

Venatores: Apoie-os... afinal de contas, contra demônios uma metralhadora não é de muita utilidade...

Veritatis Perquiratores: Conhecimento é com eles... e eles parecem gostar do que fazemos. Nossos dois Cleros se dão muito bem juntos, e eu diria que somos parceiros.

Xamãs: Mais um grupo que parece ter medo da tecnologia...

OUTROS

Anjos Caídos: Eles gostam de tecnologia... afinal, perderam muito de seu poder... infelizmente, alguns abraçam a modernidade como forma de causar destruição, e isso não podemos permitir.

Luciferite: Como demônios, esses seres são desprezíveis.

Demônios: Infelizmente isto está meio fora de nossa área. Está certo, nós ajudamos como podemos, e não temos menos ódio por eles do que os outros Celestiais, mas também não somos do tipo guerreiro, para enfrenta-los com espadas e punhos cerrados... por outro lado, não iria negar que com armas de tecnologia moderna eu não me oporia a caça-los.

Vermis Magnis: Como um câncer, o Grande Verme deve ser extirpado.

Outros Seres das Trevas: Grupos misteriosos... preferimos nos manter afastados deles. Mas há alguns grupos em particular que são interessantes... ouvi falar de lupinos que comandam empresas e de magos que usam sua magia para gerar tecnologia... Talvez seja bom procurarmos saber mais sobre estes seres...

Venatores

É dito que, quando Gabriel despertou pela primeira vez e teve consciência de si mesmo, ele foi visitado pelos Guardiões. Os espíritos de luz o ensinaram sobre como deveria ser a vida de um Celestial, e o instruíram nos caminhos de Ahura Ormazd. Então, antes de partirem, disseram a ele: "e esta deverá ser a sua missão e a missão de seus filhos: faça com que as trevas sejam destruídas com fogo purificador."

Gabriel visitou a Terra, e encontrou muitos demônios tentando as tribos humanas. Ele então compreendeu a mensagem dos Guardiões: era dele a missão de exterminar aqueles que praticavam os ensinamentos das trevas. Ele lutou como pôde com os demônios, mas haviam muitos, e ele era jovem e era apenas um. Gabriel retornou ao Éden, e encontrou novos Celestiais lá. Entre aqueles recém-surgidos Celestiais, ele escolheu uns poucos, que em vida foram caçadores hábeis. Reunindo-os, juntos treinaram, iniciando uma tradição que perdura até hoje. A tradição dos Venatores.

Os Venatores são guerreiros sagrados, e sua missão é combater e destruir as forças infernais e os servos de Vermis Magnis. Eles possuem uma tradição militar rígida, e são treinados desde o renascimento para se tornarem guerreiros. A grande maioria dos Venatores possui conhecimento em armas (particularmente Armas Brancas) e em combate, e se especializa em poderes físicos.

Essa imagem de guerreiros muitas vezes gera um estereótipo de que os Venatores têm mentes simples, ou que apenas os caminhos da guerra os satisfazem, mas isso não é nem um pouco verdade. Muitos Venatores participam das políticas do Éden, buscam influenciar a sociedade mortal ou estudam magia e forças sobrenaturais. A razão é simples: um guerreiro de verdade não deve apenas lutar. Ele precisa estar preparado para liderar, deve aprender a enfraquecer o inimigo também politicamente e deve sempre se melhorar, seja física, mental ou socialmente.

Existem poucos Venatores. De fato, a maioria dos Celestiais com tendências guerreiras se vêem nos Princeps, Sancti ou outros Cleros. Os Venatores são aqueles que têm um coração guerreiro, que estão dispostos a dar suas vidas em nome de uma causa, e que se submetem a treinar e se aperfeiçoar sempre. Nem todas as pessoas têm uma tendência tão forte à luta. Ser um Venator não é fácil. É preciso ser altruísta e ter força de vontade e muita, muita coragem. E esses são atributos raros nos dias de hoje.

Os tempos têm piorado para os Venatores. Conforme as aberrações de Vermis Magnis se espalham e os infernais se fortalecem, os Venatores têm agido mais do que nunca. Isso está custando muito ao Clero, que está perdendo um número grande de membros nessas batalhas. Mesmo assim, os Venatores se mantém, preparados para lutar sempre. Afinal, um guerreiro não pode temer a morte.

Apelidos: Anjos Vingadores, Gabrielitas

Primus: Gabriel, um dos sete Primi originais, foi o fundador dos Venatores. Ele vive no Firmamento, embora visite com freqüência Mecca, Sancta Turrim e Prístina. Ele sempre visita os Serafins do Clero, para se manter informado, e às vezes desafia membros poderosos para duelos. Obviamente, o Arcanjo jamais perdeu um duelo em toda a sua longa vida...

Corte: Os Venatores são parte da Corte Ocidental, onde servem aos Princeps e Sancti como guerreiros fiéis e preferem apenas observar as políticas do Éden. Os Venatores ocidentais se concentram em Prístina e Sancta Turrim.

O Clero, porém, é o poder dominante na Corte Malaki. Gabriel foi o Arcanjo que visitou Muhammad, e por isso os muçulmanos o têm como um patrono. Os Venatores Malaki são mais do que guerreiros, eles são os líderes da Corte Malaki, e todos os Malaki os tratam com respeito religioso. Os Venatores Malaki também são os governantes de Mecca.

Devido à sua rígida conduta militar, não há Venatores independentes. Também não há Venatores na Corte Oriental. Por algum motivo, a presença dos Venatores não é bem vista pelos Wakizashi.

Aparência: Venatores costumam ter uma aparência jovem e corpos físicos invejáveis. Os homens Venatores costumam ser muito altos e fortes, e as mulheres possuem corpos extremamente atléticos e ágeis. Eles vestem roupas apropriadas, de acordo com sua mentalidade. Quando em paz, os Venatores vestem o que acharem melhor para a ocasião. Quando vão a uma batalha, não é incomum ver Venatores vestidos com trajes militares, ou placas de metal em partes do corpo, ou mesmo partes de armaduras de metal (embora raramente usem armaduras completas. Eles preferem que seus movimentos não fiquem restritos, e usam apenas placas como adornos). Um Venator vestido para combate pode ser assustador simplesmente pelos adornos que usa.

Asas: As asas dos Venatores possuem penas cortantes e pontiagudas, extremamente resistentes. As asas são muito grandes, com bordas serrilhadas, e uma coloração de aspecto metálico (quase sempre prateadas, mas algumas são douradas ou de coloração do cobre).

Background: Em vida, a grande maioria dos Venatores foram militares, ou policiais com grande senso de dever. Alguns foram pessoas injustiçadas que dariam a vida por uma causa.

Organização: Os Venatores são extremamente rígidos em sua organização. Para eles, os Coros são como postos militares. Cada Venator deve responder a outro de Coro mais alto. Desta forma, faz-se uma rede, em que todos estão subordinados, direta ou indiretamente, a Gabriel em pessoa. Todos os Venatores precisam se reportar pelo menos uma vez por mês ao seu superior, de forma que o Clero se mantenha unido e saiba das atividades de seus membros. Em tempos de guerra, os Venatores se reúnem em grandes milícias lideradas por Serafins, que varrem o campo de batalha lutando unidos.

Criação de Personagem: Venatores não costumam ter Naturezas e Comportamentos muito diferentes. A maioria possui ambos muito parecidos. Apesar disso, eles podem ter praticamente qualquer Natureza e/ou Comportamento. Os Atributos Físicos são obviamente os mais prezados, seguidos de perto pelos Mentais. Entre as Habilidades, Talentos e Perícias são preferidos, mas embora os Conhecimentos se iniciem menores, com o tempo os Venatores costumam desenvolve-los.

Para os Antecedentes, os Venatores preferem ter Aliados e Contatos. Alguns usam Artefatos (Artesanatos Celestiais são os preferidos). Todos os Venatores precisam ter pelo menos um ponto em Mentor, para representar seu superior imediato no Clero.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Intimidação, Manha, Etiqueta, Armas de Fogo, Liderança, Armas Brancas, Sobrevivência, Investigação, Ocultismo

Trilha de Pureza: Alguns podem vir a pensar que todos os Venatores seguem a Trilha do Guerreiro, mas isso está longe de ser verdade. A Trilha da Santidade é tão seguida quanto a do Guerreiro. Os Venatores também se apegam muito aos Caminhos da Honra. As Trilhas do Conhecimento e da Liberdade não são seguidas pelos Venatores, porque os tiram de sua rígida conduta militar. Poucos Venatores podem deixar a luta de lado para se dedicar aos estudos ou a si mesmo.

Força de Vontade inicial: 3

Poder Exclusivo: Fogo Celestial

Fogo Celestial foi criado por Gabriel. Segunda as histórias, as Chamas da Purificação se formaram quando Gabriel foi quase derrotado em seu primeiro combate. O Primus, ainda jovem e fraco, havia sido derrubado, quando as chamas se formaram se sua fúria e incineraram o demônio que o agrediu.

Poderes Comuns Preferidos: Fortificação é preferido devido à força e à resistência que conferem a um guerreiro. Celeridade também é valorizada, pois permite ao guerreiro lutar com eficiência contra muitos inimigos. Alguns poucos Venatores que se dedicam a estudar magia gostam da Elementalidade, preferindo os caminhos da Terra e do Fogo.

CITAÇÃO: *Volte ao Abismo que gerou você, demônio! Não tolerarei sua presença aqui por mais nenhum segundo...*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Eles merecem nosso mais profundo respeito.

Hun Xian/Wakizashi: Eles são, sem dúvida, formidáveis guerreiros! Infelizmente, por algum motivo querem competir conosco. Não precisam provar que são melhores... mas por algum motivo parecem ter essa necessidade...

Kage/Shinobi: Celestiais que manipulam as trevas? Eu não me sinto bem nas proximidades desses seres.

Líberes: Eles deviam falar menos e agir mais... acho que se perdem demais com motivações banais e pessoais. Mesmo assim, devo reconhecer que são eficientes para vigiar os mortais e nos alertar quando algo está errado...

Mors Sancta: Às vezes eu me pergunto se eles realmente existem... é raro vê-los. Eu não os compreendo, nem compreendo o que eles tanto fazem nos reinos dos mortos. De qualquer forma, sinto que talvez eles precisem de nossa ajuda.

Primordiais: Os Primordiais foram toda a pureza que sobrou de Lúcifer. São um grupo fraco e desconexo... se é que podemos chama-los de um "grupo."

Princeps: Eles são bons líderes, e não rejeitamos a presença deles nas batalhas. São sempre bem-vindos entre nós, e não nos importamos de segui-los.

Sancti: Alguns deles são ótimos guerreiros. Mesmo os que não lutam são bem-vindos entre nós. O papel deles e importante... e numa batalha, um curandeiro pode ter um valor inestimável.

Spiritus Latro: Nós os matamos... e não temos orgulho algum disso...

Superviventes: Eles raramente aparecem... mas quando o fazem, agem de forma rápida e direta. Eles têm um contato com sua essência instintiva tão forte, que em batalha são terríveis como animais selvagens. Gosto de agir ao lado deles.

Tecnoanjos: Tecnologia é algo bom e inestimável. Nos beneficiamos muito quando eles nos trazem algo útil em nossa cruzada.

Veritatis Perquiratores: A maior parte do tempo eles passam em suas bibliotecas... ou então vão estudar algo no mundo espiritual... ou então tentam procurar respostas para algo... Apesar disso, sei que quando um deles se une à luta, seus poderes espirituais compensam por sua falta de treinamento em combate. Um Perquirator em seu grupo pode mudar os rumos da batalha.

Xamãs: Eles vivem isolados do resto de nós. Sei, porém, que são tudo, menos covardes... seu domínio sobre a natureza pode ser realmente assustador, mesmo para um guerreiro treinado para não ter medo.

OUTROS

Anjos Caídos: Eu nunca encontrei um deles que merecesse perdão. Muitos merecem destruição.

Luciferite: Traidores malditos. Se encontrar um deles, não hesite! Destrua seu corpo e Oblitere sua alma!

Demônios: Eles são perigosos, poderosos e inteligentes... mesmo assim, nossas espadas ainda podem decapita-los, e nosso poder ainda pode destrui-los. Ao se ver numa trama demoníaca, haja com cautela, mas sem medo. Eles precisam ser destruídos.

Vermis Magnis: Eu confesso que os servos do Verme são piores que os infernais. Com Infernais, você ainda pode dialogar, ainda pode impedi-los de vencer sem usar violência... mas o Verme não... ele é insano, e suas forças são imensas. Por onde elas passam, há apenas destruição... é hora de levar a destruição a eles, então...

Outros Seres das Trevas: Eles são monstros sim... mas ser um monstro nem sempre significa servir às trevas... Lobisomens, por exemplo, são muitas vezes aliados em potencial.. Mas não confie demais em nenhum deles, nem revele o que você realmente é... Destrua aqueles que ameaçam a humanidade. Os demais, apenas os vigie e os avise que se agirem pelas trevas, você virá a eles...

Veritatis Perquiratores

Um dos mais conhecidos e respeitados Cleros, os Veritatis Perquiratores, ou simplesmente "Perquiratores," descendem do renomado e lendário Arcanjo Veritatis. Segundo as histórias, Veritatis foi um homem simples em vida, mas que após o renascimento no Éden, se tornou o maior sábio e estudioso de todos os tempos. Veritatis originou as lendas do Arcanjo Uriel entre os mortais, e foi um grande filósofo, cientista, pesquisador, explorador e místico. Mais do que ninguém, buscou encontrar as respostas para os mistérios da Tellurian, e aprofundou-se nos mundos espirituais e em conhecimentos de Cosmologia.

Veritatis se foi, mas seu legado continua vivo.

Os Perquiratores são estudiosos e místicos. Mais do que quaisquer outros Celestiais, eles se aventuram no campo do misticismo e espiritualismo, e buscam respostas a respeito do Mundo das Trevas. Ele se infiltram em sociedades sobrenaturais, pesquisam novas mágicas e tentam solucionar mistérios milenares. Como resultado, os Perquiratores possuem mais do que apenas conhecimento. Eles detém poderes inigualáveis pelos demais Celestiais.

A maioria dos Veritatis Perquiratores é composta por estudiosos. Apesar de preferirem bibliotecas e museus como "área de trabalho," um Perquirator não teme se aventurar em regiões inimigas para descobrir mais a respeito de algum mistério. Eles possuem uma curiosidade natural muito alta, e normalmente um Perquirator pode acabar se colocando em perigo apenas para encontrar alguma pista importante para as questões que o atormentam.

Muitos Perquiratores se preocupam mais com questões místicas e espirituais do que mundanas, mas isso nem sempre é o caso. Uma grande parcela do Clero se dedica a ajudar os mortais usando o conhecimento que possuem. Através de investigações e pesquisas, eles buscam descobrir as influências sobrenaturais sobre cidades e regiões, a fim de manipula-las a favor dos mortais. Quando a manipulação sutil não é possível, os Perquiratores procuram outros Cleros para que possam "limpar" as influências malignas.

Embora não haja muitos guerreiros no Clero, é comum ver um ou dois Perquiratores em grupos de combate. Normalmente, os Anjos da Sabedoria são usados como apoio místico e como fonte de conhecimentos a respeito do inimigo. Em casos de combate ao Vermis Magnis, principalmente, os conhecimentos espirituais dos Perquiratores podem ser vitais.

Em tempos recentes, o Clero tem estado particularmente alarmado. Conforme mais e mais profecias sobre o fim do mundo se concretizam, os Arcanjos têm estado em alerta buscando quaisquer pistas que possam atrasar ou evitar o início do Apocalipse. Mais uma vez, os Perquiratores se vêem como os únicos que realmente entendem o perigo que está por vir...

Apelidos: Anjos da Sabedoria, Magos

Primus: Veritatis foi o legendário fundador do Clero. Ele está desaparecido há mais de um século, porém, e ninguém realmente sabe qual a sua localização atual. Atualmente, o Clero é governado por seus Serafins.

Corte: Tradicionalmente, o Clero se vê como parte da Corte Ocidental, mas na verdade seus membros estão em todas as Cortes em igual quantidade. Muitos deles se vêem na Corte Oriental, onde possuem muito respeito mas pouca influência, e muitos se consideram independentes. Os da Corte Malaki, em particular, se diferem dos demais Perquiratores por se dedicarem às artes da guerra, e por serem mais espiões e místicos guerreiros do que estudiosos.

Aparência: Um Perquirator pode ter praticamente qualquer aparência. A maioria prefere se vestir de forma discreta, embora no Éden seja tradição do Clero usarem mantos, capas ou túnicas. Os Perquiratores exalam um ar de mistério por onde passam, e seus olhos parecem conter grande sabedoria.

Asas: Perquiratores possuem asas grandes e emplumadas. As plumas do interior da asa variam do branco ao cinza claro, enquanto as plumas das costas da asas são marrons.

Background: Em vida, a maioria dos Perquiratores buscava conhecimento. Muitos eram exploradores, cientistas ou pesquisadores. Também místicos e pessoas com grande espiritualidade se tornam Perquiratores. O Clero também conta com muitos membros que foram magos ou feiticeiros em vida, ou que de alguma forma tinham interesse no mundo sobrenatural.

Atualmente, muitos seguidores do espiritismo ou da Nova Era, teólogos e filósofos que se tornaram Celestiais têm renascido no Clero. Os Veritatis Perquiratores são um dos maiores Cleros da atualidade.

Organização: O Clero não tem uma organização estruturada, mas se mantém extremamente unido. Os Perquiratores vivem mantendo contato entre si e trocando conhecimentos, e quaisquer problemas que um Perquirator descobre são reportados aos demais que ele conhece, desta forma criando uma rede eficaz de comunicação. Com o advento de computadores, telefones e Internet, os Perquiratores têm estado mais unidos do que nunca.

Os Serafins são os únicos que detém alguma espécie de poder político dentro do Clero. Desde o desaparecimento de Veritatis, eles têm mantido vigilância sobre os Perquiratores para coordena-los. Todos os Serafins costumam manter contato entre si, de forma que possam se ajudar caso surja a necessidade. Um Conselho de quatro Serafins, chamado Conselho Veritas, mantém todos os demais Serafins do Clero unidos e bem informados.

Sempre que um Perquirator precisa encontrar outro do Clero, ele sabe que deve ir à cidade de Libraria. Libraria é a grande conquista dos Perquiratores. A cidade foi fundada por Veritatis em pessoa, e guarda as maiores bibliotecas conhecidas. Toda a cidade é um grande centro de encontro para os Veritatis Perquiratores, e os Serafins do Clero são responsáveis pelas diversas áreas e níveis subterrâneos dela.

A maioria dos Veritatis Perquiratores de Coro alto vive em Libraria. Muitos deles são apontados para cuidarem de bibliotecas menores ou de partes de grandes bibliotecas.

Criação de Personagem: Um Perquirator quase sempre será misterioso, inteligente e sábio. Eles normalmente têm um Comportamento recluso, e suas Naturezas quase sempre são completamente diferentes de seu Comportamento. Os Atributos Mentais são obviamente mais valorizados, embora os Sociais também sejam muito prezados, para o uso de seus poderes espirituais.

Nas Habilidades, os Conhecimentos são quase sempre Primários, embora Talentos e Perícias costumem ter níveis altos. Para Antecedentes, a maioria dos Perquiratores possuem Aliados, muitos Contatos, um Mentor e acesso a alguma Biblioteca. Um grande número deles mantém Identidades Mortais e Recursos. Muitos também possuem alguma espécie de Destino...

Habilidades Sugeridas: Conhecimentos em geral são preferidos, mas os Veritatis Perquiratores costumam ter níveis altos em Cosmologia, Cultura Mística, Enigmas, Investigação, Lingüística, Ocultismo e em várias áreas de Erudição. Entre os Talentos e Perícias, os preferidos são Consciência, Prontidão, Empatia, Pesquisa e Tecnologia.

Trilha de Pureza: Parece um tanto óbvio que os Veritatis Perquiratores prezam a Trilha do Conhecimento, e não é surpresa nenhuma que a maioria do Clero segue essa Trilha, mas é um erro imaginar que todos os fazem. A Trilha da Santidade também é muito comum, seguida de perto pela Trilha da Liberdade. Os Anjos da Sabedoria costumam ter honra, mas raríssimos buscam valoriza-la a ponto de seguir a Trilha da Honra. Já a Trilha do Guerreiro é mais comum apenas entre os Perquiratores Malaki.

Força de Vontade inicial: 4

Poder Exclusivo: Espiritualidade

Espiritualidade, ou melhor, *Spiritualitatis*, é um poder místico desenvolvido pelo próprio Veritatis milênios atrás durante suas buscas espirituais. O poder se baseia no relacionamento com espíritos e controle das forças presentes no Mundo Espiritual. Incrivelmente flexível, este poder permite realizar mágicas realmente potentes, bastando para isso manipular as forças espirituais corretas. Lembre-se: tudo tem um espírito...

Poderes Comuns Preferidos: Os Veritatis Perquiratores têm afinidade natural com Umbralis, que é um poder pra manipular a Umbra, talvez aparentado com Espiritualidade, e Elementalidade, que é uma tradição mística baseada em elementos. Muitos também gostam de Mystérion.

CITAÇÃO: *Eu não tomaria essa como sendo a única solução. Veja bem, há aqui milhares e milhares de interrogações... e sei muito bem que cada dúvida não respondida nos prejudica... precisamos pensar bem se queremos agir corretamente. Senão, teremos que sofrer as conseqüências de nossos erros.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: Os juizes se forçam... e fazem bem seu trabalho... eles sabem olhar a verdade nos olhos das pessoas.

Hun Xian/Wakizashi: Sim, eles alcançaram caminhos que ninguém mais alcançou... sim, eles têm uma sabedoria e uma espiritualidade grande... mas não, eles insistem em se distanciar dos que não são de sua Corte... uma pena. Apesar de tanta sabedoria, eles são tolos ao negar compartilha-la.

Kage/Shinobi: Eles não são tão furtivos assim. As sombras deles sempre mostram onde eles estão.

Líberes: Um tanto inconseqüentes... mas eu diria que ajudam e muito... principalmente para aliviar a tensão. Além do mais, precisamos deles. Muitos de nós perderam parte de sua humanidade. Eles não.

Mors Sancta: Nosso irmão... entendemos os reinos dos altos espíritos, mas eles entendem os reinos dos espíritos dos mortos... Não se engane, eles ainda são Veritatis Perquiratores. Trate-os como tal. Todos tivemos o mesmo pai.

Primordiais: Os sem-Clero não podem ser classificados ou explicados. Que assim seja, então.

Princeps: Prefiro me manter longe deles. São gente boa, mas gostam de dar ordens. Eu sei os meus deveres, não preciso que me digam o que fazer.

Sancti: Como os Princeps, são líderes capazes. Prefiro os Sancti, porém. Eles costumam ser menos rígidos.

Spiritus Latro: Mortos? Talvez sim, talvez não... Assim como Veritatis, eles são um mistério. Ao contrário de Veritatis, nós já os vimos se esgueirarem aqui e ali...

Superviventes: Quando você tiver tempo, caminhe e viaje ao lado de um deles. Você vai aprender muito... e principalmente, vai descobrir muitos e muitos novos mistérios a serem desvendados.

Tecnoanjos: Eles são bem-vindos a Libraria. Eu diria que nós nos beneficiamos muito da tecnologia que eles trazem.

Venatores: Quando sombras se alastram, é hora de espanta-las com fogo purificador.

Xamãs: Eles são unos com os espíritos e a natureza. Nisso, somos muito parecidos.

OUTROS

Anjos Caídos: Morrer é melhor do que cair...

Luciferite: ... mas aqueles que caíram a este ponto já morreram em espírito.

Demônios: São nossos inimigos sim... mas nem sempre. Os outros não entendem que eles detém muito conhecimento... e que são também inimigos do Grande Verme. Quando um demônio dá sua palavra, ele não pode quebra-la... devíamos nos aproveitar disso para podermos aprender com eles... mas tenha cuidado. A língua da serpente contamina... e se você não for sábio o suficiente para parar quando for o momento, você irá cair...

Vermis Magnis: O Grande Verme se alastra por todas as partes, cavando sob a Terra, pronto para devora-la... O Apocalipse está perto, e ele está mais forte do que nunca... que chance temos? Talvez, se pudéssemos descobrir como detê-la...

Outros Seres das Trevas: É mais fácil classificar os Primordiais do que falar brevemente sobre os seres sobrenaturais... Só um tolo chama essas criaturas simplesmente de “os outros.”

XAMÃS

A história dos Xamãs começou com Raguel, um dos sete Primi originais. Seu nome significa "Fúria de Deus," e o nome é bem devido, visto que Raguel é o mais temperamental dos Primi. No princípio da história do Éden, enquanto os Primi viajavam para descobrir mais sobre o mundo, Raguel presenciou as maravilhas da natureza e conversou com os espíritos naturais. Quando os sete se reuniram e disseram suas funções, Raguel disse que traria com ele o poder da natureza, que ela e aqueles que viviam nela seriam seus protegidos, e que ele traria a chuva para os homens que viviam em paz com ela, e a tempestade para os que ameaçavam a criação.

Os milênios passaram, e a civilização surgiu. Conforme cidades prosperaram sobre a Terra, Raguel e seu Clero passaram a proteger não apenas a natureza, mas aqueles povos que viviam longe da civilização. Conforme vampiros e outros seres foram se multiplicando protegidos pelas cidades, Raguel se justificou dizendo que apenas os "Puros" mereciam ser protegidos.

Os Xamãs também sempre tiveram fortes elos com o mundo dos espíritos. Embora não tão firmes como os elos dos Veritatis Perquiratores, os elos dos Xamãs permitiram ao Clero fazer acordos com diversas forças espirituais, principalmente espíritos elementais e naturais. Os Xamãs vêem grande sabedoria nos caminhos espirituais, e acreditam que apenas através da sabedoria espiritual o mundo pode permanecer vivo.

O Clero continuou assim durante séculos, reunindo seus membros entre aqueles que um dia pertenceram a essas comunidades "Puras," até que a sociedade ocidental começou a se expandir. Primeiro com Roma, depois com a Igreja Católica e por fim com as grandes navegações, os Puros foram perseguidos e exterminados, invocando a fúria de Raguel. As batalhas que se seguiram dividiram o Éden, conforme os Puros tentavam se defender e outros Celestiais buscavam uma solução melhor... no fim, foi inevitável a submissão dos povos primitivos à sociedade ocidental.

Esse ódio pelo "homem civilizado" ainda existe entre muitos do Clero. Em homenagem aos místicos dos povos primitivos, o nome "Xamã" foi adotado pelos seguidores de Raguel. O nome "Xamã" é apenas o mais comum para se definir esse Clero que nunca realmente teve um nome.

Os Xamãs hoje vivem protegendo como pode o que resta da natureza e dos povos primitivos. Os assim chamados "Filhos da Tempestade," os Xamãs hoje vivem disfarçados entre os indígenas, esquimós, beduínos, aborígenes e povos semelhantes, buscando protege-los de ameaças. Os mais pacíficos são aqueles que trazem chuva e fartura, mas infelizmente, o Clero tem cada vez mais partido para uma postura guerreira, porque o maior inimigo do Clero está mais forte do que nunca.

Mais do que qualquer outro Clero, os Xamãs odeiam o Vermis Magnis. Para os Filhos da Tempestade, o Grande Verme é uma ameaça muito maior do que qualquer ser infernal. Infernais, eles dizem, apenas ameaçam o homem civilizado, e os Puros não precisam teme-los. O Verme, porém, ameaça a tudo e todos, e deixa apenas destroços e monstros por onde passa. A guerra dos Xamãs à forças do Verme são impiedosas.

Infelizmente, não há mais tantos Xamãs agora como no passado. Muitos têm procurado ajudar secretamente os lobisomens e os magos xamanísticos a combater as forças da destruição. Infelizmente, o inimigo parece cada vez mais forte. Muitos consideram que é hora de deixarem seu isolamento em relação às cortes e procurarem ajuda de outros Cleros. Todos rezam para que não seja tarde demais... se os Veritatis Perquiratores estiverem certos, o Apocalipse está muito próximo. Se isso for verdade, então os Xamãs irão viver e morrer lutando, um a um até o último, porque eles não vão desistir de defender a natureza e os povos que consideram Puros.

Apelidos: Filhos da Tempestade

Primus: O Arcanjo Raguel lidera informalmente os Xamãs. Raguel é conhecido por sua pouca paciência, e poucos costumam procura-lo para simplesmente conversar. Ele vive em Taba, embora com freqüência saia para visitar outros Primi (principalmente Ariel, de quem ele gosta muito) ou para viajar pela Terra.

Corte: Xamãs não clamam parte de Corte alguma, a não ser sua "Corte Elemental," um termo informal para definir os Celestiais e almas que têm origem indígena, aborígene ou de algum outro povo primitivo. O Clero como um todo se mantém longe das políticas do Éden, embora alguns indivíduos tenham se unido a alguma das Cortes. Apesar de viverem isolados, os Xamãs se entendem muito bem com outros Cleros independentes, principalmente os Superviventes, que consideram seus irmãos mais próximos.

Aparência: Xamãs na maioria das vezes têm aparência indígena, negra ou aborígene, e costumam sempre estar no auge da forma física, embora alguns tenham uma aparência mais velha ou mesmo infantil. Membros do Clero com aparência européia, árabe ou oriental são mais raros, mas existem. A maioria dos Xamãs prefere vestir roupas simples, ou mesmo usam as vestimentas dos povos de que vieram. Alguns preferem não usar roupas enquanto estão no Éden.

Asas: Xamãs têm asas emplumadas de cores escuras, que variam do cinza escuro ao verde ou do marrom ao vermelho. Alguns possuem asas com duas ou mais cores. Suas plumas são alongadas e arredondadas, sem pontas angulares.

Background: A grande maioria dos Xamãs veio de povos primitivos ou oprimidos. Muitos foram indígenas, aborígenes, membros de tribos africanas ou mesmo de povos nômades do Oriente Médio. Alguns, porém, vêm de outras culturas, e se tornaram Xamãs por afinidade com a natureza ou com povos indígenas.

Organização: Os Xamãs não possuem qualquer tipo de organização formal. Muitos se organizam em pequenas tribos, que refletem as tribos ou grupos aos quais pertenceram no passado. Muitas e muitas vilas no Éden foram criadas e mantidas por essas tribos para refletir os modos que tinham em vida, e para abrigar as almas que vieram desses grupos quando eram vivas. A relação mais comum entre Xamãs, além dessa organização de tribos, é a relação mestre-pupilo.

A única coisa que realmente une os Xamãs é o respeito a Raguel, que é conhecido por muitos nomes, como Tupã, Tlaloc e outros nomes de deuses que controlavam o trovão ou a tempestade. Praticamente toda cultura tem um nome diferente para Raguel.

Criação de Personagem: Xamãs podem ter qualquer Natureza, e a maioria das vezes seu Comportamento é igual ou muito parecido à sua Natureza. Eles prezam tanto os Atributos Físicos como os Mentais, de acordo com sua função. Entre as Habilidades, os Xamãs preferem Talentos. Perícias ou Conhecimentos podem ser secundários, de acordo com a especialização do Xamã.

Para Antecedentes, são mais comuns Aliados e Mentor. Alguns Xamãs possuem Artefatos, e muitos dos mais místicos têm Arcanum. Um Antecedente muito valorizado é Destino, embora poucos o tenham.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Esportes, Briga, Intimidação, Lábia, Afinidade, Empatia com Animais, Furtividade, Sobrevivência, Cosmologia, Cultura Mística, Ocultismo

Trilha de Pureza: Xamãs respeitam principalmente a Trilha do Guerreiro, mas há também os seguidores da Trilha da Honra e da Trilha da Santidade. Aqueles que têm uma mente mais pacífica seguem a Trilha da Liberdade. Os Xamãs que se interessam por magia, por outro lado, preferem a Trilha do Conhecimento.

Força de Vontade inicial: 5

Poder Exclusivo: Gnose

Dizem que Gnose foi um poder aprendido naturalmente por Raguel, que descobriu que o clima e a natureza respondiam às suas emoções. Gnose é o poder de manipular os aspectos naturais e as criaturas selvagens, e é responsável por muitas das lendas de espíritos e deuses que manipulam tempestades.

Poderes Comuns Preferidos: Os Xamãs têm uma afinidade muito grande por Umbralis, devido ao respeito que mantém pelo aspecto espiritual da natureza. Eles também abraçam com prazer as dificuldades de se aprender Elementalidade, que consideram um poder aparentado à habilidade Gnose. Por fim, a graça e a velocidade adquiridos através de Celeridade agrada a muitos Filhos da Tempestade.

CITAÇÃO: *Olhe para lá... o que você vê? Eu vejo vida, espíritos e paz... vejo o verde da mata, o azul do céu e dourado do sol. Agora olhe para o outro lado... o que você vê? Eu vejo apenas o cinza... o cinza do concreto, o cinza do asfalto, o cinza da fumaça... o cinza, meu amigo, simboliza apenas morte.*

ESTEREÓTIPOS

Cuique Suum: A tribo de Fanuel é necessária para os outros, mas não para nós. Os Puros é que julgam entre si, e sabemos quando um de nós erra.

Hun Xian/Wakizashi: Eles não são melhores do que os outros, mas gostam de se iludir imaginando que sim. Infelizmente, todos, Orientais ou Ocidentais, cometem os mesmos erros.

Kage/Shinobi: A mata não é o lugar deles, porque aqui as trevas não existem, nem mesmo na mais escura das regiões selvagens. Há uma grande diferença entre a sombra e as trevas.

Líberes: Espíritos livres, mas que ainda não conheceram a verdadeira liberdade que representa a natureza.

Mors Sancta: Eles têm um papel intrigante para nós. Conhecemos os caminhos dos espíritos, mas não dos espíritos com os quais eles se envolvem.

Primordiais: Aqueles que não têm tribo jamais conhecem a força que há na união entre irmãos.

Princeps: Irmãos, apenas nós podemos saber o que é melhor para nós. Talvez os outros Celestiais precisem de vocês, mas nós preferimos agir sozinhos.

Sancti: Eles detém grande sabedoria, e não dispensamos nem sua companhia nem seus dons para a cura.

Spiritus Latro: Não há canção nem histórias que possamos guardar deles. Sobraram apenas os fantasmas.

Superviventes: São nossos irmãos... sempre que possível, junte-se à fogueira e ouça uma de suas inúmeras histórias. Os descendentes de Ariel são sempre bem-vindos entre nós.

Tecnoanjos: Objetos podem ser bons, mas eles se esquecem muitas vezes dos caminhos espirituais.

Venatores: Eles são guerreiros hábeis... infelizmente, não costumamos caminhar juntos. Se eles se voltassem contra o Verme em grandes números, seriam inestimáveis para nós.

Veritatis Perquiratores: Eles compreendem o mundo e os caminhos dos espíritos. Nisso, estamos sempre dispostos a aprender com eles.

OUTROS

Anjos Caídos: Aqueles que caíram mas protegem os Puros são bem-vindos a estar entre nós. Os demais devem ser odiados e expulsos sempre que aparecerem.

Luciferite: Eles representam o destino dos tolos, daqueles que se deixam levar por trilhas de impureza.

Demônios: Raramente cruzamos caminhos com eles, e mais raramente ainda precisamos enfrenta-los. Com certeza, eles são inimigos, mas também são de grande valia na luta contra o Verme. Nisso, estamos dispostos a dar-lhes uma chance para lutar ao nosso lado e depois partirem ilesos. Se eles tentarem qualquer coisa além disso, porém, não precisamos segurar nossa fúria.

Vermis Magnis: Apenas pegue suas armas, se pinte para a guerra... e libere toda a fúria contida em seu coração!

Outros Seres das Trevas: Nós compreendemos os caminhos dos Filhos do Wendigo e do Uktena, dos Andarilhos de Tempestades, da tribo dos Dois Corações que protege o Espelho Fumegante... já lutamos ao lado dos filhos do Corvo e do Urso, e disputamos charadas com os linces. Há também aqueles confiáveis que seguem os caminhos da terra e os sonhos que nascem dos Puros... Quanto aos outros, eles não são melhores do que os demônios.

MUDANDO DE CLERO

E se, você pergunta, um Celestial não quiser permanecer em seu Clero? Bem, com certeza ninguém é obrigado a permanecer no mesmo Clero por toda a eternidade, embora seja extremamente raro para um Celestial desejar tal mudança. Quase sempre, isso ocorre com aqueles de pouco mais de um século que notam que seu verdadeiro propósito seria melhor servido em outro Clero, embora algumas vezes aconteça com Celestiais jovens, que se viram renascendo em um Clero com o qual não combinam bem. Raramente os Guardiões erram, porém, e por isso é raríssimo o Celestial que renasce num Clero cuja filosofia ele não concorde.

Sair de um Clero é um processo simples. Entrar em outro, porém, pode ser uma tarefa árdua e demorada.

O PROCESSO DE ABANDONAR UM CLERO

A qualquer momento, um Celestial pode decidir abandonar seu Clero. Como dito antes, isso é muito raro, e apenas o mais insatisfeito dos Celestiais o faria, visto que a maioria dos Cleros dá grande liberdade a seus membros. Para deixar seu Clero, um Celestial só precisa procurar os líderes. Isso quase sempre significa conseguir uma audiência com o Primus em pessoa, embora muitos Cleros possuem conselhos de Serafins ou outros líderes que também podem ser procurados (e são muito mais acessíveis).

Uma vez que se encontra com os líderes, o Celestial faz uma petição formal para deixar o Clero. Raramente a petição é negada, embora em tempos de necessidade um Clero possa pedir ao membro que permaneça por mais algum tempo, até que os problemas acabem.

Alguns Cleros, principalmente Kage, Hun Xian, Mors Sancta e Spiritus Latro, exigem que o Celestial realize alguma última missão antes que abandone o Clero. Além disso, o membro deve jurar jamais revelar os segredos do Clero assim que o abandonar, principalmente os segredos do Poder Exclusivo do Clero.

Assim que for permitida a saída do Celestial, ele é considerado um Primordial, e não mais um membro de seu Clero. Ele perde a afinidade que tinha pelo Poder Exclusivo do Clero, não podendo mais aprende-lo ou desenvolve-lo com a mesma facilidade, e suas asas mudam ligeiramente, embora permaneçam muito parecidas com as asas de seu antigo Clero.

UNINDO-SE A UM NOVO CLERO

Uma vez que abandonou seu Clero e tornou-se Primordial, o Celestial pode tentar ser aceito em um novo Clero. Dependendo do Clero ao qual se deseja entrar, essa tarefa varia do difícil ao quase impossível, visto que nenhum Clero aceita facilmente um novo membro.

O Celestial deve procurar os líderes de seu futuro Clero, o que já pode ser difícil em si só, visto que muitos líderes costumam só ter tempo para membros de seu próprio Clero. Uma vez conseguida a audiência, o Clero irá exigir diversos trabalhos e provações do Celestial. Essas missões servem para provar o valor do Celestial, e variam de Clero para Clero. Os Líberes, por exemplo, aceitam com bastante facilidade novos membros, enquanto os Hun Xian iriam exigir trabalhos duros, missões perigosas e a adesão do novo Celestial à Trilha da Honra. Essas provações e testes podem levar anos, ou mesmo décadas para serem cumpridos.

Uma vez que o Celestial prova seu valor, ele deve retornar novamente aos líderes de seu futuro Clero. Ele se ajoelha diante dos líderes (e normalmente, do Primus) e assume sua forma Celestial. Suas asas são arrancadas, num processo doloroso que o retorna à forma humana e, em seguida, ele é abençoado pelo líder do Clero em pessoa, de forma que suas asas cresçam novamente, mas com o aspecto das asas de seu novo Clero. A partir do momento em que tem suas novas asas, o Celestial é considerado um membro verdadeiro do novo Clero, e é então instruído por um mentor nas tradições e práticas adequadas.

Normalmente, a cerimônia final de transformação do Celestial é feita em meio a uma festa ou evento que reúne o Clero, para que outros Celestiais saibam que há um novo irmão entre eles. Os Cuique Suum, Hun Xian, Kage, Mors Sancta, Princeps, Sancti, Venatores, Veritatis Perquiratores e Xamãs são especialmente cuidadosos para tornar essas cerimônias as mais formais e adequadas quanto é possível.

CUIDADO, NARRADOR

Alguns jogadores espertinhos vão tentar mudar de Clero de tempos em tempos buscando aprender Poderes Exclusivos diferentes com maior facilidade. Não deixe isso acontecer de jeito nenhum Um personagem trocar de Clero uma vez pode ser aceitável, mas se ele começa a mudar de tempos em tempos, é hora de ensinar-lhe uma lição. Nenhum Clero que se preze irá aceitar um membro que já passou por vários Cleros antes e os abandonou. Uma pessoa assim claramente não se encaixa num grupo, e é melhor deixa-la como um simples Primordial, simplesmente negando-lhe a entrada no novo Clero...

NÚMEROS

Alguns podem estar se perguntando... quantos Celestiais existem? Ninguém sabe com certeza, mas os Veritatis Perquiratores imaginam que o número está por volta de algumas centenas de milhares de Celestiais. Pode parecer muito (é mais do que a população de vampiros), mas não é. A população da Terra é pelo menos 10 mil vezes maior, e a população de demônios chega a ser três vezes maior do que a população de Celestiais. Isso significa que o Éden tem que tomar muito cuidado para cumprir seu papel e não atrair a atenção infernal.

Isso não quer dizer que o Inferno tem vantagem. Muito pelo contrário. A grande maioria dos demônios age de forma solitária ou em pequenos bandos, que não contam com o apoio de outros de sua espécie. Além disso, demônios têm que temer tanto Celestiais como seus próprios companheiros infernais, pois há muita competição e guerras entre demônios. Nisso, a união é a força do Éden, que faz compensar muito bem pelo número menor de Celestiais.

Anjo

A Salvação

Lição 2: Conheça suas Armas

Karina estava na cidade há poucas horas. As pessoas a viam com suspeita, estranhavam a sua presença. Isso é normal em uma comunidade pequena. Afinal, quando todos conhecem todos, a presença de uma forasteira, uma mulher que aparentemente surgiu de lugar nenhum, é de se estranhar. Alguma coisa havia atraído aquela bela jovem para a pequena cidade. Karina tinha ouvido rumores sobre este lugar.

A cidade não tinha prédios com mais do que quatro andares. Quantos habitantes teria? Dez mil? Provavelmente menos. Assim que chegou, caminhando pela estrada, As pessoas se perguntavam como uma mulher solitária pôde vir caminhando através do deserto. Karina buscou a capela local. Para sua surpresa, a igreja era grande e bem cuidada, muito bela. Ela adentrou o templo, caminhou por ele, ajoelhou-se e rezou a Deus, pedindo por proteção, sabendo que em breve ela teria de fazer seu dever.

Quando a noite caiu, Karina saiu, percorrendo as ruas escuras. Era quase meia noite, e ela era o único ser caminhando pela escuridão. Estava um silêncio absoluto, quando uivos puderam ser ouvidos. Pareciam uivos de coiote, mas Karina sabia que era algo diferente. Seus instintos estavam afiados, e ela pôde sentir o perigo se aproximar. Seja lá o que fosse aquela criatura, estava vindo na direção da mulher. Ela parou e esperou. O ser surgiu logo adiante na rua, de frente para ela.

Karina observou o coiote, e os olhos do animal brilhavam em cores esverdeadas. Saliva amarelada escorria da boca deformada, cheia de presas imensas. O coiote-monstro rosnava alto. Ele era muito maior do que um animal comum, e suas patas tinham garras grandes como as de um urso. Nicodemus já havia falado para Karina dessas criaturas. Fomori. Animais ou pessoas possuídas por espíritos do Vermis Magnis.

O animal avançou, uivando e ganindo. Karina esperou que ele estivesse perto, e num movimento de seu braço, uma rajada de vento extremamente forte atingiu o monstro, que foi arremessado para trás. Karina canalizou sua energia para tornar seu corpo mais rápido, e então sacou duas pistolas e começou a disparar contra a criatura. O monstro, porém, levantou-se num pulo, e saltou sobre ela, derrubando-a e mordendo seu braço. Os tiros o atingiram, mas nenhuma bala pôde penetrar sua pele.

Ela podia sentir as toxinas na boca do animal contaminando seu braço. Felizmente, ela sabia que essas toxinas não poderiam causar-lhe mal. Karina apoiou as pernas no monstro, e o empurrou pra longe, sem se preocupar com a dor que sentia no braço. Ela se levantou, enquanto o animal preparou outro bote. O vento veio em seu auxílio mais um vez, porém, afastando a criatura.

Karina agora sabia que o animal era mais forte do que ela imaginava. Era preciso vence-lo usando a inteligência. O monstro avançou novamente, e tentou derruba-la, mas habilmente a mulher esquivou-se, enquanto retirou da jaqueta uma faca. O monstro deu a volta e avançou, mas Karina agora sabia o que fazer. Uma vez mais, energia tomou seu corpo, e ela se tornou mais rápida. Ela viu o monstro se mover, e para ela a criatura era extremamente lenta. Aproveitando-se da lentidão do adversário, ela arremessou a faca através da boca do adversário, e saiu de seu caminho.

O coiote-monstro caiu após o ataque, enfraquecido pelo golpe. A faca penetrou a pele macia de sua boca, atingindo o cérebro. A criatura tombou.. A mulher pegou o corpo da criatura, sentindo que o espírito maligno estava deixando-o, e levou o corpo para longe, para que não pudesse ser encontrado. Que os habitantes desta cidade nunca saibam o que tanto os amedrontava.

Nem a mulher nem o demônio nunca mais foram vistos na cidade. Todos se perguntavam qual seria a ligação entre os fatos. Aquela mulher tão frágil havia livrado a cidade do monstro que matou tantos homens que tentaram caça-lo? Talvez tenha sido um milagre... Alguns ainda sustentam que aquela mulher era um anjo enviado de Deus, que fora mandado para livrar a cidade da presença do demônio.

Capítulo 5:

O Ato da Criação

Criar um personagem é fácil. Criar um personagem duradouro e interessante, por outro lado, é muito mais difícil. A seguir estão as regras para criação de personagens em **Anjo: A Salvação**, e algumas dicas para que o personagem seja realista e interessante, mas cabe a você o papel de tornar esse personagem em algo mais do que estatísticas e poderes.

A criação de um personagem Celestial não se diferencia em quase nada da criação de outros personagens do Mundo das Trevas. Você ainda tem Atributos e Habilidades, ainda tem níveis que variam de um a cinco (ou às vezes mais...), e assim por diante. Apenas alguns passos são diferentes, mas mesmo assim a ficha de um anjo não é muito diferente da ficha de um vampiro ou mago.

As Características novas de **Anjo** serão explicadas nos próximos Capítulos. Por enquanto, aqui está tudo o que você precisa saber para criar um personagem. A criação não é muito diferente da criação de um personagem de **Demônio: O Preço do Poder**, o livro-irmão de **Anjo** (e que merece algumas considerações adiante).

PERSONAGENS INICIANTES

Uma coisa a ser notada é que, a menos que seu Narrador permita que você crie um personagem mais avançado em experiência e poder, todos os personagens de **Anjo** seguem certas considerações em sua criação.

Personagens novos são jovens no Éden. Eles ainda não possuem muitos conhecimentos, nem muita experiência, e provavelmente sabem apenas o mínimo necessário para a sobrevivência. Todos os jogadores começam com Celestiais que ocupam o quarto Coro, o Coro dos Anjos Menores. Neste ponto de suas vidas, eles já tiveram todo o aprendizado que necessitavam sobre o Éden e um pouco sobre o Mundo das Trevas, sabem como usar alguns de seus poderes, e entendem que tipo de perigos enfrentarão no futuro. Mas isso é tudo. Portanto, não presuma que seu Celestial é um sabe-tudo que conhece os mistérios do mundo. Ele não sabe quase nada, e terá de aprender no futuro, conforme vive novas experiências.

Seguindo em frente: a criação de um personagem segue os seguintes passos:

Passo 1: CONCEITO

O primeiro passo a ser seguido é gerar um conceito para seu personagem. Quem ele é? O que ele faz? Como ele age? Qual o seu nome? De onde veio?

QUAL A IDENTIDADE DE SEU CELESTIAL?

Um nome se faz necessário para todo personagem. Qual o nome de seu Celestial? Esse é um passo interessante, visto que nem sempre um Celestial adota um nome humano. Lembre-se: a maioria dos Celestiais já foi humano... mas quem garante que ele manterá seu nome ao renascer?

Na hora de escolher um nome para seu Celestial, há três tendências. A primeira é a de que ele manteve seu nome original. Não é impossível nem incomum ver anjos chamados Paulo, José, Phillipe, Jennifer ou Lara. Alguns Celestiais mantém apenas seu primeiro nome, porém, adotando um sobrenome novo ou um título, ou simplesmente preferindo se chamar apenas pelo primeiro nome.

A Segunda tendência é a do Celestial adotar um novo nome, normalmente baseado em nomes famosos, com significado ou que inspirem grandeza. Nomes como Bartolomeu, Nicodemus, Tatsu, Karina, entre outros, são apenas alguns exemplos.

Por fim, muitos Celestiais adotam nomes famosos. Você ficaria impressionado com a quantidade de Uriel, Rafael, Miguel ou Gabriel que existe no Éden! Só porque um Primus se chama assim não quer dizer que você possa se chamar também! Para evitar confusões, quase sempre os Celestiais que adotam nomes famosos criam sobrenomes para se diferenciar. Esses sobrenomes quase sempre são títulos disfarçados, como Miguel Pureheart, por exemplo.

QUANDO SEU PERSONAGEM MORREU?

A época da morte de um personagem é importante para determinar o que ele sabe da cultura mortal. Um Celestial que morreu na década de 70 pensa de forma diferente de um que morreu durante a Segunda Guerra Mundial! A maioria dos Celestiais personagens jogadores tem suas mortes por volta de dez a vinte anos atrás, mas você não precisa se prender a isso. Às vezes pode ser um processo demorado morrer e renascer no Éden, e não é incomum pessoas que renasceram 50 anos, ou mesmo um século após suas mortes (o que pode inclusive gerar conflitos interessantes).

QUAL O CLERO DE SEU CELESTIAL?

O Clero pode determinar muitas coisas na vida de um Celestial. Os Cleros são como sociedades dentro da sociedade Celestial, e cada Clero se comporta de forma diferente e tem uma função própria. O Clero pode te rum impacto muito forte na forma de seu Celestial pensar e agir, bem como pode ter influência no que o personagem sabe fazer.

É possível escolher entre 14 Cleros diferentes:

OS CLEROS CELESTIAIS	
Cuique Suum	Os Anjos da Justiça. Juizes do Éden, responsáveis por manter a justiça e as leis.
Hun Xian (Wakizashi)	Os Guerreiros Sagrados do Oriente, líderes poderosos com um código rigoroso de conduta.
Kage (Shinobi)	Os Assassinos das Sombras, Celestiais guerreiros misteriosos que manipulam sombras.
Líberes	Os Anjos da Liberdade, que vivem entre os mortais e assimilam a cultura moderna.
Mors Sancta	Os Anjos da Morte, que vigiam o mundo dos mortos e proteger as almas inquietas.
Primordiais	Os "Sem-Clero," Celestiais que valorizam sua individualidade acima de tudo.
Princeps	Os líderes do Éden, Celestiais de grande carisma e poder de liderança.
Sancti	Os Anjos Protetores, curandeiros e guerreiros, defensores dos mortais.
Spiritus Latro	Os Anjos Guardiões, cuja existência é um mistério, vivem em defesa dos inocentes.
Superviventes	Os Andarilhos, que caminham pelos mundos ajudando os que precisam pelo caminho.
Tecnoanjos	Os Celestiais que adotam a tecnologia como forma de melhorar a vida.
Venatores	Anjos Vingadores, os temíveis caçadores de demônios e guerreiros sagrados do Éden.
Veritatis Perquiratores	Anjos da Sabedoria, estudiosos e sábios que se dedicam a adquirir conhecimentos.
Xamãs	Os "Puros," defensores da natureza e dos povos primitivos.

Os Cleros foram mostrados em detalhes no Capítulo anterior. Um fator importante a ser destacado é que a forma de **Criação de Personagem** encontrada naquele Capítulo para cada Clero é apenas um conjunto de sugestões, e o jogador não é obrigado a segui-las (na verdade, é até encorajado a pensar por si próprio, e não seguir fórmulas de criação de personagem).

QUAL A PERSONALIDADE DE SEU CELESTIAL?

Este é o momento em que deve-se escolher a personalidade de seu Celestial. Afinal, anjos têm uma personalidade e seus próprios desejos e sentimentos. Um personagem possui uma Natureza e um Comportamento. Qualquer um que jogue **Vampiro**, **Mago** ou **Wraith** sabe como funcionam estas duas Características. Para aqueles que jogam apenas **Lobisomem** (e não têm o Guia do Jogador) e **Changeling**, há adiante uma rápida descrição:

A **Natureza** é a personalidade real do personagem. A Natureza mostra como ele age ou gosta de agir. Mas a maioria das pessoas esconde sua Natureza, seja por vergonha ou por força do meio em que vive. Para oculta-la das demais pessoas, temos o **Comportamento**. O Comportamento é como gostamos de agir em público. Uma pessoa pode agir de uma forma completamente diferente de como gosta de agir, apenas para que os demais tenham uma certa imagem dela. Esta imagem que temos das pessoas é seu Comportamento.

A Natureza do personagem é permanente. Ela só pode ser mudada sob circunstâncias realmente sérias, como traumas, choques morais, casos de loucura ou de mudança profunda de personalidade. O Comportamento é mutável. Embora tenhamos um Comportamento mais comum, é possível que ele mude de acordo com o meio em que o personagem se encontra.

Natureza e Comportamento são escolhidos a partir de Arquétipos de personalidade. Cada jogo Storyteller possui os seus próprios, mas os mais comuns (e mais indicados para **Anjo**) são os seguintes:

ARQUÉTIPOS DE PERSONALIDADE		
Arquiteto	Diretor	Bon Vivant
Excêntrico	Valentão	Fanático
Comediante	Juiz	Solitário
Mártir	Samaritano	Visionário
Esperto	Ranzinza	Rebelde
Sobrevivente	Tradicionalista	Autocrata
Vanguarda	Competidor	Explorador
Planejador	Caçador de Emoções	Líder

DE QUE CIDADE CELESTIAL SEU PERSONAGEM VEIO?

Todo Celestial foi treinado e ensinado em uma Cidade do Éden. Essa cidade provavelmente tem uma importância especial para o personagem, pois é lá que provavelmente ele mantém um lar no Éden, e é onde conhece mais pessoas e Celestiais. Fora que o personagem provavelmente conhece essa cidade melhor do que qualquer outra Cidade Celestial. Sete Cidades principais são as mais comuns:

AS CIDADES DO ÉDEN	
Libertatis	A Cidade de Metal, construída como uma cidade moderna da Terra.
Libraria	A Cidade de Rocha, um centro de conhecimento situado em cavernas sob o solo do Éden.
Mecca	A Cidade de Areia, dominada pelos Celestiais muçulmanos e que segue costumes árabes.
Prístina	A Cidade de Cristal, o maior e mais majestoso centro de Celestiais do Éden.
Sancta Turrim	A Cidade de Nuvens, uma imensa torre que alcança os céus do Éden.
Taba	A Cidade de Madeira, construída no alto de uma floresta de árvores gigantes.
Tiaohe Damen	A Cidade de Neve, escondida entre montanhas e lar da Corte Oriental.

Além dessas, há muitas outras possibilidades. Um Mors Sancta pode ter vivido em **Asphodel**, a fortaleza no mundo dos mortos, ou um Celestial pode ter sido criado em **Burgo**, a maior das vilas do Éden. Da mesma forma, o Celestial pode ter vindo de alguma das vilas ou tribos existentes no Éden. Também é preciso acrescentar que, se o jogador quiser, ele pode marcar como sua cidade não onde o Celestial foi ensinado, mas sim onde ele vive atualmente.

O QUE DEFINE SEU PERSONAGEM?

Por fim, é preciso criar um Conceito para seu personagem. Provavelmente você já terá o Conceito pronto antes mesmo de começar a escrever na ficha de personagem. Conceito é aquilo que explica seu personagem em poucas palavras. É uma palavra ou expressão que define facilmente o Celestial. Não existem Conceitos pré-definidos, e você pode criar o que bem entender. O Conceito "Punidor dos Culpados", por exemplo, cai como uma luva para um Cuique Suum que se vê na obrigação de punir aqueles mortais que escaparam da justiça na Terra. Um Conceito como "Pesquisador Arcano" pode indicar um Veritatis Perquirator que se interessa nos mistérios da magia, e por aí vai.

Passo 2: ATRIBUTOS

Um personagem Celestial possui um pouco mais de pontos do que um personagem normal Storyteller teria em seus Atributos. Como em outros títulos da White Wolf, o jogador deve priorizar as classes de Atributos antes de distribuir seus pontos. Celestiais podem distribuir pontos da seguinte maneira:

ATRIBUTOS:
Primários: 8 pontos
Secundários: 5 pontos
Terciários: 3 pontos

Passo 3: HABILIDADES

As Habilidades são divididas em Talentos, Perícias e Conhecimentos e funcionam em **Anjo** de forma normal. Jogadores devem priorizar suas Habilidades antes de distribuir os pontos. Novamente, Celestiais têm mais pontos do que personagens normais teriam:

HABILIDADES
Primárias: 15
Secundárias: 10
Terciárias: 5

Algumas Habilidades presentes na Ficha de **Anjo** são novas ou diferentes das Habilidades encontradas em **Vampiro**, **Lobisomem**, **Mago** e os demais jogos Storyteller. Essas novas Habilidades serão explicadas no próximo Capítulo.

Passo 4: VANTAGENS

Cada personagem do Mundo das Trevas possui Vantagens diferentes, além dos Antecedentes, possuídos por todos. Vampiros possuem Disciplinas e Virtudes, lobisomens possuem Dons, magos possuem Arete e Esferas e por aí vai. Os personagens de **Anjo: A Salvação** possuem dois tipos de Vantagens: Poderes Celestiais e Antecedentes.

VANTAGENS
Poderes Celestiais: 5
Antecedentes: 5

PODERES CELESTIAIS:

Poderes Celestiais são as habilidades únicas dos anjos. Estes poderes sobrenaturais permitem a eles realizarem feitos incríveis e milagres. Existem mais de 20 Poderes diferentes disponíveis aos personagens, mas isso não quer dizer que o jogador pode ter acesso a todos.

Um personagem iniciante terá apenas cinco (5) pontos para distribuir em seus Poderes Celestiais. Ao distribuir seus pontos em poderes, o jogador deve tomar cuidado com alguns detalhes:

— Um personagem não pode possuir mais do que seis (6) Poderes diferentes durante a criação de personagem, mesmo que compre mais pontos usando Pontos de Bônus. Isso se deve ao limite máximo de poderes que o personagem tem, determinado por seu Coro.

— Você pode distribuir pontos em quaisquer Poderes Comuns e no Poder Exclusivo de seu Clero.

— Você NÃO pode começar o jogo com um Poder Exclusivo de outro Clero, nem mesmo gastando Pontos de Bônus.

— Um personagem iniciante pode ter no máximo nível 5 em seus Poderes. Níveis superiores a cinco só são possíveis no decorrer do jogo, quando o personagem alcançar um Coro mais alto.

Os Poderes Celestiais podem ser encontrados descritos em detalhes no **Capítulo 8: Os Dons de Deus**. Segue-se uma descrição curta deles.

PODERES CELESTIAIS	
PODERES COMUNS	
Celeridade	Habilidade de acelerar o corpo e se mover com agilidade e velocidade incríveis.
Domínio	Poder de dominar mentes alheias, causar loucura e alterar suas memórias.
Elementalidade	Poder sobre os elementos, dividido em diversos caminhos diferentes.
Fortificação	Força e resistência sobrenaturais, ao custo de energia.
Ilusão	Poder de induzir ilusões ou ocultar coisas reais.
Metamorfose	Capacidade de moldar a forma do próprio corpo.
Mystérion	Percepção sobrenatural, que permite ver o invisível, ler mentes e sentir o sobrenatural.
Portal	Poder de gerar portais transportadores, que ligam dois pontos distantes.
Umbralis	Habilidade de manipular forças espirituais e de viajar pelos mundos espirituais.
PODERES EXCLUSIVOS	
Benção	Poder dos Princeps, capaz de gerar auras tanto benignas como malignas.
Conjuração	Poder dos Tecnoanjos, é a habilidade de criar objetos a partir da energia celestial.
Espiritualidade	Pertencente aos Veritatis Perquiratores, permite manipular espíritos.
Fogo Celestial	A arma mais poderosa dos Venatores, são as chamas da purificação que destroem demônios.
Gnose	Exclusivo dos Xamãs, Gnose permite manipular as forças naturais.
Instinto	Habilidade dos Superviventes que manipula animais e dá instintos e conhecimentos naturais.
Lex	Arte dos Cuique Suum para sentir a culpa e criar símbolos místicos de identificação.
Majestade	Poder dos Líberes, que lhes dá um carisma sobrenatural e uma presença forte entre mortais.
Necromancia	Capacidade dos Mors Sancta de manipular fantasmas e forças do mundo dos mortos.
Proteção	A arte perdida dos Spiritus Latro, que permite criar campos e símbolos de proteção.
Tiaohe Dô	Uma arte marcial mística de grande poder desenvolvida pelos Hun Xian.
Vitalidade	Habilidade de manipular energias vitais e Celestiais, criada e mantida pelos Sancti.
Yingzi	O poder de manipular trevas dos misteriosos Kage.

ANTECEDENTES:

Celestiais podem ter Antecedentes como quaisquer outros personagens, e recebem cinco pontos para distribuir em seus Antecedentes. Eles podem ainda comprar mais pontos com Pontos de Bônus, ou podem ganha-los ao longo do jogo, através da interpretação.

Celestiais podem escolher entre os seguintes Antecedentes:

ANTECEDENTES		
Aliados	Arcanum	Artefato
Biblioteca	Contatos	Destino
Fama	Identidade Mortal	Influência
Mentor	Recursos	Renome

Pode-se notar que alguns desses Antecedentes são novos ou extraídos de livros específicos do Mundo das Trevas. Esses Antecedentes menos conhecidos serão explicados em detalhes no próximo Capítulo.

Passo 5: TOQUES FINAIS

Finalizando a criação da ficha do personagem, o jogador precisa seguir os seguintes passos:

RECORDAR CORO E STATUS:

Todos os personagens principiantes começam como Celestiais de 4ª. Coro, o Coro dos Anjos Menores. Eles ainda são Anjos iniciantes, sem grande poder, experiência ou influência, que só recentemente conseguiram adentrar a Casta dos Anjos.

O Status não é uma Característica a ser preenchida ainda. Status possui níveis temporários (os quadrados, que variam de 1 a 10 pontos) e permanentes (as bolinhas, que variam de 1 a 20 pontos). Status serve para medir o quão próximo um Celestial está de seu próximo Coro. Quando atingem uma quantidade determinada de Status Permanente, eles ascendem em Coro. Por isso, Status se inicia com zero pontos e não pode ser alterado durante a criação de personagem.

Os Coros foram descritos no primeiro Capítulo, mas as regras para a Característica Coro estarão no próximo Capítulo, **Características**, assim como as regras para Status.

ESCOLHER UMA TRILHA DE PUREZA:

Todo Celestial segue um código de conduta, que é necessário para que ele canalize corretamente sua Energia Pura. Existem cinco códigos de conduta que um personagem pode escolher. Esses códigos são chamados Trilhas de Pureza.

Um personagem se inicia em três (3) pontos em sua Trilha de Pureza. As cinco Trilhas de Pureza disponíveis são:

TRILHAS DE PUREZA	
Trilha do Conhecimento	O caminho que ensina que deve-se valorizar o conhecimento e distribui-lo.
Trilha do Guerreiro	A conduta do guerreiro ensina que é preciso sempre lutar contra as forças das trevas.
Trilha da Honra	A Trilha de Pureza que ensina que pureza é obtida mantendo-se a palavra e a dignidade.
Trilha da Liberdade	O caminho que sustenta que todos os seres, inclusive a si próprio, merecem liberdade.
Trilha da Santidade	O caminho de se manter puro através de suas ações e de uma conduta exemplar.

RECORDAR FORÇA DE VONTADE INICIAL:

A Força de Vontade inicial de um Celestial varia de acordo com o Clero do Celestial. A tabela adiante mostra com quantos pontos de Força de Vontade se inicia um personagem de cada Clero. Além desses pontos iniciais, um personagem poderá comprar mais com Pontos de Bônus, adiante, ou Pontos de Experiência, durante a evolução do personagem.

FORÇA DE VONTADE INICIAL PARA CADA CLERO					
Cuique Suum	6	**Hun Xian**	4	**Kage**	4
Líberes	3	**Mors Sancta**	5	**Primordiais**	3
Princeps	4	**Sancti**	4	**Spiritus Latro**	4
Superviventes	4	**Tecnoanjos**	3	**Venatores**	3
Veritatis Perquiratores	4	**Xamãs**	5		

RECORDAR PONTOS DE ENERGIA E DE INVESTIMENTOS:

Todas as criaturas sobrenaturais possuem uma característica marcada em "pontos", usada para carregar seus poderes sobrenaturais. Vampiros possuem uma Parada de Sangue, lobisomens possuem Gnose e Fúria, magos usam Quintessência, fantasmas usam seu Pathos e Fadas têm seu precioso Glamour. A energia que alimenta um Celestial vem do interior de sua alma, e ele precisa focaliza-la através de sua Trilha de Pureza. Em termos de jogo, um Celestial possui duas paradas "de energia", ambas com capacidade de armazenar até 20 pontos.

A primeira parada são os Pontos de Investimentos. A segunda é a parada de Energia Pura, composta por Pontos de Energia. **Um Celestial iniciante começa com 5 Pontos de Energia**.

Pontos de Energia e de Investimentos são explicados em detalhes no próximo Capítulo, junto com as demais Características novas.

GASTAR PONTOS DE BÔNUS:

Finalmente, o personagem recebe seus Pontos de Bônus para comprar mais pontos em demais Características ou comprar Qualidades e Defeitos. **Um personagem Celestial possui 15 Pontos de Bônus para distribuir.**

O Custo das Características segue-se de acordo com a tabela:

CUSTOS EM PONTOS DE BÔNUS	
Característica	**Custo**
Atributo	5
Habilidade	2
Poder Celestial (apenas Poderes Comuns)	5
Antecedente	1
Trilha de Pureza	1
Força de Vontade	1
Pontos de Energia	1
Pontos de Investimentos*	1/10

* Cada Ponto de Bônus gasto dá 10 pontos de Investimentos.

Qualidades e Defeitos, para quem não possui um livro que explique o que são, são vantagens e desvantagens que custam Pontos de Bônus para serem comprados. Comprar uma Qualidade gasta Pontos de Bônus e dá alguma vantagem para o personagem. Comprar um Defeito aumenta os Pontos de Bônus do personagem. O gasto (ou ganho) em Pontos de Bônus varia de acordo com o custo da Característica em questão.

Mais detalhes sobre Qualidades e Defeitos, especialmente os destinados para personagens Celestiais, podem ser encontrados no próximo Capítulo.

DEMÔNIOS E CELESTIAIS

Aqueles que já viram **Demônio: O Preço do Poder** podem ter notado uma diferença grande na criação dos personagens na distribuição de pontos. Um demônio tem sete pontos de Poderes, mais um ponto extra no Poder Corrupção, mas zero pontos de Antecedentes. Celestiais, por outro lado, têm apenas cinco pontos de Poderes, mas cinco pontos de Antecedentes. Além disso, demônios começam na terceira Casta, e Celestiais no quarto Coro.

Porque todas essas diferenças? Simples. Demônios alcançam a liberdade na terceira Casta, e Celestiais no quarto Coro. Enquanto o demônio teve de cuidar de si mesmo, desta vez desenvolvendo seus poderes para sobreviver mas sem conseguir Antecedentes devido à falta de contato com outros, o Celestial é ensinado calmamente. Ele não se vê na necessidade de se apoiar em suas habilidades sobrenaturais, mas sim de desenvolver suas ligações com os outros.

Além disso, Celestiais têm uma grande vantagem: o apoio de companheiros. Demônios contam apenas consigo mesmos e seu bando, e ninguém mais.

ALÉM DAS PONTUAÇÕES

Existe muito mais por trás de um personagem do que números. Personagens criados apenas por regras não duram, logo se tornando cansativos, míseros depósitos de pontos de experiência. Por outro lado, um personagem com história e personalidade logo se torna algo importante para o jogador, e permite uma gama bem maior de aventuras vividas. Quando o personagem tem profundidade, seu desenvolvimento é bem maior do que o simples aumento de Atributos. As mudanças psicológicas dele são sempre importantes, assim como as relações dele com o ambiente passam a ter um significado maior

QUAL A APARÊNCIA DO SEU PERSONAGEM?

A primeira questão é: como seu personagem é fisicamente? Aparência é muito importante, pois reflete muito da personalidade de um Celestial. Lembre-se: a forma de um Celestial é a forma idealizada que ele mesmo tinha de si ao renascer. Se ele se via bonito, ele será bonito. Se por algum motivo ele tinha algo a esconder, ou baixa auto-estima, então ele poderá ter uma aparência menos bela.

Mas aparência não se limita à altura, cor dos olhos, comprimento dos cabelos e outros detalhes estéticos. A maneira como a pessoa se apresenta também é importante. Como ela se veste? O Celestial prefere usar mantos e faixas? Ou prefere roupas que não chamem a atenção? A Corte do Celestial tem muita importância nesse aspecto. Um Supervivente Malaki pode muito bem gostar de se vestir como um beduíno, enquanto uma festeira Líber se veste com roupas sensuais e da moda.

É óbvio também que há um impacto de culturas diferentes. O Éden é bem mais liberal do que a Terra. O Xamã que anda como um índio nu no meio de Prístina não pode andar no meio de Nova Iorque da mesma maneira! Assim como um Hun Xian samurai iria chamar muita atenção ao andar por Tóquio com armadura e espada! Portanto, como o personagem se veste quando está na Terra?

QUAIS AS SUAS MOTIVAÇÕES?

Ninguém nasce Celestial por acaso. Talvez aqueles malditos infernais sejam escolhidos aleatoriamente entre os condenados, mas um Celestial renasceu por um motivo. Ele tinha motivações que o tornaram Celestial, e mais do que isso, os Guardiões determinaram que ele tinha os critérios para não abusar de sua nova condição!

O que motiva os atos de seu personagem? Ele tem alguma missão em especial? Assuntos a tratar de sua antiga vida? Talvez ele tenha deixado parentes para trás, e agora se esforça para protege-los em segredo... ou talvez ele tenha algum objetivo impossível, como destruir todos os infernais ou livrar o mundo da presença de Vermis Magnis.

Mas não é só de uma motivação que vive alguém. Há motivações menores que nos impulsionam. Algumas delas são simples, como cuidar de um ente querido, e muitas acabarão um dia, como por exemplo eliminar uma criatura em particular. Mas sempre temos muitas motivações além de nosso propósito maior.

Imagine um Sancti que cuide secretamente um orfanato, ou um Veritatis Perquirator que tenha uma mania de pegar “emprestados” livros de bibliotecas famosas (algo bem impróprio para um anjo, não?). Um Mors Sancta que lidere um grupo renegado de fantasmas (escondendo deles o que ele realmente é, claro) ou mesmo Hun Xian que se dedique às artes, inclusive patrocinando e protegendo artistas mortais.

Quando se trata de motivações de um personagem, não há limites para a imaginação.

COMO FOI SEU APRENDIZADO NO ÉDEN?

O que o Celestial aprendeu enquanto fazia parte da Primeira Casta? Quem foi seu mentor, e o que ele lhe ensinou? O que ele aprendeu sobre as cidades do Éden? E quais dessas cidades ele já visitou? Com que almas puras e quais Celestiais ele se envolveu?

Mais importante ainda... qual a sua situação atual no Éden? Talvez o personagem tenha uma namorada no Éden (seja uma Celestial ou uma alma pura), ou talvez ele esteja sendo mal visto por algum erro que cometeu...

COMO É O CONTATO DO CELESTIAL COM OS MORTAIS?

É aí que surgem ainda mais detalhes interessantes. O Celestial já foi um mortal, então sabe como os mortais se comportam... mas mesmo assim, após sua morte, como ele manteve contato com o mundo dos mortais? Alguém sabe quem ele foi e que ele retornou da morte? Se sim, essa pessoa sabe o que ele se tornou, ou acredita em alguma história falsa contada pelo Celestial? Como o Celestial se sente por ter de se afastar das pessoas com quem conviveu em vida?

Além disso, como o personagem se envolve na sociedade mortal? Talvez ele tenha se infiltrado e agora tenta recomeçar sua vida... ou talvez ele busque manter distância dos mortais, vivendo no Éden, mas vigiando um protetorado na Terra que ele visita regularmente.

O QUE ELE SABE DO MUNDO ESCONDIDO? E COMO SE ENVOLVE COM ELE?

O personagem sabe o quê a respeito dos monstros? O Mundo das Trevas é cheio de espíritos, vampiros, magos e outras forças. O que personagem pensa dessas criaturas? Lembre-se: ele não sabe muito sobre elas, mas sabe que elas existem. Ele tenta se envolver com esses seres sobrenaturais?

QUAL O EQUIPAMENTO QUE SEU PERSONAGEM POSSUI?

O que seu Celestial costuma carregar consigo? Talvez um item místico, mas mais possivelmente aparelhos mundanos. Ele carrega armas? Embora pareça besteira, o equipamento também ajuda a determinar o modo de agir do personagem. Se ele carrega uma pistola, pense em como aprendeu a usa-la e o por quê. Ele confia na tecnologia mortal? Ou despreza a tecnologia, valorizando mais a magia?

QUAIS AS PECULIARIDADES DE SEU PERSONAGEM?

Finalmente, procure criar os pequenos detalhes que diferenciam o personagem. Esses detalhes podem ser físicos (tatuagens, peças da roupa, etc.) ou psicológicos (manias, jargões, medos, vontades). Esses pequenos detalhes não precisam ser lembrados sempre, mas dão um acabamento melhor ao personagem, dando-lhe mais um toque de vida.

Capítulo 6:

Características

O Que Há de Novo

Este Capítulo é dedicado inteiramente a todas as novas Características possuídas por Celestiais. Isso inclui novas Habilidades, Trilhas de Pureza, Coro e outros. Este Capítulo não explicará, porém, os diversos Poderes Celestiais devido ao grande espaço necessário para tal. Os Poderes Celestiais têm seu próprio Capítulo, o de número 8.

A ordem em que as diversas Características inéditas ou alteradas serão explicadas é a mesma em que aparecem na Ficha de Personagem encontrada no final deste livro, ou seja:

— Novos Arquétipos de Personalidade;
— Novas ou melhoradas Habilidades;
— Novos Antecedentes;
— Sistema de Coro e Status;
— Trilhas de Pureza;
— Regras para recuperar Força de Vontade;
— Pontos de Investimento e Pontos de Energia
— Qualidades & Defeitos;

Este Capítulo é incrivelmente extenso. Trilhas de Pureza, Casta e Status e Qualidades & Defeitos são as Características que mais ocupam espaço.

Novos Arquétipos de Personalidade

Eu não posso ver sua face em meio a mil mascarados
Você está escondido nas cores de um milhão de outras charadas perdidas
— Alice Cooper, *Hell is Living Without You*

Arquétipos de personalidade não são novidade para aqueles que jogam **Vampiro**, **Mago** ou **Wraith**, mas certamente serão para aqueles que possuem apenas os livros básicos de **Lobisomem** e **Changeling**. Para aqueles que não os conhecem, basta dizer que os Arquétipos de personalidade (que formam a Natureza e Comportamento do personagem) funcionam como os Augúrios de **Lobisomem** e os Legados de **Changeling**, ou seja, eles determinam a maneira do personagem agir e, em termos de regras, o Arquétipo determinado para ser a Natureza do personagem ajuda a recuperar Força de Vontade perdida (o Arquétipo determinado para o Comportamento é usado apenas para representação).

Os Arquétipos de personalidade mais comuns (e indicados) para Celestiais são: Arquiteto, Vanguarda, Diretor, Bon Vivant, Excêntrico, Valentão, Fanático, Comediante, Juiz, Solitário, Esperto, Ranzinza, Rebelde, Sobrevivente e Tradicionalista. Estes Arquétipos podem ser encontrados em **Vampiro**, **Mago** e **Wraith**.

Mas os personagens também podem possuir outros Arquétipos. Os que estão a seguir não são inéditos, mas sim retirados de livros mais específicos, como **Vampiro: Guia do Jogador**, **Vampiro: Era das Trevas** e **Lobisomem: Guia do Jogador**.

AUTOCRATA

Você não gosta de desordem e tende a controlar ou organizar as coisas. Você gosta de estar no comando, vive para organizar tudo e normalmente faz as coisas funcionarem direito. Você confia em seu próprio julgamento e tende a pensar nas coisas em termos simples: "Isto não funciona," "Você está contra mim ou ao meu favor" ou "Há duas formas de fazer isso: do meu jeito ou do jeito errado."

— Recupere um ou mais pontos de Força de Vontade quando você liderar um grupo e conseguir completar um objetivo importante.

COMPETIDOR

Você é motivado pela necessidade de vencer a qualquer custo. A emoção da vitória é a única que lhe satisfaz. A vitória é tudo o que importa. Tudo é uma grande competição. Você precisa ser o líder, o mais produtivo, o mais indispensável ou o mais querido — qualquer coisa, desde que isso signifique vencer.

— Recupere Força de Vontade toda vez que você vencer uma competição. Quanto maior e mais importante a vitória, mas Força de Vontade é readquirida.

EXPLORADOR

Há muito o que você não fez ou viu em sua vida. Há um universo a ser explorado. Novas pessoas para conhecer, novos locais para visitar, novos segredos para descobrir... Você quer sempre adquirir novos conhecimentos e aliados. Por isso, você viaja pelos mundos e conhece novos seres e novas civilizações.

— Recupere Força de Vontade quando você descobrir algo novo e significativo, como um item místico perdido, uma nova área da Umbra, uma nova raça sobrenatural ou um novo conhecimento. Também se pode recuperar Força de Vontade caso suas descobertas depois se mostrem úteis para sair de uma situação de perigo ou ajudem a solucionar algum problema.

PLANEJADOR

Você não confia na sorte. Precisa estar sempre preparado para tudo, pois o improviso tem muitas chances de falhar. Por isso, você sente a necessidade de planejar tudo antes de agir. Mesmo quando pego de surpresa, você sempre procura arranjar um tempo para planejar o que fazer.

— Recupere Força de Vontade sempre que uma situação corra de acordo com seus planos ou quando um de seus planos funcionar perfeitamente.

CAÇADOR DE EMOÇÕES

Você procura perigo e emoções extremas. Tranqüilidade não é para você. Tudo de que precisa é de ação e emoção! Novas experiências o atraem. Para alguns, você é um maluco suicida, mas você sabe que precisa do perigo para se sentir vivo.

— Recupere Força de Vontade sempre que propositadamente entrar em uma situação de perigo ou fortes emoções e sobreviver intacto à experiência.

LÍDER

Você nasceu para liderar. O seu objetivo é tornar-se líder de bando, seita ou Feudo! Você é aquele a quem todos devem responder. Você sente a necessidade de provar sua liderança para todos os que duvidam de sua capacidade. E quando você alcança a liderança sonhada, você se sente compelido a se manter em tal cargo, fazendo de tudo para se manter como o líder.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir convencer os outros a segui-lo, seja através de desafios ou persuasão. Completar grandes e difíceis tarefas graças à sua liderança também pode dar alguns pontos de Força de Vontade.

NOVAS HABILIDADES

A habilidade chega lentamente, e a vida passa depressa.
Aprendemos tão pouco, esquecemos tanto.
— **Sir John Davies,** ***Nosce Teipsum***

Anjo utiliza, em sua ficha de personagem, algumas Habilidades que não podem ser encontradas em todos os cinco títulos básicos do Mundo das Trevas. Com exceção de uma dessas Habilidades, nenhuma delas é inédita, sendo retiradas de vários livros oficiais da White Wolf, e portanto são regras oficiais da White Wolf.

Essas Habilidades serão explicadas a seguir, uma por uma. Aquelas que podem ser encontradas em qualquer livro oficial não serão explicadas, apenas citadas.

TALENTOS

Anjo utiliza os Talentos Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Intimidação, Manha e Lábia. Além desses, que podem ser encontrados em qualquer jogo Storyteller, também são utilizados Consciência, Expressão, Empatia e Afinidade.

CONSCIÊNCIA

Consciência é uma Habilidade possuída por poucos. Ela é uma intuição mística, um sexto sentido capaz de sentir manifestações de magia ao redor de quem a possui. Consciência é capaz de descobrir a presença de seres e objetos sobrenaturais, assim como sentir auras e o uso de magia nas proximidades.

Consciência funciona de forma muito parecido com a Prontidão, mas é voltada principalmente para aspectos sobrenaturais. Um Celestial com Consciência é capaz de perceber o uso de Mágika nas proximidades, de pressentir a aproximação de um perigo e de descobrir a presença de seres sobrenaturais à sua volta.

- • **Amador:** Você sente as vibrações sobrenaturais ao seu redor, mas não é capaz de identifica-las.
- •• **Experiente:** Você sabe quando uma magia poderosa foi realizada perto de você.
- ••• **Competente:** Você é capaz de perceber as auras dos seres ao seu redor. Pode ver as faíscas de magia quando ela é feita perto de você e consegue perceber a aproximação de seres sobrenaturais.
- •••• **Especialista:** Você sabe quem são os monstros ao seu redor. Sabe quando eles se preparam para atacar.
- ••••• **Mestre:** Você não só sente a Mágika, como é capaz de saber o que ela faz e quem é seu alvo.
- 6+ • **Inumano:** O mundo místico jamais é capaz de surpreende-lo.

Possuído por: Magos, ciganos, paranormais, fantasmas, Bastet, demônios, anjos

Especializações: Ver auras, identificar criaturas, perceber magia, pressentir perigo

SENTINDO O SOBRENATURAL

Consciência é um sexto sentido poderoso, que pode ser usado para sentir a presença do sobrenatural numa área. O sentido de Consciência, porém, não é muito exato. Um teste de Percepção + Consciência (dificuldade variável de acordo com a força da presença sobrenatural) poderia identificar se há presença sobrenatural ou não na área, mas não de onde ela vem, nem o quão forte é.

Usar Percepção + Consciência (dificuldade 8) concentrando-se numa única pessoa poderia ser feito para saber se esta pessoa é ou não um ser sobrenatural, ou se está sob efeito de magia. Em qualquer caso, o sentido não é exato e pode falhar, indicando apenas que há magia nessa pessoa.

Por fim, Consciência pode identificar se há alguma prática de magia nas proximidades. Isto não é um teste, mas sim um "sentido inato" que avisa se alguém está usando magia. Magias simples não podem ser sentidas assim, mas quanto maior o poder usado, mais a sensação de que "há algo estranho nas proximidades" aumenta. O Narrador é que determina se o personagem sentirá ou não essas sensações, ou quando sentirá.

EXPRESSÃO

Expressão é a arte de se expressar de forma clara e criativa, seja através de conversação, através de textos ou palestras. Através de Expressão, um personagem não precisa só se manter preso a falar com clareza: ele pode criar textos literários, ou letras de músicas, ou outras forma de arte. Expressão cobre apenas formas artísticas de expressão ligadas à língua, porém. Pintura, escultura e outros estão além desta Habilidade.

- • **Amador:** Passou na média em redação na escola.
- •• **Experiente:** Você sabe discursar, e às vezes as pessoas aplaudem.
- ••• **Competente:** Seus textos são bem recebidos na comunidade. Talvez você escreva para um jornal.
- •••• **Especialista:** Você pode até mesmo ganhar renome, graças à forma clara como expressa suas idéias.
- ••••• **Mestre:** Sua arte é simplesmente impressionante.
- 6+ • **Inumano:** As pessoas vêem mais detalhes visuais em uma de suas obras do que em um filme.

Possuído por: escritores, oradores, atores, políticos, jornalistas

Especializações: Atuação, poesia, prosa, ficção, dissertação, conversação

EMPATIA

Empatia é habilidade de perceber as emoções das pessoas, de simpatizar ou antipatizar com elas. Um personagem com Empatia é capaz de descobrir quando alguém está mentindo para ele através de sua hesitação, de seu medo ou mesmo de seu tom de voz. Alguém com alta Empatia é capaz de descobrir o estado emocional de outra pessoa vendo o seu comportamento. Por outro lado, um personagem com esta habilidade costuma estar tão em sintonia com os sentimentos dos outros que seus próprios sentimentos são afetados.

- • **Amador:** Você compreende as pessoas... às vezes.
- •• **Experiente:** Você é capaz de ver quando alguém está triste ou feliz.
- ••• **Competente:** Você simpatiza com as pessoas.
- •••• **Especialista:** Você dificilmente é enganado por uma mentira.
- ••••• **Mestre:** Ninguém consegue esconder de você o que sente.
- 6+ • **Inumano:** A alma humana não é mais um mistério para você.

Possuído por: Psicólogos, detetives, sedutores, atores, paranormais

Especializações: Emoções, personalidades, motivos, perceber mentiras

AFINIDADE

Afinidade é a capacidade de sentir a presença de seres quiméricos e do Glamour das Fadas. Esta é uma Habilidade rara, mesmo entre Celestiais, mas útil caso o Celestial tenha de se envolver com seres do Sonhar. Afinidade permite ao anjo pressentir a aproximação de Fadas e seres quiméricos poderosos. Ele pode diferenciar Kithain das pessoas normais, assim como saber quando as Fadas usam o seu Glamour para influenciar a realidade. Personagens com Afinidade também são capazes de ver as formas quiméricas das Fadas.

Sem Afinidade, torna-se impossível saber quem é uma Fada e quem não é, a menos que seja tarde demais. Personagens com Afinidade também parecem ter mais facilidade para se relacionar com as Fadas, assustando-as menos e possuindo menos Banalidade.

- • **Amador:** Você sente algo estranho quando certas pessoas se aproximam.
- •• **Experiente:** Você é capaz de dizer quem é Fada e quem não é.
- ••• **Competente:** Você pode perceber a presença de quimeras e tesouros nas proximidades.
- •••• **Especialista:** Você pode ver a forma quimérica das Fadas.
- ••••• **Mestre:** Você sabe quando uma Fada usa seu Glamour.
- 6+ • **Inumano:** O mundo dos sonhos não é surpresa para você.

Possuído por: Kithain, quimeras, crianças, artistas, sonhadores, alguns loucos

Especializações: Glamour, quimeras, Kithain, tesouros

PERÍCIAS

Anjo utiliza Condução, Etiqueta, Armas de Fogo, Armas Brancas e Furtividade. Além dessas Perícias, encontradas em qualquer livro oficial, usa-se Liderança, Performance, Pesquisa, Reparos, Sobrevivência e Tecnologia.

LIDERANÇA

Esta Perícia pode ser encontrado em qualquer um dos cinco livros principais do Mundo das Trevas, mas em **Vampiro** ela aparece como sendo um Talento. Em **Lobisomem**, **Mago**, **Wraith** e **Changeling** é considerado uma Perícia. **Anjo** usa o mesmo sistema da maioria dos jogos, onde Liderança é uma Perícia.

PERFORMANCE

Performance é a Perícia que possibilita desempenhar ações artísticas como cantar, representar e tocar guitarra. Aquele que possui performance sabe como se apresentar diante de um grande público e ser convincente. Esta Perícia cobre qualquer tipo de apresentação: desde tocar um instrumento a se apresentar em uma peça teatral.

- • **Amador:** Você já dedilhou algumas notas em um violão ou leu um artigo sobre representação.
- •• **Experiente:** Você faz apresentações ocasionais para públicos pequenos.
- ••• **Competente:** Seu talento é reconhecido pelos críticos.
- •••• **Especialista:** Certamente já foi indicado para, ou mesmo ganhou, algum prêmio por seu talento.
- ••••• **Mestre:** Sua obra será lembrada através dos séculos.
- 6+ • **Inumano:** Você surpreende até os melhores. Alguns arriscam que você fez um pacto com o demônio!

Possuído por: Atores, músicos, cantores, comediantes, apresentadores

Especializações: Determinado instrumento, atuação, representação, canto

PESQUISA

Todos aqueles que buscam conhecimento precisam aprender como encontrar informações. Esta Perícia permite que o personagem localize recursos para se aprofundar em seus estudos. As informações podem vir de diversos locais, desde bibliotecas e tradições orais a computadores e em locais específicos de Libraria.

Esta Perícia não garante que o personagem achará a informação que procura, mas dará a idéia de onde ele poderá procurar.

- • **Amador:** Você sabe que algumas informações podem ser encontradas na biblioteca da cidade.
- •• **Experiente:** Você já ouviu falar da Internet.
- ••• **Competente:** Você já ouviu falar de diversas bibliotecas importantes ao redor do mundo.
- •••• **Especialista:** Qualquer informação pode ser encontrada, umas mais difíceis que as outras.
- ••••• **Mestre:** Libraria é seu parque de diversões!
- 6+ • **Inumano:** Você já entrou (escondido, claro) em Doissetep ou nas Bibliotecas de Cristal do Éden.

Possuído por: Magos, Veritatis Perquiratores, membros do Arcano, cientistas

Especializações: Bibliotecas famosas, livros importantes, tradições orais, sites na Internet, conhecimento específico (história, geografia, biologia, ocultismo), folclore, bibliotecas místicas

REPAROS

Reparos permite consertar qualquer coisa que esteja quebrada, seja mecânica, eletrônica ou sólida. Esta Perícia cobre tudo, desde aparelhos avançados a espadas quebradas. É preciso, porém, que o personagem tenha acesso às ferramentas corretas para o conserto.

Esta Habilidade, além de permitir consertar, também pode permitir saber onde quebrar um mecanismo — assim tornando seu conserto mais difícil ou mesmo impossível. Apesar de parecida com a Perícia Tecnologia, Reparos permite apenas consertar, não construir máquinas, embora o personagem possa ter uma pequena idéia de como uma máquina funciona.

- • **Amador:** É só dar uma pancada aqui que volta a funcionar.
- •• **Experiente:** Você sabe como usar as ferramentas corretas.
- ••• **Competente:** Você não precisa chamar um mecânico para consertar suas coisas. Na verdade, você poderia ser um mecânico.
- •••• **Especialista:** Quando os mecânicos o vêem, o tratam como seu rei.
- ••••• **Mestre:** Se está quebrado, então você pode consertar.
- 6+ • **Inumano:** Qualquer coisa que não foi pulverizada ainda pode ser consertada por você, mesmo que tenha sido quebrada em milhares de pedacinhos...

Possuído por: Mecânicos, eletricistas, carpinteiros, técnicos, encanadores

Especializações: Madeira, eletricidade, automóveis, computadores

SOBREVIVÊNCIA

As regiões selvagens são perigosas, mas aqueles que sabem como sobreviver são capazes de enfrenta-las. A Sobrevivência permite procurar abrigos, encontrar alimento, descobrir caminhos seguros ou identificar animais perigosos.

Esta Perícia serve para os mais diferentes terrenos. Ela inclui florestas, desertos, savanas, regiões polares, montanhas e qualquer outro ambiente natural. Sua capacidade de ação no campo se torna muito melhor com essa Perícia. Além disso, a Furtividade do personagem não poderá ser maior que a Sobrevivência do mesmo se o personagem tentar usa-la em regiões selvagens.

- • **Amador:** Você sabe que a floresta é perigosa.
- •• **Experiente:** O campo é um lugar onde você não tem muitas dificuldades... desde que você leve alguma tecnologia com você, é claro.
- ••• **Competente:** Você sabe rastrear pegadas, montar armadilhas e coletar alimento em regiões selvagens.
- •••• **Especialista:** Quem precisa das comodidades modernas?
- ••••• **Mestre:** O Monte Everest foi fácil. Agora é a vez do Vale da Morte.
- 6+ • **Inumano:** Lobisomens têm inveja da sua capacidade de sobreviver.

Possuído por: Lobisomens, Metamorfos, índios, tribos primitivas, caçadores

Especializações: Rastros e trilhas, ambiente específico (floresta, savana, tundra, etc.), alimentos, armadilhas, animais perigosos

TECNOLOGIA

Celestiais costumam demorar um pouco para aprender esta Perícia, por ser muito relacionada com o mundo mortal. Tecnologia permite ao personagem compreender o funcionamento de aparelhos mecânicos e eletrônicos. Um personagem com esta Perícia pode criar, sabotar ou consertar uma máquina moderna, como carros, gravadores, câmeras de vídeo e computadores.

Consertos podem ser realizados com esta Perícia, embora a Perícia Reparos seja mais especializada. Qualquer dificuldade para consertar uma máquina é dois pontos maior quando se usa Tecnologia.

- • **Amador:** Você sabe trocar uma lâmpada.
- •• **Experiente:** Gosta de mexer nos aparelhos mecânicos.
- ••• **Competente:** Pode projetar máquinas simples.
- •••• **Especialista:** Criar máquinas é fácil! Máquinas complexas são seu hobby!
- ••••• **Mestre:** Suas máquinas são únicas, capazes de fazer qualquer coisa.
- 6+ • **Inumano:** Andróides? Isso é coisa de criança!

Possuído por: Técnicos, especialistas em segurança, inventores, magos da Tecnocracia

Especializações: Eletrônica, mecânica, transportes, segurança, invenções, engenhocas

CONHECIMENTOS

Computador, Investigação, Direito, Medicina, Ocultismo e Ciências são encontrados em qualquer livro básico e usados em **Anjo**. Além desses, temos Cosmologia, Cultura Mística, Enigmas, Lingüística (alterada) e Política.

COSMOLOGIA

Você sabe alguma coisa sobre a Umbra e os outros mundos. Você conhece os caminhos entre os mundos, os espíritos que podem ser encontrados e tem alguma idéia sobre os perigos escondidos. Este Conhecimento cobre os diversos mundos, incluindo os Reinos, a Umbra Média, o Sonhar e o mundo dos mortos.

- • **Estudante:** Você sabe que existem outros mundos.
- •• **Universitário:** Você já conversou com espíritos e já viajou pelas áreas espirituais que refletem o mundo material.
- ••• **Mestre:** Você já se aproximou na Umbra e conhece os diversos Reinos dentro dela.
- •••• **Doutor:** Você sabe alguma coisa sobre os grandes espíritos.
- ••••• **Catedrático:** A Umbra continua sendo um mistério, mas você conhece mais sobre ela do que qualquer mago ou lobisomem.
- 6+ • **Lendário:** Os Nuwisha procuram a sua sabedoria... e não fazem brincadeiras com você!

Possuído por: Lobisomens, Nuwisha (homens-coiote), magos, espíritos, demônios, anjos

Especializações: Umbra Média, Sonhar, Submundo, Reinos, espíritos, grandes espíritos, caminhos, deuses, Umbra Profunda, Umbra Astral

CULTURA MÍSTICA

Cultura Mística é o conhecimento em magia. Um personagem que possua muita Cultura Mística conhece o funcionamento da magia e é capaz de identificar suas várias formas, sejam elas Disciplinas, Dons espirituais, Mágika, Glamour ou *Spiritus Factu*.

Além disso, esta Habilidade permite o conhecimento de Rituais e Encantamentos menores. Um Celestial com alta Cultura Mística é normalmente capaz de realizar pequenos Rituais de poder mágico limitado ou Encantamentos menores (veja o **Capítulo 7** para maiores detalhes em Rituais e Encantamentos Celestiais).

Um personagem com quatro ou mais pontos neste Conhecimento é capaz de repelir ataques de Mágika Verdadeira usados contra ele. Para isso, gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade igual à do mago para realizar a Mágika) e cada sucesso anula um sucesso do mago.

Atenção: Mesmo com esta Habilidade, um Celestial não é capaz de aprender Mágica Estática, Mágika Verdadeira ou qualquer outra forma de Magia que não seja *Spiritus Factu* e os Rituais e Encantamentos menores.

- • **Estudante:** Você sabe que magia existe.
- •• **Universitário:** Você sabe que existe mais de uma forma de magia e sabe reconhecê-las.
- ••• **Mestre:** Mágika, Disciplinas, Arcanoi, Rekau, *Infernalis Factu*. Você sabe como estas e outras formas de magia funcionam.
- •••• **Doutor:** Você pode desfazer Mágika Verdadeira quando ela é usada contra você.
- ••••• **Catedrático:** Para você, magia é uma coisa cotidiana.
- 6+ • **Lendário:** Magos temem você por seu conhecimento. É uma pena que Celestiais não podem aprender Mágika Verdadeira, senão você seria um dos seres mais poderosos da Tellurian.

Possuído por: Demônios, anjos, alguns magos, alguns vampiros Tremere, Garou Theurges, Bastet

Especializações: Tipos de magia (Disciplinas, Dons, Mágika, etc.), contramagia, *Infernalis Factu*, *Spiritus Factu*, Encantamentos, Rituais

CONTRAMÁGIKA

Celestiais que possuam Cultura Mística em nível 4 ou superior podem desfazer ataques Mágikos lançados contra eles. Para isso, gastam um ponto de Força de Vontade e testam Inteligência + Cultura Mística (dificuldade igual à do mago). Os sucessos do Celestial cortam os sucessos do mago.

Nota-se, porém, que nem sempre um Celestial pode fazer isso. Para desfazer uma magia, o anjo deve estar ciente que ela está sendo feita. Outra coisa: a Contramágika não pode ser feita enquanto o mago a realiza, mas sim quando a lança. Ou seja, um mago fazendo um ritual só poderia ter seu feitiço quebrado ao fim do ritual. O anjo não pode ficar acumulando sucessos contra ele.

Outra coisa: apenas efeitos que vão DIRETAMENTE afetar o Celestial podem ser desfeitos. Um raio lançado contra o Celestial, por exemplo. Agora, se o mago fizer um efeito indireto (como criar uma arma mágica) ou for afetar outra pessoa, o anjo não poderia desfazer sua magia.

Contramágika também não serve pra desfazer Mágikas coincidentes, apenas efeitos obviamente sobrenaturais. Efeitos mentais não podem ser contrapostos mas podem ser resistidos com um teste de Força de Vontade (dificuldade determinada pelo Mestre).

Contramágika funciona apenas com Mágika Verdadeira. Disciplinas de vampiros, Dons de lobisomens, Magia Negra, mágicas menores e outras formas de magia não podem ser contrapostas com Contramágika.

ENIGMAS

Enigmas é o estudo de charadas e outros jogos mentais. Aqueles que são bons em Enigmas possuem um gosto em adivinhar mistérios e resolver charadas. Seja juntar pistas para descobrir a localização de uma cidade perdida no Paraíso ou resolvendo as palavras cruzadas do jornal diário, você usa este Conhecimento.

- • **Estudante:** Acabou um grande quebra-cabeças em alguns dias.
- •• **Universitário:** Acabou um grande quebra-cabeças em uma hora ou mais.
- ••• **Mestre:** Acabou um grande quebra-cabeças em menos de um minuto.
- •••• **Doutor:** Sua vida é descobrir mistérios.
- ••••• **Catedrático:** Nada pode te derrotar em uma competição de enigmas.
- 6+ • **Lendário:** Batman. O Charada não tem chance, não é mesmo?

Possuído por: Detetives, programadores, criadores de jogos, RPGistas

Especializações: Charadas, visões, anagramas, pistas, quebra-cabeças

LINGÜÍSTICA (Revisada)

Todo personagem começa o jogo conhecendo um idioma. Celestiais podem começar com DOIS idiomas, por outro lado. Um deles é seu idioma de origem quando eram mortais. O outro obrigatoriamente é o Fabulare, a língua mística falada por Celestiais e demônios. Fabulare é uma língua mística. Quem a ouvir entenderá em sua própria língua e quem a falar entenderá os outros em Fabulare. Assim, um Celestial é capaz de conversar normalmente com qualquer ser falante no Universo. Mortais e outros seres não notam que o Celestial está falando em outra língua, ouvindo normalmente o que a criatura fala. Saber Fabulare inclui saber ler as runas que formam sua escrita. Infelizmente, Runas de Fabulare são diferentes para o Fabulare infernal e o Fabulare Celestial.

Atenção: Anjo usa o novo sistema de Lingüística dos jogos mais recentes lançados pela White Wolf. Esse novo sistema permite o aprendizado de mais línguas e pode ser encontrado na nova edição de **Vampiro: A Máscara** e na segunda Edição de **Lobisomem: Guia do Jogador**. Agora, os níveis de Lingüística permitem aprender a seguinte quantidade de Línguas, em adição às línguas naturais do personagem.

- • **Estudante:** Uma língua extra.
- •• **Universitário:** Duas línguas extras.
- ••• **Mestre:** Quatro línguas extras.
- •••• **Doutor:** Oito línguas extras.
- ••••• **Catedrático:** 16 línguas extras.
- 6+ • **Lendário:** 32 línguas extras.

Possuído por: Diplomatas, embaixadores, viajantes, imortais, escolares

Especializações: Idiomas, reconhecer sotaques, decifrar línguas

POLÍTICA

Este Conhecimento dá ao personagem familiaridade com os jogos da política. Um personagem com Política entende como funciona a política do momento, incluindo o conhecimento de quem são as pessoas que mandam e como elas chegaram ao poder. Este Conhecimento ajuda a se envolver com as políticas de mortais e seres sobrenaturais, incluindo a chance de manipular políticos famosos, Príncipes vampiros e Lordes entre as Fadas.

- • **Estudante:** Ativista político.
- •• **Universitário:** Publicitário de campanha.
- ••• **Mestre:** As políticas mortais fazem sentido para você. Você conhece as falcatruas e a corrupção por trás delas.
- •••• **Doutor:** Vampiros temem você pela sua influência na política local.
- ••••• **Catedrático:** Você poderia escolher o próximo presidente da nação.
- 6+ • **Lendário:** Até mesmo os Princeps temem seu talento para a política.

Possuído por: Princeps, vampiros, magos, Fadas nobres, políticos, advogados

Especializações: Dogmas, cidade ou estado específicos, Inferno, Camarilla, sociedade Kithain

NOVOS ANTECEDENTES

Poder é um grande afrodisíaco.

— Henry Kissinger, 19 de Janeiro de 1971

Anjo usa Antecedentes como os outros jogos Storyteller. Alguns são bem conhecidos, como Recursos, Aliados, Contatos, Influência e Fama, enquanto outros são mais difíceis de se encontrar, como Destino, Biblioteca e Arcanum. Além desses Antecedentes já conhecidos, há novos, exclusivos de Celestiais: Identidade Mortal e Renome.

A seguir, estão cada um dos Antecedentes indicados para Celestiais. Mesmo aqueles já conhecidos serão explicados, já que sofrem algumas alterações quando usados pelos anjos. Antecedentes indicados são: Aliados, Arcanum, Artefato, Biblioteca, Contatos, Destino, Fama, Identidade Mortal, Influência, Mentor, Recursos e Renome.

ALIADOS

Aliados são aquelas criaturas, sejam espíritos, mortais ou seres sobrenaturais, que ajudam e são ajudados pelo personagem. Aliados normalmente são de grande valor e dificilmente trairão o personagem. Eles nem sempre estarão disponíveis, é claro, mas freqüentemente irão ajudar. Às vezes, porém, eles podem ter seus próprios problemas e o personagem poderá ser chamado para ajuda-los.

Aliados têm sempre poder ou influência mediana, mas o personagem pode, ao comprar o Antecedente, escolher ter menos aliados do que realmente teria, mas estes aliados terão um poder consideravelmente maior.

- • Um aliado.
- •• Dois aliados.
- ••• Três aliados.
- •••• Quatro aliados.
- ••••• Cinco aliados.

ARCANUM

Arcanum é uma habilidade sobrenatural inata do personagem. Alguns Celestiais inexplicavelmente nascem com ela, enquanto outros podem vir a adquiri-la com o tempo. Ela é rara, porém. Este poder se manifesta de modo diferente para cada pessoa, mas seu efeito é sempre o mesmo: permitir ao anjo "desaparecer" da visão e da memória das pessoas.

Esta habilidade não é uma invisibilidade, porém. Ela simplesmente ajuda um anjo a se esconder. Aqueles procurando o personagem dificilmente irão encontra-lo, câmeras parecem dar defeito ao filmarem o Celestial e pistas de seu paradeiro desaparecem. O Celestial não precisa desejar que os efeitos sejam "ligados". Eles simplesmente acontecem. O personagem pode, porém, desligar sua habilidade para facilitar que as pessoas o achem.

Quando este poder estiver em funcionamento, todas as jogadas que envolvam a Furtividade recebem também o nível de Arcanum na parada de dados. Além disso, o nível desse Antecedente diminui os testes de Percepção e Investigação daqueles que procuram o Celestial.

- • Fácil de ignorar.
- •• Desaparecido.
- ••• Por onde ele foi?
- •••• Quem?
- ••••• O quê?

ARTEFATO

Artefatos são objetos místicos de grande poder. Existem diversos tipos de Artefatos, sendo os mais comuns os Talismãs dos magos e os Fetiches dos lobisomens. Celestiais também criam seus próprios Artefatos, usando Rituais (veja a fabricação de Artefatos no **Capítulo 8: Os Dons de Deus**).

Artefatos possuem níveis. Um Artefato de nível 1 será bem fraquinho, enquanto um de nível 5 será muito poderoso. Os Talismãs de magos são muito Poderosos, muito mais do que os Artefatos de outros seres sobrenaturais. Este Antecedente permite comprar um ou mais Artefatos, cuja soma de seus níveis seja igual ao nível do Antecedente.

- • Um Artefato de nível 1.
- •• Um Artefato de nível 2 ou dois de nível 1.
- ••• Um Artefato de nível 3, um Talismã de nível 1 ou vários Artefatos cuja soma de níveis seja três.
- •••• Um Artefato de nível 4, um Talismã de nível 2 ou vários Artefatos cujos níveis somam quatro.
- ••••• Um Artefato de nível 5, um Talismã de nível 3 ou vários Artefatos cujos níveis somam cinco.

BIBLIOTECA

Bibliotecas são muito importantes para aqueles que se interessam em conhecimento. Para aqueles que buscam a magia, as Bibliotecas também significam poder, pois nelas podem estar livros de ocultismo e de magia importantes.

Biblioteca é uma coleção de livros, pergaminhos e documentos pertencente ao Celestial, guardada no Éden ou em outro mundo, e cheia de livros úteis para pesquisa e para estudo da magia. Biblioteca pode ser uma faca de dois gumes, pois ao mesmo tempo que dá poder, é alvo de outros que a cobiçam, como magos, vampiros, anjos ou outros Celestiais.

O Antecedente Biblioteca tem duas finalidades. Primeiro, seu nível é subtraído da dificuldade de testes de Pesquisa do personagem quando o Celestial faz pesquisas em sua biblioteca. Segundo, ela ajuda o aprendizado de novos Conhecimentos e de magia. Se, durante a história, o personagem permaneceu bastante tempo pesquisando e estudando em sua biblioteca, o jogador pode testar um número de dados igual ao seu nível de Biblioteca (dificuldade 7). Cada sucesso dá um "ponto de estudo". Esses pontos são Pontos de Experiência extras, usados para comprar Conhecimentos, aprender rituais e encantamentos ou comprar novos níveis em *Spiritus Factu*.

- • Você tem alguns livros.
- •• Sua biblioteca é pequena e desorganizada.
- ••• Você tem alguns livros antigos e importantes, mas não sabe muito bem de seu valor.
- •••• Uma coleção impressionante de trabalhos sobre ocultismo e magia.
- ••••• Magos e outros seres poderosos morreriam para ter sua biblioteca.

CONTATOS

Este Antecedente indica o número de informantes confiáveis que o personagem possui. Ele pode ter muitos informantes, mas somente aqueles cobertos por este Antecedente têm acesso a informações mais confiáveis, embora nem sempre eles tenham as informações desejadas. O personagem poderá procura-los para conseguir informações.

- • Um contato importante.
- •• Dois contatos importantes.
- ••• Três contatos importantes.
- •••• Quatro contatos importantes.
- ••••• Cinco contatos importantes.

DESTINO

O Antecedente Destino indica que o personagem tem um grande destino a ser cumprido. Talvez ele seja aquele que dominará uma grande cidade e a tornará um centro de corrupção, ou talvez você venha a ser um grande herói, salvando centenas de vidas. Seja como for, o futuro lhe guarda um grande feito que poderá melhorar ou piorar o mundo.

O personagem com Destino sabe que ele será importante, mas não sabe ao certo para quê, embora possa ter algumas pistas. Ele se agarra a esse destino e dificilmente morrerá antes de cumpri-lo. Uma vez por história, quando o personagem estiver em grande perigo, ele poderá testar Destino (dificuldade 8). Cada sucesso lhe dá um ponto de Força de Vontade extra para gastar em sucessos automáticos e escapar do perigo.

A grandiosidade do Destino depende do nível do Antecedente. Um dia, porém, o Narrador poderá vir a cobrar o destino do personagem...

- • Um destino de pouca importância... ou assim você pensa.
- •• Você fará uma ação importante no futuro.
- ••• Um destino promissor. Talvez grande poder o aguarde.
- •••• Seu futuro influenciará milhares de pessoas.
- ••••• Sua ação poderá melhorar o mundo... ou torna-lo um inferno.

FAMA

A Fama indica o quão famoso é o personagem no mundo mortal. Talvez ele seja um ator famoso ou um grande empresário benfeitor. Um personagem precisa ter o Antecedente Identidade Mortal para adquirir Fama, a menos que possua uma boa desculpa (como, por exemplo, sua fama provir de histórias de um "benfeitor mascarado," por exemplo).

Fama afeta os testes sociais do personagem, permitindo várias vantagens (os famosos são bem tratados, ganham presentes, são admirados, etc.). Fama também pode causar problemas. Aqueles com boa fama freqüentemente são assediados pela imprensa e ganham uma imagem bem negativa se pegos cometendo ações "erradas".

- • Você é conhecido por alguns em uma cidade, como os freqüentadores de um clube ou por pelos habitantes de um bairro.
- •• A maioria da população da cidade o conhece.
- ••• Todo o estado ou condado já ouviu falar de você. Muitos o admiram ou o invejam.
- •••• A maioria da nação já ouviu falar de você. Sua fama é grande e lhe dá grandes vantagens.
- ••••• Você é conhecido em todo o mundo. Alguns o acham um deus...

IDENTIDADE MORTAL (Novo Antecedente)

Celestiais vivem fora da sociedade mortal. Por isso, não possuem identidade civil, não têm direitos políticos nem sociais e terão muitos problemas se perseguidos pela lei. Alguns, porém, se familiarizam com a sociedade mortal e logo procuram forjar uma identidade civil para eles. Alguns Celestiais usam agentes mortais influentes para forjarem uma vida falsa. Outros simplesmente arrumam documentos falsos.

Sem Identidade Mortal, dificilmente o personagem terá uma Fama boa, Recursos ou Influência sem depender de alguns artifícios. Além disso, muitos lugares exigem documentos para se poder entrar...

- • Você possui alguns documentos falsos.
- •• Você conseguiu forjar documentos que são reconhecidos pela lei, mas qualquer um que investigar sua vida descobrirá a verdade sobre sua identidade.
- ••• Seus documentos estão em ordem. Você soube criar uma vida para você. Mas mesmo assim, seu passado está em branco. Quem se aprofundar numa investigação sobre você poderá descobrir a verdade sobre sua identidade.
- •••• Você tem todos os documentos necessários. Sua vida está documentada. Um passado foi forjado para você. Mas faltam alguns aspectos. As escolas em que você diz ter estudado nunca ouviram falar de você e as instituições em que você diz ter trabalhado não o conhecem. Estes aspectos podem arruinar sua identidade civil.
- ••••• Nem mesmo o maior dos investigadores poderia descobrir que você não é uma pessoa reconhecida pela lei. Você criou um passado tão rico e forjou tantos documentos que é praticamente impossível descobrirem a verdade.

INFLUÊNCIA

A Influência reflete a habilidade do Celestial em afetar a sociedade mortal. Um personagem influente é capaz de manipular políticos, os meios de comunicação e as agências da lei e da ordem. Anjos influentes não só sabem o que se passa atrás dos panos na sociedade mortal, como são capazes de manipular os eventos a seu favor. Infelizmente, quanto mais se usa sua influência, mais rápido ela se desgasta. Assim, é preciso agir com sutileza.

Um personagem que não possua o Antecedente Identidade Mortal dificilmente terá Influência. A menos que possua alguém que aja em seu lugar, como um testa-de-ferro, o personagem não será capaz de influenciar abertamente a sociedade.

- • Moderadamente influente. As pessoas fingem que prestam atenção no que você diz.
- •• Boas conexões. Há coisas que você diz que as pessoas acham importante.
- ••• Posição de influência. As pessoas gostam de ouvir sua opinião.
- •••• Grande poder pessoal. Seus comentários são considerados de grande valia.
- ••••• Extremamente influente. Quando você fala, as pessoas tomam nota.

MENTOR

Mentor é um Antecedente muito comum no Éden. O Mentor é um personagem a quem o Celestial deve respeito e ajuda em troca de proteção e aprendizado. O mentor é uma fonte de conhecimento do personagem e, em troca desse conhecimento, o personagem realiza trabalhos para seu mentor. O Celestial é independente para traçar seus próprios planos, mas freqüentemente seu mentor irá pedir favores e serviços.

Mentores funcionam como uma série de Antecedentes: eles funcionam como Aliados e Contatos, mas também ajudam no aprendizado do personagem, como uma Biblioteca. No final de uma história, o jogador pode testar o Antecedente Mentor (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao personagem ganhar um "Ponto de Estudo". Esses pontos funcionam como pontos de Experiência, mas só podem ser gastos em Conhecimentos e *Spiritus Factu*.

- • Seu Mentor é um Elohim, que freqüentemente está ocupado com seus próprios afazeres.
- •• Seu Mentor é um Trono, que embora possa ajuda-lo muito, nem sempre está disponível.
- ••• Seu Mentor é um Arcanjo Menor, de influência moderada, e acessível, mas que normalmente pede favores.
- •••• Seu Mentor é um Querubim conhecido e respeitado, e muitas vezes lhe pedirá favores e serviços.
- ••••• Você serve a um Serafim incrivelmente respeitado, mas que freqüentemente pede sua ajuda e o manda para missões importantes.

RECURSOS

Recursos cobre o dinheiro e as propriedades de um personagem. Um Celestial de recursos altos poderá ter grandes riquezas e muitas propriedades, enquanto um anjo sem recursos (a maioria dos Celestiais iniciantes) não terá uma única nota de dinheiro. Mortais sem recursos precisam trabalhar para se manter, enquanto aqueles que possuem pelo menos um ponto de Recursos podem sobreviver sem trabalhar por algum tempo. Recursos é importante para um anjo — ou mortal — influenciar a sociedade. Um Celestial empresário, com altos recursos, é capaz de controlar toda uma cidade.

Um Celestial que não possua Identidade Mortal em nível alto (3 ou mais) dificilmente terá Recursos acima do primeiro nível. Um personagem sem Identidade Mortal alta precisará de alguém, um testa-de-ferro, para manter seu dinheiro e suas propriedades.

- • Pequenas economias: talvez um apartamento pequeno e uma motocicleta. Você ganha $500 por mês. Se falir, terá o equivalente a $1.000 em dinheiro.
- •• Classe média: apartamento em um condomínio. $1.200 por mês. Se perder tudo, ainda possuirá $8000 em dinheiro.
- ••• Grandes propriedades: talvez uma casa grande e confortável e comanda seu próprio negócio. Ganha $3000 por mês. Se falir, ainda possuirá uma reserva de $50.000.
- •••• Rico: membro de classe alta. Possui uma casa bem grande, talvez uma mansão. Certamente possui várias propriedades. Ganha $9.000 por mês e, caso venha à falência, terá uma reserva de $500.000 em dinheiro.
- ••••• Milionário. Você tem o que quiser. Ganha $30.000 ou mais por mês e possui reservas de $5.000.000 caso perca tudo.

RENOME (Antecedente Novo)

Renome é uma medida de popularidade no Éden. Assim como Fama se relaciona aos mortais, o Renome se relaciona com a sociedade Celestial. Celestiais com Renome são bem conhecidos por seus feitos e, portanto, costumam ser reconhecidos com facilidade. Além disso, um Celestial renomado pode ser bastante respeitado mesmo por aqueles de Coro superior.

O Renome é sempre devido a ações que o personagem desempenhou no passado, e não por linhagens ou por fama quando era mortal. Celestiais se importam com os atos de seus semelhantes, não de onde eles vieram ou o quanto foram importantes no passado.

Renome pode ser somado a paradas de dados que envolvam influenciar e inspirar outros Celestiais (mas não para facilitar o uso de poderes sobre outros Celestiais). Renome também é somado à parada de outros Celestiais, que tentam reconhece-lo.

Ter Renome pode ser perigoso. Um Celestial renomado corre o risco de ser reconhecido por demônios, que estarão muito ansiosos por serem conhecidos como aqueles que destruíram tão importante figura do Éden...

- • Alguns o conhecem por algo que você fez.
- •• Muitos Celestiais de sua cidade já ouviram falar de você.
- ••• Suas ações lhe renderam grande fama no Éden.
- •••• Você é muito respeitado no Éden. Por onde você passa, você é reconhecido.
- ••••• Praticamente todos já ouviram falar de você, e suas ações serão guardadas na história do Éden!

CORO E STATUS

Eu espero que nossa sabedoria cresça com nosso poder, e nos ensine que o quanto menos usamos nosso poder, maior ele será.

— Thomas Jefferson, em uma carta, 1815

Conforme um anjo age em benefício da causa do Éden, ele avança na sociedade Celestial. A hierarquia é grande demais, porém, composta por Castas e Coros demais, e a escalada por ela é lenta e difícil. Apenas os mais dedicados um dia chegarão a ser Serafins.

No primeiro Capítulo deste livro as Castas e Coros de Celestiais foram apresentados. Adiante, estarão as regras por trás destas Castas e Coros, e como um personagem Celestial pode avançar para deixar de ser um Anjo Menor e um dia, quem sabe, chegar a ser um Serafim.

CORO:

Não é preciso regras para Castas, apenas para Coros. Castas estão subordinadas aos Coros, e quando se avança de certo Coro, automaticamente você estará mais próximo de avançar em Casta. A Casta é só um título, que separa os recém-renascidos do Éden dos Anjos, e os Anjos dos Arcanjos.

O Coro, porém, é uma Característica que, em termos de jogo, varia de 1 a 12. Personagens iniciantes iniciam o jogo como personagens do 4o. Coro (o Coro dos Anjos Menores). Conforme o personagem adquire Status (veja adiante), ele avança em Coro. Quanto maior o Coro do Celestial, mais vantagens ele tem em termos de poder bruto. Em primeiro lugar, ele passa a ser superior àqueles de Coro mais baixo, devendo ser respeitado e devendo agir com mais sabedoria. Em segundo lugar, quando se alcança Coros realmente altos, o personagem passa a ser capaz de expandir suas capacidades para além do limite humano.

Em termos de regras, o Coro determina o nível máximo que o personagem pode ter em certas Características. Celestial muito antigos e de alto Coro podem ter muito mais do que cinco pontos em Atributos, Habilidades ou Poderes. Além disso, o número máximo de poderes que o personagem pode possuir depende de seu Coro.

SENTINDO COROS

Um Celestial pode sentir se outra pessoa é também um Celestial, bastando para isso sentir o seu Coro. Um Celestial sempre sabe se outro possui um Coro maior, igual ou menor que o seu, embora não possa determinar com exatidão qual o Coro de seu companheiro. Note, porém, que para sentir o Coro de alguém é preciso um ato CONSCIENTE. O Celestial não sente automaticamente, ele deve querer sentir, para determinar o Coro de outro anjo.

Também é interessante notar que demônios NÃO podem sentir o Coro de um Celestial, e Celestiais NÃO podem sentir a Casta de demônios. Quanto a Anjos Caídos, isso depende. Caídos comuns são sentidos como se fossem Celestiais, pois ainda possuem Coro. Os Luciferite, por outro lado, são sentidos como Celestiais quando em sua forma humana, e como demônios quando assumem seu Aspecto Infernal.

No. do Coro	Nome do Coro	Status Necessário	No. Máximo de Poderes	Valor Máximo dos Poderes	Nível Máximo d/ Características
PRIMEIRA CASTA					
1	Almas Puras	0	3	3	5
2	Aprendizes	1	4	4	5
3	Libertados	2	5	5	5
ANJOS					
4	Anjo Menor	4	6	5	5
5	Ofanim	6	7	5	5
6	Abençoado	8	8	5	5
7	Virtude	10	9	6	6
8	Elohim	12	10	7	7
9	Trono	14	11	8	8
ARCANJOS					
10	Arcanjo Menor	16	12	9	9
11	Querubim	18	13	10	10
12	Serafim	20	14	10	10
13	Primus	Impossível	?	?	?

Número do Coro: O número da Coro. Quanto maior, maior é a posição do Celestial na hierarquia de seu Clero.

Nome do Coro: O nome que o Coro possui.

Status Necessário: Quantidade de pontos de Status Permanente que deve ser gasta para que o Celestial alcance o Coro.

Número Máximo de Poderes: Um Celestial só pode possuir dada quantidade de Poderes de acordo com o Coro. Ele não é obrigado a possuir o máximo, mas jamais poderá ultrapassa-lo.

Nível Máximo dos Poderes: Coro determina o nível máximo em Poderes Celestiais que o personagem pode possuir. Personagens iniciantes, por exemplo, podem ter até nível 5 em qualquer poder, enquanto Querubins e Serafins podem possuir até o nível 10.

Nível Máximo das Características: O nível máximo que um Celestial pode possuir em alguma Característica (Atributos e Habilidades). Mortais podem ter até nível 5. Celestiais possuem um limite que varia entre 5 e 10 (**Observação:** Força de Vontade não é afetada por esse limite, podendo variar de 1 a 10 em qualquer criatura. Trilhas de Pureza também não são afetadas por esse limite, podendo ter valor máximo 10).

STATUS:

Status é uma Característica que, como Força de Vontade, possui nível temporário e nível permanente. Ao contrário de Força de Vontade, porém, o Status temporário não é subordinado ao Status permanente.

Status não pode ser ampliado com Experiência ou Pontos de Bônus. Apenas através de ações realizadas pelo personagem ganha-se Status. O nível permanente de Status varia entre 0 e 20. O nível temporário de Status varia entre 0 e 10.

Conforme o personagem age, ele ganha, durante o curso de jogo, pontos de Status temporário. Quando adquire 10 pontos de Status temporário, eles automaticamente são transformados em um ponto de Status permanente. Conforme o personagem acumula pontos permanentes de Status, ele se aproxima de seu próximo Coro. Ao atingir o necessário (veja a tabela de Coros), ele poderá subir na hierarquia do Éden.

Ganhar Status temporário é fácil, bastando para isso agir de acordo com as leis do Éden, de sua Trilha de Pureza, de sua Corte e de seu Clero. Por outro lado, perder Status também é fácil, bastando errar em suas decisões. Uma lista de ganhos e perdas de Status temporário estará logo adiante neste Capítulo.

Subindo de Coro:

Quando o personagem consegue o mínimo de Status Permanente para o Coro seguinte, ele já pode requisitar ser aceito no próximo Coro. Avançar em Coro é mais do que ser aceito como membro de uma ordem superior, porém. O Coro é uma condição mística, não apenas um título, e deve ser investido através dos espíritos de luz, os Guardiões. Os Guardiões só o farão, porém, se os líderes do Clero a que o Celestial pertence o aceitarem como um membro de seu novo Coro.

Portanto, assim que o Celestial sente-se pronto para avançar na hierarquia, ele deve procurar os líderes de seu Clero (veja as descrições dos Cleros para saber a quem cada Clero responde). Isso muitas vezes envolve encontrar o próprio Primus do Clero, mas em alguns casos o Clero mantém cúpulas e conselhos de Serafins que podem ser procurados também.

Uma vez encontrado os superiores do Clero e feito a requisição, o Celestial deverá passar por um teste, que normalmente é mais difícil a cada novo Coro avançado. Esse teste pode ser um duelo, uma missão, um favor, uma competição ou um desafio que o Celestial deve enfrentar e vencer.

Caso perca o teste, o Celestial não sobe em Coro, e perde dois pontos de Status Permanente, devendo reconquista-los antes de pedir novamente um teste. Caso vença, porém, o Celestial perderá TODOS os pontos de Status Permanente necessários para se alcançar o novo Coro, mas avançará na hierarquia, desta forma ganhando um ponto no Coro.

Atenção: Os Primordiais não têm líderes, e portanto não sobem de Coro de forma convencional. Ao invés disso, quando sentem-se prontos, os Guardiões o visitam em sonhos, e são os Guardiões em pessoa quem lhe dão uma missão a ser cumprida. Essa missão é que é o teste a que o Primordial é submetido.

Lista de ganhos e perdas de Status:

A lista a seguir mostra os ganhos e perdas em Status temporário que o personagem recebe de acordo com suas ações. Os ganhos e perdas acontecem no momento em que ação é feita, como se Ahura Ormazd (ou os Guardiões? Quem sabe?) recompensasse (ou punisse) o Celestial por suas ações. Os personagens podem sentir sua quantidade de Status temporário como uma energia abençoada que os preenche e, desta forma, sabem quando estão agindo certo ou errado. Como dito anteriormente, cada dez pontos de Status temporários são convertidos automaticamente em um ponto de Status permanente.

Observação: O Narrador é aquele que recompensa os personagens, não o jogador. Se o Narrador quiser, ele pode alterar a lista a seguir como bem entender e julgar se a ação do personagem é válida ou não. Além disso, é aconselhável que um personagem não receba Status mais de uma vez pelo mesmo motivo em uma única sessão de jogo, a menos que o personagem realmente mereça (como se ele se arriscar muito para ganhar Status ou se ele for particularmente original).

TABELA DE STATUS

FEITO	GANHO/PERDA
CONHECIMENTO E MAGIA	
Ampliar um Poder Infernal (comprar um nível novo de *Spiritus Factu*)	+1
Descobrir novos conhecimentos sobre o oculto	+1
Manter os mortais ignorantes quanto a existência do sobrenatural	+1
Descobrir segredos dos inimigos do Éden	+1
Descobrir novas formas de Magia Branca	+2
Descobrir novos encantamentos místicos	+2
Descobrir segredos infernais	+2 a +4
Criar um Artefato Celestial (prêmios maiores para itens realmente poderosos)	+3 a +10
Descobrir novos rituais místicos	+4
Purificar um Nodo, Caern ou outra área de poder místico	+5
Criar um Nodo Celestial e mantê-lo	+5 por cria-lo, +1/ano
Espalhar conhecimento místico àqueles que não deveriam ter acesso a tal conhecimento (descrentes, Infernalistas, magos malignos, seres sobrenaturais ou mortais com riscos de se corromperem)	-3
Tentar ensinar o Poder Exclusivo de seu Clero a outro Celestial sem o consentimento dos líderes de seu Clero	-1 ponto Permanente
LEIS DO ÉDEN E SOCIEDADE CELESTIAL	
Ajudar um Celestial de Coro menor (não é válido caso ajude-o a cumprir um dever que ele precisa realizar sozinho)	+1
Aliar-se a um Anjo Caído para realizar um bem maior	+1
Descobrir infratores do Mandamento Celestial	+1
Participar de cerimônias, festas e festivais do Éden, de seu Clero e de sua Corte	+1
Ajudar seus superiores, quando isto pode prejudica-lo	+2
Ajudar a capturar um Celestial criminoso fugitivo	+2
Descobrir um Celestial criminoso de Coro elevado (um Arcanjo, com Coro 10 ou maior)	+4
Participar da captura de um condenado a Decair	+6
Realizar um trabalho para um Primus	+6
Transgressão leve do Mandamento Celestial (falar mal de um superior sem motivo, revelar a um mortal Segredos do Éden, ferir um inocente por acidente, etc.)	Sem perda, mas há o risco pelo próximo quesito
Não corrigir da melhor forma possível seus erros após comete-los	-1
Transgressão média do Mandamento Celestial (agredir outro Celestial, ferir um inocente de propósito, deixar que segredos Celestiais se espalhem, ignorar um pedido de ajuda de um inocente, etc.)	-4
Transgressão grave do Mandamento Celestial (negligenciar seus deveres, de modo que algo grave aconteça como conseqüência, permitir que um inocente ou companheiro morra, etc.)	-7
Transgressão gravíssima do Mandamento Celestial (destruir outro Celestial sem motivos, se recusar a corrigir um erro grave, deixar que muitas pessoas morram como conseqüências de seus atos, etc.)	-1 Ponto Permanente (mais o risco de Decair caso seja descoberto)
Decair (tornar-se um Anjo Caído devido a um crime. Não conta caso o Celestial decida Decair por algum motivo pessoal, mas mantendo-se puro)	-5 pontos permanentes
RELAÇÕES COM INFERNAIS	
Aliar-se a um demônio ou ser infernal quando é preciso, mas apenas para fazer um bem maior (como destruir uma Cria da Wyrm poderosa, ou para vencer demônios mais poderosos)	+1
Destruir um Infernalista ou outro tipo de servo infernal	+2
Impedir os planos de demônios	+2
Inspirar Fé Verdadeira em um mortal (Fé é uma ameaça para demônios)	+3
Destruir um demônio ou Luciferite	+3
Destruir um demônio ou Luciferite poderoso	+4

FEITO	GANHO/PERDA
Destruir um General ou Lorde infernal (demônios equivalentes aos Querubins e Serafins)	+5
Ajudar demônios em seus planos (em adição à perda de Status por Transgressões resultantes deste ato)	-4
Trair o Éden (tornar-se um Luciferite ou simplesmente abandonar o Éden para lutar contra os Celestiais)	Perde-se TODO o Status. Passa-se a ser considerado um demônio.
RELAÇÕES COM MORTAIS (Fantasmas no caso de Mors Sancta...)	
Impedir que segredos sobrenaturais sejam descobertos por mortais	+1
Inspirar esperança e senso de dever entre os mortais	+1
Proteger mortais influentes de forças corruptoras (Wyrm, vampiros, demônios, etc.)	+2
Alterar as decisões da sociedade mortal em favor do Éden	+3
Manter proteção de uma região pequena (uma rua ou parte de um bairro)	+1, +1/ano adicional
Manter uma luta permanente contra o crime organizado em uma cidade	+2, +1/ano adicional
Manter proteção de uma região grande (um bairro inteiro e seus arredores)	+2, +1/ano adicional
Manter proteção de uma região muito grande (uma cidade inteira)	+4, +2/ano adicional
Negligenciar suas tarefas na região que você protege	-1
Chamar atenção demais dos mortais para você	-1 (-2 para casos extremos)
Falhar em sua missão de proteção de uma região pequena	-2
Falhar em sua missão de proteção de uma região grande	-4
Falhar em sua missão de proteção de uma região muito grande	-8
Causar caos e instabilidade na sociedade mortal (incitar revoltas, ser o causador de algum tumulto grave em uma cidade, suas ações levam à destruição de propriedade, incitar rivalidades entre grupos extremistas, etc.)	-3 a -8, dependendo da gravidade da situação
Permitir que demônios e outras forças corruptoras se estabeleçam na sociedade mortal	-4
RELAÇÕES COM SOBRENATURAIS	
Ajudar os sobrenaturais de uma área em uma missão que interesse ao Éden (por exemplo: ajudar uma matilha Garou a enfrentar seres da Wyrm)	+1
Aliar-se a um ser sobrenatural de confiança (neste caso, o ser pode até ter acesso a informações sobre os Celestiais sem contar como transgressão do Mandamento do Segredo)	+1
Realizar ações que diminuem a presença infernal entre os sobrenaturais da área	+2
Manipular uma facção sobrenatural (um Clã, Tribo, etc.) em favor do Éden.	+4, +2/ano adicional
Manipular uma sociedade sobrenatural (vampiros, Garou, etc.) de uma cidade ou região em favor do Éden	+6, +3/ano adicional
Permitir a presença de sobrenaturais Infernalistas	-5
Revelar segredos dos Celestiais a sobrenaturais não aliados	-8
TRILHAS DE PUREZA	
Ajudar outros Celestiais a desenvolverem suas Trilhas de Pureza	+1
Desrespeitar a Trilha de Pureza de seus companheiros (por exemplo, forçar um seguidor da Trilha do Guerreiro a recuar de um combate)	-1
Perder sua pureza (i.e.: Perder todos os pontos que você tem em uma Trilha de Pureza)	-3
WYRM	
Destruir Crias de Vermis Magnis	+3
Impedir um plano de criaturas de Vermis Magnis	+3
Destruir uma Cria muito poderosa de Vermis Magnis	+6
Ajudar seres da Wyrm em seus planos, por acidente	-3
Ajudar seres da Wyrm, de propósito (soma-se a perdas por transgressões da lei do Éden)	-5

Certos ganhos e perdas de Status variam de acordo com o Clero do Celestial. Aí estão alguns exemplos.

STATUS POR CLERO	
FEITO	**GANHO/PERDA**
CUIQUE SUUM	
Ajudar a justiça dos mortais a encontrar provas contra criminosos, ou a capturar criminosos.	+1
Julgar injustamente um mortal ou Celestial	-1
HUN XIAN	
Agir de forma auspiciosa e respeitosa mesmo quando provocado a agir vulgarmente	+1
Agir de forma pouco auspiciosa ou desrespeitosa (falar de forma vulgar, xingar ou se portar de forma que não seja considerada “nobre”)	-1

FEITO	GANHO/PERDA
KAGE	
Se oferecer para espionar um inimigo do Éden, e retornar com informações úteis	+1
Revelar segredos de outros	-2
LÍBERES	
Ajudar Celestiais a se infiltrarem na sociedade mortal sem chamar atenção de outros sobrenaturais	+1
Infiltrar-se na sociedade mortal sem chamar atenção de outros sobrenaturais	+1, +1/ano adicional
Perder demais o contato com seu lado humano (seguir demais apenas seu dever, esquecendo de alimentar o que faz de você humano, seus prazeres e paixões)	-1
MORS SANCTA	
Encaminhar fantasmas merecedores para áreas seguras na Tempestade controladas por Celestiais	+1
Colocar em risco as áreas da Tempestade controladas por Celestiais	-3
Colocar em risco a Fortaleza Asphodel	-6
PRIMORDIAIS	
Cumprir uma missão que um Guardião tenha te dado em sonhos	+1
Desrespeitar a individualidade alheia quando esta não prejudica a causa do Éden (inclui agir de forma racista, intolerante, preconceituosa, etc.)	-1
Ignorar os avisos que os Guardiões fazem em seus sonhos	-2
PRINCEPS	
Conquistar o respeito e a confiança das pessoas	+1
Liderar um grupo de Celestiais em uma missão que termine vitoriosa (não é preciso ser o líder de fato, basta que as decisões do Celestial tenham sido decisivas e aceitas pelo grupo)	+1
Abusar de sua autoridade	-1
Cometer erros devido a arrogância ou excesso de confiança que prejudiquem todo o grupo	-3
SANCTI	
Curar um mortal de forma que não chame a atenção (isto é, sem que a mídia ou o governo tentem investigar o fenômeno, ou algo assim)	+1
Realizar um milagre de cura (de forma que atribuam a milagre ou “forças ocultas”, nunca ao Celestial)	+1
Acabar chamando atenção indevida (de sobrenaturais ou agências mortais) sobre si mesmo ao ajudar as pessoas	-1
SPIRITUS LATRO	
Tomar um protegido importante, e manter a proteção sobre ele	+1, +1/ano adicional
Deixar escapar pistas que apontem para a existência dos Spiritus Latro	-1
Deixar que pessoas (e Celestiais) erradas descubram que os Spiritus Latro existem	-1
SUPERVIVENTES	
Viajar para ajudar sempre que descobrir uma região ou povo em necessidade	+1
Atrair atenção demais dos mortais e sobrenaturais das regiões por onde você passa	-1
TECNOANJOS	
Ajudar cientistas e pesquisadores que desenvolvem tecnologias benéficas	+1
Permitir que tecnologia caia nas mãos erradas (por exemplo: deixar que bandidos tenham acesso a armas)	-1
VENATORES	
Ajudar a treinar outro Venator ou outro Celestial guerreiro	+1
Desafiar alguém de nível igual ou superior a você para um duelo e vencer	+1
Treinar duro para melhorar suas habilidades e conhecimentos contra demônios	+1/ano de treinamento duro
Desafiar alguém para um duelo e perder	-1
Desafiar alguém de poder inferior ao seu	-2
VERITATIS PERQUIRATORES	
Descobrir boatos, histórias e pistas sobre o paradeiro de Veritatis	+1
Investigar assuntos místicos, sociedades sobrenaturais, etc.	+1
Descobrir informações comprovadamente verdadeiras sobre Veritatis	+3
Usar seus conhecimentos de forma mesquinha	-1
Permitir que uma biblioteca ou outra fonte de conhecimento seja destruída	-3
XAMÃS	
Proteger uma área natural de ameaças sobrenaturais	+2
Proteger uma área natural e os povos que vivem nela	+2, +1/ano adicional
Permitir o abuso sobre povos que vivem em áreas naturais	-3

OBS.: Ganhos que resultem em algo como +1, +1/ano adicional indicam que o primeiro valor é ganho ao se iniciar um juramento de proteção ou mantimento daquilo que rende o ganho, enquanto o segundo valor é ganho de tempo em tempo em que o dever é mantido zelosamente.

TRILHAS DE PUREZA

O que fazemos em vida ecoa pela eternidade.

— Maximus, *O Gladiador*

Celestiais vivem canalizando as energias de suas próprias almas. Demônios chamam essa energia de "Energia de Almas," mas os Celestiais preferem o termo "Energia Pura." Canalizar essa energia de forma que possam usa-la conscientemente, porém, é um ato difícil, que exige um autocontrole forte e o apego a caminhos de pureza. Os Celestiais chamam essas disciplinas rígidas de Trilhas de Pureza. Através destes firmes códigos de conduta, o Celestial é capaz de ter autocontrole suficiente para usar a energia que ele possui.

Em termos de regras, as Trilhas de Pureza são uma Característica com um valor que varia de um a 10. Quanto maior o valor da Trilha, mais fácil é para um Celestial canalizar suas energias, mas mais difícil é seguir o código de conduta que a Trilha exige.

Existem cinco Trilhas de Pureza, e cada Celestial segue apenas uma. Embora alguns acabem mudando de Trilha com o passar os séculos, os Celestiais entendem que precisam destas Trilhas, ou terão um acesso bem menor a seus poderes.

DEMÔNIOS E TRILHAS DE PUREZA

Muitos Veritatis Perquiratores notaram que demônios também são capazes de canalizar as energias de suas almas e que, ao contrário do que muitos pensam, eles não precisam comprar almas para conseguir energia. Poucos foram capazes de explicar esse fenômeno, visto que demônios não seguem qualquer tipo de código de conduta.

A resposta, que poucos conseguiram descobrir, é que os demônios SEGUEM códigos de conduta, mas ao contrário dos Celestiais, essas Trilhas não são seguidas por vontade, mas sim à força. Demônios possuem uma espécie de instinto dentro deles, que os conduz a agir de acordo com certos impulsos infernais. Os infernais chamam esse instinto de Maldição, e este é um nome apropriado, visto que cada demônio nasce com sua Maldição, e é incapaz de vence-la ou mesmo de muda-la.

COMO FUNCIONAM AS TRILHAS

Trilhas de Pureza têm um funcionamento peculiar. Embora o jogador possa comprar pontos em Trilha com Experiência, o personagem pode perde-los simplesmente agindo de forma errada de acordo com a Trilha que segue. Trilhas possuem hierarquias de pecados, que são os crimes que, se o personagem cometer, fazem perder pontos em Trilha.

Na hierarquia de pecados, cada pecado tem um nível. Se o personagem tem um nível de Trilha igual ou maior ao nível do pecado cometido, ele automaticamente perde um ponto de Trilha. Se o nível da Trilha for menor que o nível do pecado, porém, o personagem pode comete-lo sem risco de perder pontos.

SOBRE A PERDA DE PONTOS

O Narrador deve tomar cuidado ao retirar pontos na Trilha de Pureza de um personagem. Ele deve sempre avisar o jogador antes que, se o personagem fizer o que pretende, irá perder um nível na Trilha. Esse aviso serve para que o jogador entenda que irá sofrer as conseqüências e, mais ainda, serve para que o personagem saiba que está agindo errado. Ele sabe que está pecando.

Por outro lado, se o Narrador notar um esforço grande e sincero do personagem para reparar seu erro após perder um ponto em Trilha, ele pode devolver o ponto perdido, pois o personagem terá se arrependido. É preciso tomar cuidado para que os jogadores não abusem disso para cometer um pecado e depois agir pra recuperar o ponto. O ponto só pode ser recuperado se o Narrador desejar. Não há regra para isso, e só deve ser feito se for importante para a história ou para o desenvolvimento da Cena.

Trilhas servem para mais do que limitar as ações dos Celestiais, porém. Através das Trilhas é possível recuperar a Energia Pura que os Celestiais usam para se curar e para acionar seus poderes. Existem certas ações, chamadas Ações de Poder, que quando realizadas dão ao personagem um ponto automático de Energia Pura.

Cada Trilha possui cinco Ações de Poder. Um personagem, porém, só ganhará pontos por uma ação de poder se tiver nível suficiente na Trilha para tal. Cada Ação de Poder possui um nível também, e o personagem só ganha energia se sua Trilha for alta o bastante para suportar aquele nível de Ação de Poder.

NÍVEL DA AÇÃO DE PODER	NÍVEL MÍNIMO DE TRILHA PARA SE GANHAR ENERGIA
1	1
2	3
3	5
4	8
5	10

Quanto maior o nível da Ação de Poder, mais fácil ela é de se realizar. Portanto, só Celestiais realmente puros são capazes de canalizar Energia Pura através de atos simples, enquanto aqueles com pureza menor devem se esforçar mais para recuperar as energias.

NÃO DÊ ENERGIA À TOA!

O Narrador mais uma vez deve tomar cuidado, pois certos jogadores podem querer começar a agir de certas formas apenas para encher seus personagens de energia rapidamente. Mais uma vez, não de deve abusar da pureza, e um Celestial deve saber disso! Apenas atos sinceros da parte de jogadores e personagens devem merecer o ganho de um ponto de Energia Pura, não atos mesquinhos e jogadores loucos por poder!

TROCANDO DE TRILHA DE PUREZA

Às vezes pode ser que um Celestial não deseje mais seguir determinada Trilha de Pureza. Isso é bem normal, pois com o passar dos séculos os propósitos, prioridades e sentimentos dos Celestiais podem mudar, levando-os a trilhas novos caminhos.

Quando isto acontece, o personagem deve começar a comprar pontos em sua nova Trilha. Ele ainda segue a Trilha antiga, mas a cada ponto da nova comprada, ele perde um ponto da antiga. Assim que a nova Trilha superar o nível da antiga, esta é automaticamente zerada, e o Celestial passa a seguir seu novo código de conduta ao invés do antigo.

NÍVEL ZERO DE TRILHA DE PUREZA

O que acontece quando um Celestial perde todos os pontos que possui numa Trilha de Pureza? Pode-se dizer que ele deixou de ser puro e deixou de ter a conduta necessária para acessar suas energias. Um personagem que não possua um único ponto de Trilha de Pureza tem as seguintes desvantagens:

— É incapaz de recuperar pontos de Energia ou de Investimentos através das Ações de Poder. Ele só pode conseguir energia se um demônio ou Celestial transferir parte de seu poder para ele.

— É incapaz de assumir a Forma Angelical. O personagem, se estiver na Forma Angelical ao perder seu último ponto de Trilha, automaticamente reverte à forma humana.

— É incapaz de se beneficiar de Características sobre-humanas. Embora o personagem não perca os poderes que tem, ele não terá acesso a qualquer poder de nível superior a cinco, e Atributos e Habilidades de nível seis ou superior cairão imediatamente para o nível cinco. Os Atributos, Habilidades e Poderes voltam ao seu nível normal quando o personagem recuperar pelo menos um ponto de Trilha.

— Um Celestial sem pureza torna-se vulnerável. Poderes Infernais ou Celestiais que normalmente não afetariam um Celestial podem afetar um personagem que não tenha uma Trilha de Pureza. A dificuldade para afeta-lo, porém, ainda é maior do que para afetar outros seres (adicione +2 às dificuldades de uso do Poder).

IMPUROS E PUREZA

Dito tudo isso sobre quem não possui uma Trilha de Pureza, é de se perguntar... Anjos Caídos seguem Trilhas de Pureza? Acredite se quiser, mas a resposta é sim. Os Impuros seguem Trilhas de Pureza, e as mais comuns são a Trilha do Guerreiro e a Trilha da Liberdade entre eles, mas todas as cinco Trilhas de Pureza possuem seguidores entre os Caídos.

Note, porém, que esta não é a única opção deles.

O longo contato que muitos Caídos possuem com demônios fez surgir novas Trilhas, chamadas Trilhas Impuras, que ao invés de canalizarem a Energia Pura da alma, servem para o Caído canalizar uma Energia de Alma negra e corrupta, da mesma espécie que os demônios canalizam através de suas Maldições.

Entre as Trilhas Impuras, duas são mais freqüentes: a Trilha da Vingança (baseada no princípio de se vingar dos Celestiais do Éden) e a Trilha do Soberano (que se baseia em dominar e controlar os mortais).

ADQUIRINDO PONTOS EM TRILHAS

Um personagem adquire pontos em Trilhas de Pureza gastando pontos de Experiência. O Narrador só deve permitir isso, porém, caso ao longo da história o personagem tenha se esforçado para desenvolver sua pureza e sua conduta. Se houver um esforço realmente muito grande por parte do personagem, o Narrador pode recompensa-lo com um ponto gratuito, ao invés de forçar o jogador a gastar Experiência.

Os Custos em Experiência são:

PONTO	CUSTO EM EXPERIÊNCIA
Aumentar em um ponto a Trilha	Nível Atual
Comprar o primeiro ponto de Trilha	3

OUTRAS VANTAGENS DAS TRILHAS

As Trilhas não servem apenas para ganhar Energia Pura. Elas também representam força de espírito para um Celestial, e quanto mais puro o Celestial for, mais forte é seu espírito. Em termos de regras, sempre que o Celestial for forçado por métodos místicos a realizar algo que é contra seu código de valores, ele pode jogar um número de dados igual ao seu nível em sua Trilha de Pureza para anular sucessos do adversário que tenta manipula-lo, desta forma facilitando o Celestial a resistir a poderes de controle da mente. Isso só pode ser feito, porém, se o Celestial estiver sendo forçado a fazer algo que é diretamente contra seu código de conduta e seu senso de certo e errado.

OS CINCO CAMINHOS

Existem cinco Trilhas de Pureza, que são a Trilha do Conhecimento, a Trilha do Guerreiro, a Trilha da Honra, a Trilha da Liberdade e a Trilha da Santidade. Esses cinco caminhos, suas descrições, suas Hierarquias de Pecados e suas Ações de Poder estarão descritos nas páginas que se seguem.

Trilha do Conhecimento

Conhecimento não é uma obsessão, nem um fim. É um meio, um meio de nos melhorarmos, de sermos mais sábios, de aprendermos a agir nas mais variadas situações. Conhecimento pode ser poder, pode ser perigoso, mas é um dos caminhos mais seguros para se chegar à sabedoria. Devemos não só aprender o conhecimento, como aprender a usa-lo.

— Arcanjo Phillipe Nicodemus, Querubim dos Veritatis Perquiratores

Apelido dos Seguidores: Sábios

A Trilha do Conhecimento se baseia nos preceitos que, sem conhecimento, não há sabedoria, e que portanto é preciso conhecer para poder guiar os outros rumo à Salvação. Os Sábios estão sempre buscando procurar aprender mais e mais, e muitas vezes se arriscam para defender e adquirir novos conhecimentos.

Os Celestiais que buscam a Trilha do Conhecimento são muito introspectivos, intelectuais e, principalmente, curiosos. Todo mistério é um desafio irresistível para eles, e toda nova informações é de valor inestimável. Eles são os Celestiais que mais conhecem a respeito do mundo sobrenatural, sobre a magia e sobre os mistérios e lendas da Tellurian. São também aqueles que mais correm o risco de cruzar seus caminhos com outros seres sobrenaturais, exatamente devido à sua curiosidade natural.

Para os Sábios, conhecimento deve ser protegido, pesquisado e, quando chegada a hora certa, espalhado para aqueles que merecem saber. Muitos Sábios se dedicam à proteção de professores e cientistas, ou defendem escolas e universidades na Terra. Outros são eternos exploradores, viajando pelos mundos e aprendendo novos conhecimentos por onde passam.

Cleros: O Clero que mais valoriza a Trilha do Conhecimento é, sem dúvida, os Veritatis Perquiratores. A maioria dos Cleros acaba tendo membros que seguem esta Trilha, porém, e não é incomum ver Mors Sancta, Superviventes ou até mesmo alguns Venatores que buscam seguir esta Trilha.

Nível	Pecado	Racionalização
10	Recusar-se a procurar informações importantes, mesmo quando há riscos para obtê-las	Quando o conhecimento é grande, o risco vale a pena
9	Recusar-se a procurar novos conhecimentos e informações quando não há riscos para obtê-los	Há sempre algo novo a ser descoberto. Se não há perigos, então você não deve se recusar a descobrir
8	Permitir a morte de um sábio, um professor, um cientista ou algum outro portador de conhecimentos, quando ele não é corrompido nem representa ameaça	Aqueles que detém conhecimento e o usam em uma causa nobre devem ser protegidos
7	Não combater a ignorância	Os ignorantes são perigosos, não têm força de vontade, nem têm como se defender. A melhor forma de protege-los é ensinando os conhecimentos certos a eles
6	Perder uma oportunidade de adquirir novos conhecimentos	Há conhecimentos que, se perdidos, podem não ser recuperados nunca mais
5	Deixar que sentimentos vençam a razão ou que a razão o impeça de fazer aquilo que você sente que é certo	Sentimentos e razão devem ser equilibrados. Sem razão, você é apenas um animal. Sem sentimentos, é apenas uma máquina
4	Agir precipitadamente	Pense antes de agir. De nada adianta ter conhecimento se você não o põe em prática
3	Esconder informações importantes de pessoas para as quais elas devem ser reveladas	Conhecimento deve ser repartido quando há necessidade
2	Usar seus conhecimentos para propósitos mesquinhos, malignos ou destrutivos	Se você não sabe usar seu conhecimento com sabedoria, então não merece tê-lo
1	Permitir que conhecimento caia nas mãos erradas	Conhecimento nas mãos erradas torna-se perigoso

Ações de Poder:

Estas são as ações que um Sábio realiza para canalizar suas energias. Se o personagem tiver nível suficiente de Trilha e realizar uma dessas ações, ele ganhará um Ponto de Energia.

- • Descobrir informações vitais a respeito de um inimigo ou de um lugar de importância (como uma cidade).
- •• Utilizar seus conhecimentos para realizar um plano de importância para todo o grupo, e que no fim dê certo. Também é válido se seus conhecimentos forem vitais para a conclusão de um plano.
- ••• Adquirir conhecimentos novos a respeito do sobrenatural.
- •••• Descobrir novos mistérios ou solucionar um mistério já existente.
- ••••• Ler um novo livro (lê-lo de início ao fim) ou nova fonte de informações ou adquirir novos conhecimentos (comprar um novo Nível em pelo menos um Conhecimento, mas apenas um ponto pode ser adquirido assim por seção de jogo)

Trilha do Guerreiro

Ouve, irmão... há trevas lá fora. Demônios surgem nos vários mundos para corromper, e Crias de Vermis Magnis vêm apenas para destruir. Muitos de nossos irmãos são sábios, juizes ou curandeiros, e o papel destes é ajudar e curar o mundo. Nosso papel, irmão, é impedir que as forças de Ialdabaoth e do Grande Verme destruam aquilo que nossos irmãos conseguem realizar. Não deve haver descanso enquanto o inimigo existir. Mãos às armas, guerreiro, e prepara-te para a batalha.

— Arcanjo Gabriel, Primus Venator

Apelido dos Seguidores: Guerreiros (um tanto óbvio, não?)

Uma das mais antigas Trilhas de Pureza, a Trilha do Guerreiro é seguida por muitos Celestiais. Embora uma grande parcela dos Celestiais não se dediquem a guerra, todos sabem que, enquanto inimigos poderosos existirem, os Guerreiros se farão necessários.

Os Guerreiros normalmente são vistos como "pessoas de mente simples." A vida parece simples para um Guerreiro, que precisa se dedicar apenas à luta, mas na verdade não é. É claro que alguns Guerreiros normalmente apenas treinam para melhorar suas habilidades de batalha, mas a verdade é que a maioria deles entendem que há mais tipos de batalha do que puros desafios físicos.

Portanto, a maioria dos Guerreiros precisa desenvolver tanto mentalmente quanto fisicamente. Eles entendem que o inimigo é inteligente, e que é preciso agir com sutileza. Sim, combate físico é importante, mas é preciso saber quando se deve lutar e quando se deve usar a inteligência. Um Guerreiro de verdade entende que é preciso muito mais do que espadas e Fogo Celestial para se vencer uma batalha. É preciso esforço, estratégia, paciência e trabalho em equipe.

Em grupos destinados a guerra, os Guerreiros muitas vezes são os líderes (embora os seguidores da Trilha da Santidade também se destaquem nessa posição).

Cleros: Kage e Venatores são os seguidores mais comuns desta Trilha, mas muitos Sancti, Superviventes, Cuique Suum, Spiritus Latro e Xamãs também são Guerreiros. Praticamente todo Clero possui uma parcela, mesmo que pequena, de seguidores desta Trilha.

Nível	Pecado	Racionalização
10	Não utilizar seu tempo vago para treinar e se melhorar	Um Guerreiro deve sempre se aperfeiçoar
9	Desobedecer seu líder	Um Guerreiro deve saber seguir ordens
8	Agir usando apenas suas capacidades físicas	Inteligência é mais importante do que força
7	Se deixar levar por orgulho, fúria ou ódio	Orgulho, fúria e ódio cegam um Guerreiro
6	Pedir ajuda para alguém de fora de seu grupo quando se pode vencer sem ajuda de fora	Os outros têm seus próprios deveres, e não devem ser incomodados apenas para facilitar a sua vida.
5	Agir sozinho sem contar com a ajuda de seus companheiros, ou abandona-los quando estão precisando de você	Você deve sempre contar com seus companheiros. O grupo é uma extensão do Guerreiro
4	Demonstrar covardia ou subestimar seu inimigo	Um Guerreiro deve ser valente e corajoso e também deve entender quando o oponente é poderoso
3	Não agir sutilmente quando é preciso, ou chamar atenção indesejada durante uma batalha	Chamar atenção demais pode ser perigoso, pois pode atrair tanto inimigos quanto inocentes
2	Atacar um inocente, um aliado ou um Celestial sem motivos, seja de propósito ou por precipitação	Atacar seus companheiros ou aqueles que deveriam estar sendo protegidos apenas beneficia seu inimigo
1	Permitir que um inocente seja ferido em uma batalha	O propósito do Guerreiro é proteger

Ações de Poder:

Estas são as ações que um Guerreiro realiza para canalizar suas energias. Se o personagem tiver nível suficiente de Trilha e realizar uma dessas ações, ele ganhará um Ponto de Energia.

- • Vencer um grande inimigo (apenas o inimigo principal, não capangas ou servos dele)
- •• Atacar um inimigo muito mais poderoso, para defender outros ou para impedi-lo de concluir um plano (não inclui atacar por burrice, e sim se arriscar por uma causa maior)
- ••• Derrotar um oponente de poder igual ou maior, sem que ninguém (além de si mesmo) saia ferido (ou morto)
- •••• Planejar um ataque que termine vitorioso
- ••••• Desafiar um Celestial de igual ou maior poder para um duelo honrado e vencer (sem, é óbvio, trair as regras do duelo)

Trilha da Honra

Viver sem honra não é viver. Do que adianta uma existência de mentiras, em que sua palavra não pode ser confiada? Mesmo os demônios mantém sua palavra, e nós devemos ser superiores a eles, nunca inferiores. Os caminhos da Honras não são fáceis de se seguir, mas a recompensa que se obtém é superior ao de qualquer outra Trilha de Pureza.

— Anjo Chan Pai, Elohim dos Hun Xian

Apelido dos Seguidores: Nobres

A Trilha da Honra defende que, para manter sua pureza, um Celestial precisa se portar e agir sempre com honra, e ser verdadeiro à própria palavra. Os Nobres são incrivelmente confiados no Éden, e não sem motivo. Para eles, mentir é um ato gravíssimo, e trair um acordo é algo impensável.

A Trilha da Honra não é um caminho fácil de ser seguido. Muito pelo contrário, ele exige força de vontade, autocontrole, coragem e senso de dever. Nobres, segundo eles próprios, não podem fugir de seus obrigações, principalmente aquelas que eles aceitaram de bom grado. Como resultado, muitos aceitam os Nobres como líderes, pois um líder honrado é sempre confiável.

A recompensa de ser um Nobre é que eles podem canalizar suas energias com facilidade. Simplesmente por verem as recompensas de sua integridade, eles podem recuperar suas energias gastas. Com isso, a própria doutrina rígida dos Nobres já basta para fortalece-los.

Cleros: Todos os Hun Xian obrigatoriamente seguem esta Trilha. Muitos outros Cleros, porém, possuem membros entre os Nobres. Isso inclui Princeps, Sancti e Cuique Suum, que possuem um bom número de seguidores da Honra.

Nível	Pecado	Racionalização
10	Mentir para um inimigo	Um verdadeiro Nobre jamais mente. Se o inimigo não deve saber de algo, então simplesmente não se fala nada
9	Deixar que pressões o façam agir sem honra	Quem tem força de vontade resiste a todas as pressões
8	Mentir para alguém que você não conheça	Mesmo aqueles que não o conhecem devem saber que você é honrado
7	Não corrigir seus erros ou não aceitar a punição por eles	Todos erram, mas apenas o honrado repara seus erros
6	Agir de forma vulgar (xingar, falar coloquialmente demais, ser desrespeitoso)	Um Nobre sabe que não deve portar-se de forma condenável
5	Não lutar com honra e, num duelo formal, lutar sem igualdade de condições	Um guerreiro Nobre precisa sempre agir com honra. Pode-se lutar em desvantagem, mas nunca deve-se adquirir vantagens desonradas sobre o oponente
4	Não cumprir os deveres que são esperados de você	Um líder deve liderar, um guerreiro deve lutar, um protetor deve proteger. Fugir de seus deveres é fugir de sua honra
3	Mentir para um aliado	A mentira é o oposto da honra. Mentir para um aliado é o pior de todos os crimes
2	Não proteger aliados e inocentes, ou abandonar seus companheiros quando eles precisam de você	Um homem que não protege seus companheiros é um homem sem honra
1	Trair um acordo ou a confiança de alguém	Um pacto selado não deve ser desfeito

Ações de Poder:

Estas são as ações que um Nobre realiza para canalizar suas energias. Se o personagem tiver nível suficiente de Trilha e realizar uma dessas ações, ele ganhará um Ponto de Energia.

- • Vencer um oponente em um duelo formal e honrado, um contra um; também é válido se derrotar um inimigo quando você está em desvantagem em relação a ele e sem uso de golpes sujos (pode ser derrota-lo em batalha física ou não).
- •• Receber a confiança ou o respeito de desconhecidos; também é válido se suas ações lhe renderem boa fama e respeito tanto de conhecidos como desconhecidos
- ••• Cumprir com perfeição uma missão que lhe foi confiada
- •••• Liderar um grupo (mesmo que apenas temporariamente e informalmente), sem que ninguém conteste sua posição
- ••••• Manter sua palavra mesmo sob a mais dura das circunstâncias

Trilha da Liberdade

Cada pessoa tem o direito de traçar seu próprio caminho. Talvez alguns possam dizer que dever é mais importante, que nascemos para um propósito... sim, mas isso não pode ser maior que nossa liberdade. Foram nossos atos em vidas que nos tornaram Celestiais após a morte, e se foram nossas escolhas, então é porque nós temos a responsabilidade suficiente para sermos livres. Não há destino, apenas nossas escolhas. E pretendemos faze-las, e não seguir as escolhas de outros.

— Anjo Katherine Brooks, Ofanim Líber

Apelido dos Seguidores: Libertários

A Trilha da Liberdade sempre existiu, mas no passado era menos refinada. Ela ganhou sua forma atual após movimentos culturais modernos, como renascentismo, o iluminismo e revoltas da década de 60 e 70 que ocorreram no mundo capitalista. Os caminhos da Liberdade se baseiam na princípio que cada pessoa tem o direito de traçar seu próprio destino e de fazer suas próprias escolhas, mas que deve também respeitar e defender a liberdade e os direitos de outros.

O número de Libertários tem crescido rapidamente no Éden. Embora esses Celestiais sejam mais centrados em si e busquem primeiramente o melhoramento de si mesmos, eles não são menos importantes para a causa do Éden do que os demais Celestiais. Libertários levam os direitos de outros, principalmente o direito à vida e à liberdade, extremamente à sério, e podem lutar bravamente para defender ou salvar um inocente que tenha sua vida em perigo, ou que esteja sendo controlado por alguma outra força, sobrenatural ou não.

Uma característica muito comum entre os Libertários é que eles têm personalidades fortes e vivas. Enquanto seguidores de outros caminhos tendem a deixar que o dever tenha maior importância que si mesmos, os Libertários valorizam-se tanto quanto valorizam seus deveres. Libertários costumam ser bem-humorados, e sempre dão um toque de humanidade aos grupos a que pertencem.

Celestiais que seguem a Liberdade têm certos problemas com o uso de Poderes que afetem mentes ou emoções alheias. Eles normalmente evitam usar esses poderes a todo custo, e só costumam usa-los naqueles que desrespeitam a liberdade alheia. Por outro lado, quando usam estes poderes por necessidade em um inocente, normalmente fazem de tudo para que o controle não dure e tomam o máximo de cuidado para não prejudicar a pessoa dominada. Além disso, muitos tentam recompensar a pessoa mais tarde.

Cleros: Líberes, Superviventes e Tecnoanjos são os mais óbvios seguidores da Trilha da Liberdade, mas outros Cleros também possuem membros que a seguem, incluindo Mors Sancta, Spiritus Latro, Sancti e Veritatis Perquiratores.

Nível	Pecado	Racionalização
10	Não tentar redimir um mortal criminoso	Todos têm direito a uma Segunda chance
9	Se deixar levar por egoísmo ou intolerância	Egoísmo separa uma pessoa do mundo, enquanto intolerância leva a prejudicar os demais
8	Permitir que a liberdade de alguém acabe ferindo a liberdade de outro	Todos têm direito sobre suas vidas, mas não têm direito de influenciar negativamente as vidas de outros
7	Não trazer justiça aos culpados	Todos devem pagar por seus erros
6	Desrespeitar as leis justas da sociedade	Se você faz parte de uma sociedade e a considera justa, precisa respeita-la
5	Dominar a mente ou as emoções de um inocente sem que haja extrema necessidade de fazê-lo	Ferir a liberdade de alguém já é um crime grave. Fazê-lo sem necessidade é imperdoável
4	Se deixar levar pela melancolia ou ser sério demais	O mundo já é sombrio o bastante. Dê um toque de bom humor nele, para aliviar a tensão
3	Agir inconseqüentemente	Liberdade sem responsabilidade torna-se libertinagem
2	Deixar de lado suas emoções e necessidades	Você ainda é humano, e tem necessidades humanas. Não há mal algum em satisfazer suas necessidades
1	Permitir a morte de um inocente ou permitir que alguém seja abusado, manipulado ou controlado por outro	Vida e liberdade são direitos de todos

Ações de Poder:

Estas são as ações que um Libertário realiza para canalizar suas energias. Se o personagem tiver nível suficiente de Trilha e realizar uma dessas ações, ele ganhará um Ponto de Energia.

- • Inspirar esperança ou felicidade nos demais.
- •• Dar punição justa e poética a quem prejudica os outros (essa forma de justiça deve ser poética, ou seja, deve ser adequada ao crime e sempre ensinar uma lição, seja ao criminoso, ou àqueles que se envolviam com ele)
- ••• Convencer um criminoso ou um inimigo a desistir ou a se entregar sem lutas
- •••• Inspirar seus companheiros, dando-lhes forças quando estão cansados e abatidos (como, por exemplo, aliviar a tensão do grupo através de um pouco de bom humor)
- ••••• Libertar uma pessoa do controle ou dos abusos de outra, ou salvar uma vida

Trilha da Santidade

Nos tornamos Celestiais porque temos missões a cumprir. Nós somos o símbolo do sagrado, da pureza e da luz, e devemos agir de acordo com o que simbolizamos, para cumprir nossas missões. Todo Celestial tem um pouco de santidade dentro de si. Precisamos nos dedicar a cultivar essa santidade, faze-la crescer dentro de nós, para assim nos tornamos verdadeiramente aquilo que tanto simbolizamos.

— Arcanjo Achaiah, Serafim dos Princeps

Apelido dos Seguidores: Sagrados

De todos os Celestiais, os Sagrados são os que mais se parecem com os anjos de lendas. Eles mantém uma aura de pureza e santidade em torno de si mesmos, e se comportam de forma impecável, buscando demonstrar em sua aparência e comportamento a santidade que eles seguem. Não que os Sagrados sejam sérios demais ou levem seus deveres como guia de suas vidas. Os Sagrados ainda mantém comportamentos humanos, mas levam, seus deveres muito a sério. E inspirar o que há de melhor nos outros é sempre um dever dos Sagrados.

A Trilha da Santidade é talvez a mais antiga e tradicional das Trilhas de Pureza. Ela engloba praticamente todas as demais Trilhas num único código. Um Sagrado mantém honra, não fogem de batalhas, entendem o valor do conhecimento e prezam a vida e a liberdade alheias, mas preferem que nenhum desses elementos sobreponha os demais. Desta forma, os Sagrados se consideram mais equilibrados que os demais Celestiais.

Os Sagrados são também os Celestiais que mais se dedicam a inspirar os mortais através de histórias de anjos, de milagres e de visões santas. Eles não são de forma alguma contrários ao Mandamento do Segredo, mas fazem questão de sempre deixar algo para traz que irá intrigar e inspirar os mortais, sem jamais revelar a verdade sobre o Éden.

Os seguidores da Santidade também têm muita afinidade com as religiões da Terra. Embora eles condenam os abusos feitos pelas religiões, e lutem contra a corrupção dentro da Igreja, os Sagrados também gostam de inspirar fé, principalmente porque Fé é uma arma poderosa contra o Inferno e o Vermis Magnis. Por outro lado, os Sagrados detestam fanatismo ou a ignorância que muitas vezes a fé traz, combatendo-os sempre que possível.

Cleros: Muitos Sancti, Spiritus Latro, Cuique Suum e Princeps são seguidores desta Trilha. Também há muitos de outros Cleros, como Venatores, Veritatis Perquiratores e até mesmo Superviventes, que seguem os caminhos da Santidade.

Nível	Pecado	Racionalização
10	Se deixar levar por orgulho ou ser arrogante	Orgulho o faz pensar que você é mais do que realmente é. Arrogância o faz ver os outros como inferiores do que você. Um Celestial nunca é melhor do que ninguém.
9	Desrespeitar as leis justas da sociedade	As leis, quando justas, devem ser respeitadas
8	Não combater ignorância, fanatismo e corrupção da fé	Todos os homens devem saber agir em nome do bem. A corrupção propaga a ignorância e o fanatismo que os cega os homens para a verdadeira causa de Deus
7	Não trazer justiça aos culpados	Todos devem pagar por seus erros
6	Agir precipitadamente	Deixar-se levar por impulsos o leva a errar
5	Não corrigir seus erros ou não aceitar a punição por eles	Todos devem pagar por seus erros
4	Não cumprir os deveres que são esperados de você	Um homem sem deveres é um homem sem propósito
3	Agir de forma vulgar (xingar, ser desrespeitoso, etc.) diante daqueles que você deseja inspirar	Apenas um comportamento impecável inspira
2	Ser cruel ou violento demais	Essas são as marcas da bestialidade
1	Não defender um inocente ou deixar de combater as forças infernais ou de Vermis Magnis	Os inocentes devem ser protegidos, e os seres que servem às trevas devem ser destruídos

Ações de Poder:

Estas são as ações que um Sagrado realiza para canalizar suas energias. Se o personagem tiver nível suficiente de Trilha e realizar uma dessas ações, ele ganhará um Ponto de Energia.

- • Inspirar fé ou esperança nos demais, ou manter a união e a confiança de seus companheiros em você e em si mesmos
- •• Agir colocando-se em risco, para poder ajudar outros (apenas atos heróicos, e não atos estúpidos, devem ser recompensados)
- ••• Provocar medo em um inimigo ou admiração nos aliados ou desconhecidos
- •••• Cumprir com perfeição uma missão que lhe foi confiada
- ••••• Vencer (não necessariamente destruir, pode ser simplesmente impedir seus planos) um demônio ou Cria de Vermis Magnis de grande poder, sem que nenhum inocente seja ferido ou morto

FORÇA DE VONTADE

Aquele que governa outros primeiro precisa ser o mestre de si mesmo
— Philip Massinger, *The Bondsman*

A Força de Vontade não se altera em relação aos demais jogos Storyteller. Ela é quase igual, incluindo em seus usos.

As diferenças estão apenas na forma como os Celestiais recuperam Força de Vontade. Para determinar a recuperação dos pontos, use as regras seguintes:

— Recupere de um a três pontos de Força de Vontade sempre que o Celestial agir de acordo com sua Natureza.

— Recupere alguns pontos quando ele conseguir uma façanha significativa que devolva a sua confiança. ("*O demônio se aproxima da mulher presa, pronto para rasgar seu ventre e completar o ritual. Mesmo aprisionado, você força seus poderes para ampliar sua força, arrebentar as correntes e saltar sobre o monstro, derrubando-o e dando tempo de seus companheiros chegarem. Recupere um ponto de Força de Vontade por sua vitória."*)

— Para cada hora de descanso em seu lar no Éden, o Celestial recupera um ponto de Força de Vontade.

— Se o Celestial resolver dormir por um longo período, ele recupera Força de Vontade como se fosse um mortal. Dormir é uma atividade desnecessária, mas comum entre Celestiais.

— No início de cada história, o Celestial recupera toda a sua Força de Vontade.

A ENERGIA PURA DAS ALMAS

Celestiais não precisam se alimentar de energias para viver, pois sobrevivem a partir da energia que sua própria alma possui. Eles precisam, porém, canalizar essas energias para outros propósitos, como por exemplo para se curarem ou para utilizarem seus poderes. Essa energia das almas é parte da essência divina, presente em cada um de nós. Isso tanto é verdade que, se um mortal vender sua alma a um demônio, a alma ainda estará no corpo mortal. O demônio terá apenas a energia da alma ao seu dispor. Para exaltar a pureza dessa energia, os Celestiais a chamam de Energia Pura.

Em termos de jogo, a Energia Pura pode ser distribuída em pontos. Existem duas Paradas de pontos para essa energia: os Pontos de Investimento e os Pontos de Energia. Ambas as paradas suportam até 20 pontos armazenados e ambas estão ligadas entre si.

PONTOS DE ENERGIA:

Pontos de Energia são os pontos que representam a Energia da Alma que o Celestial possui. Esta parada é uma fonte de poder bruto. Celestiais podem utilizar essa energia para diversos fins, principalmente para utilizar seus Poderes.

Celestiais podem possuir até 20 Pontos de Energia.

Gastando Pontos de Energia: Celestiais podem gastar Pontos de Energia para:

— Ativar certos Poderes Celestiais (veja as descrições de cada Poder).

— Transformar um Ponto de Energia em 10 Pontos de Investimentos.

Conseguindo Pontos de Energia: Celestiais podem recuperar Pontos de Energia com as seguintes ações:

— Realizar uma ação de acordo com a Trilha de Pureza do personagem (veja as Ações de Poder).

— Recebendo Pontos de Energia de outro Celestial. Um Celestial pode transferir Pontos de Energia (e Pontos de Investimentos) para outro desde que haja algum tipo de contato entre os dois (pode ser toque, contato visual ou mesmo contato mental) e ambos devem aceitar a passagem de energia.

PONTOS DE INVESTIMENTOS:

Celestiais também possuem Pontos de Investimentos, que são na verdade frações de energia de almas. Um Ponto de Energia corresponde a 10 Pontos de Investimentos. Celestiais podem possuir até 20 Pontos de Investimentos.

Gastando Pontos de Investimentos: Pontos de Investimentos podem ser gastos de várias formas:

— Um Celestial pode gastar 10 Pontos de Investimentos para conseguir um Ponto de Energia.

— Celestiais se curam através dos Pontos de Investimentos. Um Celestial pode gastar 1 Ponto de Investimento para recuperar um ponto de Vitalidade perdido (Danos Agravados, porém, custam 3 Pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade para cada ferimento curado).

— Celestiais gastam Pontos de Investimentos para usar seus Poderes . Veja a descrição dos Poderes nos capítulos à frente.

Conseguindo Pontos de Investimentos: Pontos de Investimentos podem ser conseguidos através das seguintes ações:

— Gastando um Ponto de Energia para conseguir 10 Pontos de Investimentos.

— Certos Poderes permitem ganhar Pontos de Investimentos.

— Um Celestial pode transferir para outro alguns de seus Pontos de Investimentos. Isso ocorre de forma idêntica à transferência de Pontos de Energia.

— Em situações de emergência (i.e.: quando o Celestial está com menos de um Ponto de Alma em seu total e há grande necessidade), ele pode forçar sua vontade para canalizar energia. Ele gasta um ponto de Força de Vontade. Fazendo isso, ganha um número de Pontos de Investimentos igual ao nível de sua Trilha de Pureza. Reforçando: isso só pode ser feito em situações realmente desesperadoras, como para escapar de destruição certa ou para conseguir energia pra salvar uma vida.

REPRESENTANDO PONTOS DE ENERGIA E DE INVESTIMENTOS

Embora as regras dividam as energias de uma alma em Pontos de Energia e Pontos de Investimentos, para os Celestiais não há diferença entre um tipo de energia e o outro. Da mesma forma, eles não identificam quantos "pontos" de energia eles estão carregando. Para eles, tudo funciona de forma mais simples e instintiva.

Para um Celestial, Pontos de Energia são só porções da energia das almas, e Pontos de Investimentos são frações dessas porções. Quando um personagem gasta um "Ponto de Investimento", ele está na verdade usando uma mínima porção de sua energia armazenada. Quando ele gasta um "Ponto de Energia", ele sabe apenas que está usando uma grande quantidade de poder. Apenas isso.

Lembre-se sempre disso quando estiver representando seu personagem. Ele NÃO sabe o que é um "Ponto de Energia" ou um "Ponto de Investimento." Estes são termos usados puramente pelos jogadores, não pelos personagens.

UMA OBSERVAÇÃO: A ENERGIA DEMONÍACA DAS ALMAS

Aqueles que conhecem **Demônio: O Preço do Poder** podem estar se perguntando... se Celestiais e infernais usam as mesmas energias, eles podem transferi-las entre si? A resposta é sim... mas cabe ressaltar uma coisa.

Tanto Celestiais como demônios usam energias de almas, mas a energia de cada um tem certa ressonância. As energias místicas carregam consigo uma essência positiva ou negativa. Daí a diferença entre "Energia Celestial" e "Energia Infernal." Embora ambas sejam apenas a Energia das Almas, elas têm diferenças.

Se você leu **Demônio: O Preço do Poder**, vai notar que muitos poderes, especialmente Vitæ e Fogo Negro, se manifestam em forma de energias verdes. O verde é a cor da energia infernal, enquanto a energia celestial se manifesta ou azul, ou dourada, dependendo das circunstâncias (os poderes de Fogo Celestial e Vitalidade demonstram isso claramente).

Um Celestial que receba Energia Infernal vai sentir a profanidade dessa energia. Já um demônio que receba energia Celestial também vai sentir o poder divino nela contida. Como regra geral, o personagem se verá ligeiramente influenciado pela Trilha de Pureza ou pela Maldição daquele que deu a energia. Ele não é dominado pela essência, apenas influenciado, mas o jogador e o Narrador devem ter em mente que, quanto mais energia o personagem receber, mais influência sofrerá. Essa influência não dura muito, porém, pois o corpo com o tempo adapta a energia, tornando-a Celestial ou Infernal de acordo com o caso. O tempo que isso leva, porém, fica a cargo do Narrador.

QUALIDADES & DEFEITOS

Qualidades e Defeitos são Características menos conhecidas, pois não costumam aparecer nos Livros Básicos dos jogos Storyteller. Elas podem ser encontradas em qualquer **Guia do Jogador**, mas apenas a edição revisada de **Vampiro**, o livro **Vampiro: Era das Trevas** e a segunda edição de **Changeling** trazem tais regras dentro do Livro Básico.

Qualidades e Defeitos podem ser conseguidos durante a criação de personagens, através do gasto de Pontos de Bônus. São Características sem níveis, que dão mais vida ao personagem, ajudando sua descrição física, psicológica, mental e social.

Qualidades podem ser compradas com Pontos de Bônus. Cada Qualidade possui um custo, que eqüivale ao seu custo em Bônus. A Qualidade "Corpo Grande", por exemplo, custa 4 pontos de Qualidade. Compra-la, portanto, gastará quatro Pontos de Bônus. Quanto mais benéfica a Qualidade, maior o seu custo.

Defeitos funcionam de forma oposta. Compra-los não gasta Pontos de Bônus, mas sim acrescenta Pontos de Bônus ao personagem. O Defeito Ódio, que custa 3 pontos de Defeito, por exemplo, dará três Pontos de Bônus ao personagem se comprado. Quanto mais desvantagens um Defeito dá, maior é o ganho em Pontos de Bônus.

Personagens não podem possuir mais de sete (7) pontos de Defeito. Ninguém pode comprar Defeitos além desses 7 Pontos, a menos que o jogador queira adota-los sem haver qualquer ganho em Pontos de Bônus.

NOVAS QUALIDADES & DEFEITOS

A seguir, novas Qualidades e Defeitos, assim como algumas Qualidades e Defeitos antigos mais indicados para personagens Celestiais.

FÍSICO

Sentido Aguçado (1pto de Qualidade): Um de seus cinco sentidos (visão, audição, olfato...) é incrivelmente aguçado. Todos os testes de Percepção relacionados a esse sentido têm suas dificuldades diminuídas em 2 pontos. Você pode comprar esta Qualidade várias vezes, uma para cada sentido.

Equilíbrio Perfeito (1pto de Qualidade): Você possui um senso perfeito de equilíbrio. Dificuldades de testes que envolvam equilíbrio são diminuídas em dois pontos.

Temerário (3ptos de Qualidade): Você é especialmente apto a sobreviver em situações de risco. Sempre que entrar em uma situação de grande risco, seus testes terão três dados extras e você poderá ignorar até um dado que tenha resultado "1" em todas as suas jogadas. Ações "de risco" são aquelas extremamente difíceis (dificuldade 8 ou mais) e que possam causar danos no personagem (pelo menos três pontos de Dano) caso ele falhe.

Corpo Grande (4ptos de Qualidade): Você é incrivelmente... enorme!!! Tem cerca de dois metros de altura e pesa mais de 150 quilos. Como resultado, você possui um nível Machucado (extra) em sua Vitalidade. Este nível não possui penalidades.

Baixo (1pto de Defeito): Você é muito baixo, possivelmente com menos de 1,5m de altura. Sua velocidade de corrida é dividida pela metade e você tem dificuldades para alcançar objetos em lugares altos.

Vício (1pto de Defeito): Você se tornou Celestial e seu corpo é imune a doenças, dependências e vícios, mas sua mente não. Como resultado, você tem um vício de sua época mortal, e nunca conseguiu se livrar dele. Como resultado, precisa

consumir seu vício todos os dias. Se não fizer isso, ficará muito mais nervoso e irritadiço (+1 em dificuldades sociais e testes de Força de Vontade).

(Alguns podem notar que o Vício custa mais barato para Celestiais que para outros seres. Isso se deve porque um Celestial não se intoxica com drogas, e o efeito da droga é puramente psicológico. Ele nunca ficará debilitado, por exemplo, ou bêbado. Portanto, o custo deste Defeito é bem menor)

Criança (3ptos de Defeito): Você possui uma aparência inocente e infantil. Talvez você tenha morrido ainda criança ou talvez você sempre se viu como uma, mas seja como for, você é visto e tratado como uma criança. Adultos não o levam a sério, você é proibido de entrar em certos lugares e, para piorar, tem que comprar o Defeito *Baixo* (acima).

MENTAL

Bom Senso (1pto de Qualidade): Você sabe agir da melhor maneira possível. Sempre que você for fazer alguma grande besteira, o Narrador poderá avisar-lhe (embora ele não tenha a obrigação de explicar como as coisas devem ser feitas).

Memória Eidética (2ptos de Qualidade): Sua memória é incrivelmente apurada, e você é capaz de lembrar dos mínimos detalhes das situações que viveu recentemente, assim como tem ótima memória para lembrar-se de acontecimentos de passado distante. Essa Qualidade é comum entre Veritatis Perquiratores.

Vontade de Ferro (3ptos de Qualidade): Você possui uma vontade incrível. Dessa forma, feitiços e poderes que afetem a mente terão dificuldade para afeta-lo. Todos os testes de poderes sobrenaturais de dominação de mentes têm suas dificuldades aumentadas em um ponto quando tentam afeta-lo. Além disso, você possuirá três dados extras para resistir a esses poderes.

Vingança (2ptos de Defeito): Você tem uma vingança a cumprir. Seja ela contra um demônio, vampiro ou grupo de mortais, ela não será fácil de ser cumprida, e ainda pode colocar você ou seus companheiros em risco. Pior ainda, sua vingança pode acabar te jogando contra o Mandamento Celestial! Apesar disso, você dedica boa parte do seu tempo para realiza-la. É uma das prioridades de sua nova vida.

SOCIAL

Líder Natural (1pto de Qualidade): Você possui uma facilidade em liderar as pessoas. Elas o vêem como uma pessoa de grande carisma e poder de liderança. Você ganha dois dados em todos os testes de Liderança ou que estão relacionados a esta Habilidade. Você precisa ter Carisma 3 ou mais para possuir esta Qualidade. Esta Qualidade é bem comum entre os Princeps e muitos Sancti.

Inimigo (1-5ptos de Defeito): Você possui um ou mais inimigos que procuram destrui-lo, controla-lo ou simplesmente humilha-lo. Estes inimigos são perigosos e poderão atrapalha-lo a qualquer momento. Quanto mais pontos forem gastos nesse Defeito, mais poderosos ou numerosos são seus inimigos (cinco pontos, por exemplo, podem indicar uma cabala numerosa de magos ou um demônio poderoso).

Caçado (4ptos de Defeito): Alguém está atrás de você e este alguém é um caçador de grande poder e influência que conhece parte de seus segredos e agora quer destruí-lo. Seja ele um mago, vampiro ou "apenas" um mortal excepcionalmente poderoso, você terá grandes dificuldades para destrui-lo ou despista-lo (talvez ele possua ajuda infernal).

SOBRENATURAL

Obs.: Qualidades e Defeitos sobrenaturais não costumam ser indicados para a maioria dos personagens, mas para Celestiais eles são bem mais indicados. Muitos Celestiais possuem duas ou mais dessas características sobrenaturais.

Obs. 2: Celestiais não podem possuir a Qualidade Fé Verdadeira. Fé é um aspecto dos mortais e seres vivos. Além disso, a existência como Celestial é o suficiente para desfazer a Fé de qualquer um, que se vê num Paraíso completamente diferente e muito mais mundano do que qualquer religião na Terra poderia imaginar...

Resistência à Magia (2ptos de Qualidade): Mágika, Taumaturgia e outras formas de magia não funcionam muito bem em você. Qualquer magia, seja benéfica ou maléfica, lançada sobre você terá a dificuldade aumentada em dois pontos.

Esta Qualidade não afeta outros poderes sobrenaturais que não sejam qualificados diretamente como "magia". Assim, Disciplinas (menos Taumaturgia e Taumaturgia Negra), Dons, Arcanoi, Glamour, *Infernalis Factu* e outros poderes místicos funcionam normalmente contra você.

Se adquirir esta Qualidade, você será incapaz de usar Rituais e Encantamentos místicos.

Sorte (3ptos de Qualidade): Você possui grande sorte. Você pode cancelar uma jogada sua e tentar novamente, buscando conseguir mais sucessos. Você pode cancelar suas jogadas até três vezes por história, mas nunca mais de uma vez para um mesmo teste.

Capítulo 7:

Sistemas

NOVAS E ANTIGAS REGRAS

Este Capítulo é dedicado à revisão e alteração de sistemas já conhecidos em outros jogos Storyteller: o Sistema de Experiência e o Sistema de Dano.

— **O Sistema de Experiência** a seguir está adaptado a **Anjo**. Ele indica os custos para as diversas Características em pontos de experiência.

— **O Sistema de Dano** apresentado é uma revisão, baseada inteiramente na nova edição de **Vampiro: A Máscara**, que possui regras melhoradas para o Sistema de Dano.

— **A Forma Angelical** possui regras completas sobre como a Forma Angelical de um Celestial funciona nas regras do jogo.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Você não sabe o que me tornei. Não imagina o que eu aprendi.
— Spawn*, Spawn #89*

Personagens Celestiais recebem Pontos de Experiência de forma idêntica a outros personagens do Mundo das Trevas. Celestiais possuem a seguinte tabela para os custos em Pontos de Experiência:

CARACTERÍSTICA	CUSTO	CARACTERÍSTICA	CUSTO
Atributo	Nível Atual x4	Novo Poder	10
Nova Habilidade	3	Novo Poder Exclusivo de outro Clero	15
Habilidade	Nível Atual x2	Poder Comum	Nível Atual x5
Força de Vontade	Nível Atual	Poder Exclusivo de seu Clero	Nível Atual x5
Trilha de Pureza (primeiro ponto)	3	Poder Exclusivo de outro Clero	Nível Atual x7
Aumentar Trilha de Pureza	Nível Atual	Nova Trilha de Elementalidade	7
Coro ou Status	Impossível	Aumentar Trilha de Elementalidade	Nível Atual x4

ADQUIRINDO ATRIBUTOS E HABILIDADES:

Adquirir Atributos e Habilidade com Celestiais ocorre de forma idêntica com outros personagens. Para aumentar seu nível, o personagem precisa ter uma boa razão, de preferência mostrando-a durante as sessões de jogo. Para comprar uma nova Habilidade, o personagem precisará estudar, pesquisar ou procurar por um instrutor.

Vale lembrar que Antecedentes como Mentor e Biblioteca podem ser usados como fontes de pesquisa e como forma para diminuir o custo de um Conhecimento a ser comprado.

ADQUIRINDO PODERES CELESTIAIS COMUNS:

Celestiais têm uma afinidade natural com os Poderes Comuns, e podem aprende-los quase que instintivamente. Quase sempre, eles manifestam novos poderes após grandes necessidades, e desenvolvem Poderes Comuns através de "tentativa e erro" ou através de treinamento árduo. Um Mentor pode ajudar também a desenvolver Poderes Comuns com mais facilidade, mas isso não é sempre necessário.

A única exceção ocorre com o Poder Comum Elementalidade. Este Poder é uma forma de magia que exige estudo e dedicação. Para aprende-lo, o Celestial precisa procurar um Mentor ou alguém que lhe ensine os ensinamentos básicos da Elementalidade. Desenvolver a Elementalidade depois que já se conhece os básicos dela não exige um mentor, mas pode ser que o Celestial tenha que estudar muito para aprender a desenvolvê-la.

ADQUIRINDO PODERES EXCLUSIVOS:

O Poder Exclusivo de seu próprio Clero é tão natural para o Celestial quanto Poderes Comuns. Ele pode aprende-lo de uma forma natural. Essa é a benção de se ter um Clero: a afinidade com seu Poder que é de direito.

Poderes Exclusivos de outros Cleros, porém, são outra história. Não só o Poder é complicado de se desenvolver, devido à falta de afinidade, como é impossível aprende-los sem um mentor do Clero certo (e não adianta procurar Celestiais de outros Cleros que por acaso conheçam o Poder... eles não têm afinidade suficiente para ensina-lo). Nenhum Clero aceita que seus membros ensinem seus poderes sem motivos, e somente Celestiais de grande honra e renome, e que tenham ajudado muito o Clero durante anos ou mesmo séculos ganham o direito de aprender seus Poderes Exclusivos.

O Narrador deve determinar quando o personagem pode ou não comprar ou desenvolver um Poder Exclusivo de outro Clero. Ele deve permitir que somente os Celestiais que têm MUITA afinidade com o Clero que possui o poder em questão possam aprender tais poderes, e mesmo assim pode restringir até que nível o poder pode ser aprendido.

NOVO SISTEMA DE DANO

Que diabo, homem! Veja só! Você está sangrando! O que foi?
— Billy Kincaid, *Spawn #85*

Este não é propriamente um sistema novo, mas sim um sistema ainda pouco conhecido e oficial da White Wolf. Ele foi apresentado na terceira edição de **Vampiro: A Máscara** e acrescenta novas possibilidades ao combate.

Este novo sistema possui três tipos de Dano: Dano Atordoante (Bashing Damage), Dano Letal (Lethal Damage, que é o que os jogadores conhecem como dano "normal") e Dano Agravado (Aggravated Damage).

DANO ATORDOANTE:

(**ATENÇÃO:** Quando **Demônio: O Preço do Poder** foi feito, **Vampiro: A Máscara 3ª. Edição** ainda não havia sido lançado em Português, e eu traduzi "Bashing Damage" como Dano Atordoante. Quando **Vampiro** foi lançado, o Dano Atordoante foi traduzido como "Dano Por Contusão," o que é aliás uma tradução mais correta. Para manter a tradição de **Demônio**, eu mantive aqui "Dano Atordoante," também porque prefiro esse nome. Mas não se engane: Dano Atordoante e Dano Por Contusão são EXATAMENTE A MESMA COISA).

Dano Atordoante é aquele dano causado por formas de combate não-letais. Qualquer tipo de Dano que normalmente não mataria um mortal é considerado Dano Atordoante. Isso inclui socos, chutes e outras formas de combate desarmado, e também o Dano de armas brancas de contusão, como bastões.

Dano Atordoante difere das demais variedades de Dano porque ele não mata. Mesmo um mortal que receber Dano Atordoante além do nível Incapacitado não morrerá. Ao invés disso, ficará inconsciente por algum tempo.

Dano Atordoante pode ser usado para matar, porém, caso um personagem receba uma quantidade muito grande de Dano Atordoante. Se um personagem cair inconsciente por Dano Atordoante e continuar a receber dano, o dano adicional sofrido vai substituindo o Dano Atordoante que o personagem já tinha por Dano Letal. Se todo o Dano Atordoante do personagem for substituído por Dano Letal, até que ele receba Dano suficiente para cair abaixo de Incapacitado uma segunda vez, ele morrerá.

Mortais se recuperam de Dano Atordoante em uma velocidade muito maior do que outras formas de Dano, seguindo a Tabela a seguir:

Dano Atordoante: Tempo de Cura para Mortais	
Nível	**Tempo**
Escoriado a Ferido Gravemente	1 hora cada
Espancado	3 horas
Aleijado	6 horas
Incapacitado	12 horas

Note que um personagem Incapacitado levará cerca de um dia para se recuperar totalmente.

Use uma barra (/) para marcar Dano Atordoante e diferencia-lo dos demais tipos de Dano.

— Absorvendo Dano Atordoante: Absorve-se Dano Atordoante normalmente, jogando o Vigor do personagem contra dificuldade 6. Cada sucesso reduz o Dano Atordoante sofrido em um ponto.

— Criaturas Sobrenaturais: Dano Atordoante afeta criaturas sobrenaturais, mas possui efeitos diversos para cada uma:

Para **vampiros**, **demônios** e **anjos**, que não são capazes de recuperar ferimentos normalmente, Dano Atordoante é tratado como Dano Letal. Porém, fontes de Dano Atordoante ferem muito menos um imortal do que fontes de Dano Letal em si. Por isso, todo Dano Atordoante recebido por um vampiro, demônio ou anjo é diminuído à metade, após a Absorção de Dano, e só então convertidos em Dano Letal.

Para **Lobisomens** e outros **Metamorfos**, Dano Atordoante é tratado normalmente. Eles se recuperam dele com extrema facilidade, regenerando-os normalmente. Dano Atordoante, porém, não exige checagem de cicatrizes de batalha para Metamorfos que sejam feridos até o nível Incapacitado.

Para as demais criaturas (**magos**, **Fadas**, **múmias**), Dano Atordoante as afeta como se fossem mortais. Eles sofrem Dano normalmente, não podem ser mortos por ele (a menos que o recebam em grande quantidade) e o curam como mortais.

A exceção são os **Fantasmas**. Para eles, não há diferença de formas de Dano, já que eles não possuem Vitalidade e sim Corpus. Fantasmas não sofrem diferença nenhuma entre Dano Atordoante e Dano Letal, tratando ambas as formas de Dano como sendo Dano "normal".

DANO LETAL:

Dano Letal é o que alguns jogadores chamam de "Dano Normal". Esse tipo de Dano é causado por armas (tanto armas brancas cortantes como armas de fogo) e ferimentos mais sérios, capazes de matar uma vítima. Dano Letal mata um personagem humano que seja ferido até cair abaixo do nível Incapacitado.

Garras e mordidas, a menos que tenham origem sobrenatural, causam Dano Letal.

Mortais se recuperam de Dano Letal seguindo a seguinte tabela:

Dano Letal: Tempo de Cura para Mortais	
Nível	**Tempo**
Escoriado	1 dia
Machucado	3 dias
Ferido	1 semana
Ferido Gravemente	1 mês
Espancado	2 meses
Aleijado	3 meses
Incapacitado	5 meses

Use um "X" para marcar Dano Letal e diferencia-lo dos demais tipos de Dano.

— Absorvendo Dano Letal: Dependendo do sistema de Combate usado, Dano Letal pode ou não ser absorvido por mortais. Pelo sistema OFICIAL, Dano Letal não pode ser absorvido por mortais. Se você usa o sistema opcional presente em **Demônio: O Preço do Poder** ou sua revisão, presente em **Underground Haven (**www.underhaven.hpg.com.br**)**, mortais podem absorver Dano Letal. De qualquer forma, em ambos os sistemas os sobrenaturais podem absorver Dano Letal normalmente, jogando Vigor com dificuldade 6.

— Criaturas Sobrenaturais: Seres sobrenaturais são afetados normalmente por Dano Letal, com exceção de que alguns não podem ser mortos por ele (lobisomens, Metamorfos, anjos, vampiros). Outros seres sobrenaturais (magos, múmias, Fadas) podem ser mortos normalmente por Dano Letal.

DANO AGRAVADO:

Dano Agravado é causado por forças sobrenaturais. Garras e mordidas de vampiros e lobisomens, fogo e certas mágicas são capazes de causar Dano Agravado em qualquer ser, seja ele mortal ou sobrenatural. Além disso, cada "raça" sobrenatural possui alguma fraqueza que causa Dano Agravado sobre ela (luz solar para vampiros, prata para lobisomens, ferro para Fadas, Fé para demônios).

O tempo de cura para Dano Agravado é igual ao tempo de cura para Dano Letal. Para marcar Dano Atordoante em sua ficha, use um sinal de cruz (+).

— Absorvendo Dano Agravado: Não é possível para mortais absorver Dano Agravado, a menos que estejam usando alguma armadura ou outra forma de proteção. Nesse caso, eles testam apenas seu nível de armadura.

— Seres Sobrenaturais: Dano Agravado é capaz de destruir qualquer ser sobrenatural, com exceção de múmias, demônios e anjos.

Vampiros, **múmias** e **magos** são incapazes de absorver Dano Agravado, a menos que possuam alguma armadura ou usem seus poderes sobrenaturais. Vampiros podem usar a Disciplina Fortitude e magos devem possuir Esfera da Vida em nível três ou maior para poderem absorver Dano Agravado.

Anjos, demônios, lobisomens, **Metamorfos**, **Fadas** e **fantasmas** podem absorver Dano Agravado normalmente.

CELESTIAIS E TIPOS DE DANO

Celestiais são criaturas sobrenaturais superiores. Eles são incrivelmente resistentes a dano e terríveis em combate. Nenhuma forma de Dano é capaz de destruir um Celestial, pelo menos não permanentemente.

DANO ATORDOANTE

Celestiais não são capazes de se curar naturalmente e por isso Dano Atordoante é tratado como Dano Letal para eles. As fontes de Dano Atordoante, porém, não são capazes de causar tanto Dano quanto as fontes de Dano Letal. Por isso, após a absorção de Dano, o anjo recebe sempre Dano reduzido à metade, arredondado para baixo.

— Absorvendo Dano Atordoante: Celestiais absorvem Dano Atordoante normalmente, mas o Dano resultante é reduzido à metade e é considerado Dano Letal.

— Curando Dano Atordoante: Veja Dano Letal, abaixo.

Por exemplo: Paulo é socado por um vampiro Brujah em Frenesi. O Brujah causa Força (4) + Potência (4) de Dano Atordoante (total 8). Paulo tem Vigor 4, testa e recebe resultados 3, 6, 6 e 8. Ele absorveu três pontos de Dano. O restante (5 pontos), é reduzido à metade (tornando-se 2,5) e reduzido para baixo, resultando num Dano Letal de 2 pontos.

DANO LETAL

Celestiais recebem Dano Letal normalmente. Dano Atordoante recebido também é considerado Dano Letal para eles. Um Celestial que receba Dano Letal suficiente para reduzir sua Vitalidade para abaixo de Incapacitado ficará inconsciente e vulnerável por alguns minutos. Os anjos despertam rapidamente, porém. Eles ficarão inconscientes por um tempo, em minutos, igual a 11 menos o Vigor do personagem.

Observação: Balas, a menos que o tiro seja direcionado à cabeça ou seja um tiro de queima-roupa com uma espingarda, causam Dano Atordoante em Celestiais (e demônios), pois seu Dano perfurante é bem menor para alguém que não precisa de órgãos vitais...

— Absorvendo Dano Letal: Absorve-se Dano Letal normalmente.

— Curando Dano Letal: Celestiais podem curar Dano Letal gastando Pontos de Investimentos. Cada Ponto de Investimento gasto recupera um ponto de Dano. Curar exige que o anjo gaste uma ação para cada ponto de Vitalidade recuperado. Celestiais que usem o Poder Celeridade para terem mais ações por turno, portanto, podem se recuperar mais rápido de seus ferimentos (ao custo de suas ações, claro).

Um Celestial pode ainda testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8) para curar um nível de Dano enquanto realiza alguma outra ação. Se ele falhar no teste, porém, ele perderá os pontos de Investimentos gastos na regeneração, mas não se curará.

DANO AGRAVADO

Celestiais sofrem Dano Agravado através de garras e dentes de seres sobrenaturais, através de fogo e através de certos poderes místicos. Anjos que sejam destruídos por Dano Agravado não morrerão. Sua alma abandona seu corpo. O corpo, sem a alma, é imediatamente reduzido a pó. A alma retornará ao Éden, onde se ocultará no solo para se recuperar, em um período de Reencarnação. Enquanto um novo corpo, idêntico ao anterior, é formado, a alma tem visões confusas e sonhos estranhos e desagradáveis, embora este período seja calmo. Após algum tempo, que varia de um mês a um ano (a critério do Narrador e de acordo com o nível de Poder do personagem), o Celestial retornará.

Um Celestial pode tentar resistir à "morte" gastando um ponto de Força de Vontade, o que o deixará apenas inconsciente, como se tivesse recebido Dano Letal ao invés de Dano Agravado.

— Absorvendo Dano Agravado: Celestiais podem absorver Dano Agravado normalmente, como se fosse Dano Letal.

— Curando Dano Agravado: Celestiais sentem dificuldade em curar Dano Agravado. Eles precisam gastar um ponto de Força de Vontade e três pontos de Investimentos por cada nível de Dano a ser curado. Esse processo de cura, por ser mais difícil, dura um turno inteiro para cada ponto de Vitalidade recuperado. Assim, não importa quantas ações o personagem tenha por turno, ele só será capaz de curar um nível de Vitalidade.

DECAPITAÇÃO E DESTRUIÇÃO DO CORPO

Decapitação (ter a cabeça separada do corpo) e destruição do corpo (em caso de ácido ou por desmembramento completo) são considerados letais para a maioria das criaturas. Mas não para Celestiais.

Decapitação não destrói um anjo. Ele é tratado como se estivesse sendo destruído por Dano Agravado: seu corpo é desfeito e sua alma retorna ao Éden. Se ele gastar um ponto de Força de Vontade no momento da "morte", porém, não é destruído. Seu corpo continua decapitado, mas o Celestial pode regenerar se a cabeça for colocada junto ao corpo. Alternativamente, o Celestial pode regenerar uma nova cabeça. Esse processo é doloroso e leva toda uma semana. Para isso, deve-se gastar um ponto de Força de Vontade e em seguida três Pontos de Energia.

Caso o corpo do personagem seja destruído, porém, ele não terá chance de permanecer apenas inconsciente. Sua alma invariavelmente retorna ao Éden, onde passará um período que varia entre uma semana e um ano (quanto mais poderoso em Coro e em Renome, mais rápido ele recria seu corpo).

O PERÍODO DE REENCARNAÇÃO

Quando um Celestial é destruído, sua alma retorna ao Éden, escondendo-se nas profundezas da terra de algum ponto selvagem e longe da civilização, e começa a materializar um novo corpo para si. A regeneração do corpo demora entre um mês e um ano. Quanto mais poderoso o personagem, e quantos mais feitos nobres ele tiver realizado, mais rápida é essa Reencarnação.

Durante o período de Reencarnação, o Celestial sofre de alucinações e tem sonhos estranhos. Ele tem visões de acontecimentos na Terra, às vezes vê fatos futuros, e muitas vezes os Guardiões aparecem em Sonho para trazer-lhe avisos. Muitos Celestiais renascem tomados por angústia devido às visões, e muitos emergem da terra com alguma nova missão em mente.

Ao final do processo, o Celestial deve ainda cavar seu caminho pela terra do Éden, o que exige esforço. Caso um Celestial saia da terra antes do tempo, seu corpo ainda estará mal formado e fraco (sem Poderes Celestiais, Atributos físicos e Aparência diminuídos, Força de Vontade zero), e o tempo restante de recuperação será dobrado.

A OBLITERAÇÃO

Há apenas uma forma de se destruir um Celestial (ou demônio) permanentemente. Este processo chama-se Obliteração e é extremamente difícil de ser realizado.

Para ser Obliterado, um Celestial ou demônio precisa ser destruído por Dano Agravado, decapitação ou destruição do corpo. A partir daí, seu corpo torna-se pó e sua alma tenta voltar para o Éden ou Inferno, de acordo com o caso. Para que a Obliteração seja bem sucedida, é preciso destruir a alma, antes que ela escape. Obviamente, para se destruir a alma, é preciso conhecer magia poderosa. Demônios e anjos, porém, podem tentar devorar a alma da vítima, assim Obliterando-a.

Para isso, um Celestial ou demônio deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) contra a Força de Vontade do ser destruído (também dificuldade 8) e conseguir pelo menos um sucesso a mais. Isso só pode ser feito até um turno após a destruição do corpo da vítima, e o personagem que tenta a Obliteração não pode agir (nem mesmo usando Celeridade), apenas se concentrar para absorver e destruir a alma.

Se houver sucesso, o anjo ou demônio absorve a alma do destruído, Obliterando-o. Esse processo é muito parecido com a Diablerie dos vampiros. Um Celestial ou demônio que o faça ganha parte das memórias da criatura destruída por um curto período de tempo. Além disso, apodera-se de suas Energias de Alma/Energia e seus Pontos de Investimentos. O

destruidor também sente uma euforia profana e por algumas horas poderá ser afetado pela Maldição ou Trilha de Pureza do destruído.

Obliteração também pode ser causada por efeitos mais raros. Mágika Verdadeira, por exemplo, possui dois efeitos conhecidos capazes de causar Obliteração. Um deles é o efeito Chamas da Purificação, uma energia de destruição que acaba com corpo e espírito e é feito com a Esfera de Primórdio em nível 5. O outro é um raio Entrópico conhecido por alguns magos Nefandi. Esse raio apaga corpo e alma de uma criatura, destruindo sua existência e exige a Esfera Entropia em nível 5.

Há quem diga que certos rituais religiosos e rituais taumatúrgicos são capazes de Obliterar um demônio ou Celestial. Se é verdade, então esses rituais são quase impossíveis de serem feitos, sendo muito complexos e devem ser realizados em pouquíssimo tempo (apenas um turno após a destruição do demônio ou Celestial).

TIPO DE DANO	CUSTO PARA CURA	NOTAS
Dano Atordoante	1pto de Investimento/nível	Dano recebido é reduzido à metade, após a absorção.
Dano Letal	1pto de Investimento/nível	Não mata Celestiais, apenas os deixa atordoados.
Dano Agravado	1pto de Força de Vontade e 3ptos de Investimento/nível	Destrói temporariamente. Celestial pode evitar destruição se gastar 1pto de Força de Vontade.
Decapitação	1pto de Força de Vontade e 3ptos de Energia	Destrói temporariamente. Celestial pode evitar destruição se gastar 1pto de Força de Vontade.
Destruição do Corpo	-	Destrói temporariamente.

FORMAS ALTERNATIVAS DE OBLITERAÇÃO

Existem muitas outras formas além da convencional de realizar Obliteração. Embora menos conhecidas, elas são muito usadas. Aqui estão alguns exemplos, mas o Narrador pode criar outras formas:

— Um Celestial ou demônio reduzido a Força de Vontade (permanente) zero e então destruído é automaticamente Obliterado. O destruído não pode ter sua alma absorvida, porém... ela simplesmente se dissipa, desaparecendo.

— Um ataque nuclear destrói corpo e alma juntos. Obviamente, um ataque nuclear é algo raro, mas vários demônios e Celestiais japoneses e indianos descobriram que isso é uma forma bem dolorosa de morrer...

— Certas Mágikas, feitiços e rituais podem Obliterar, desde que destruam corpo e alma juntos, a critério do Narrador.

— Se a alma for de alguma forma impedida de escapar após a destruição do corpo, o ser não é Obliterado, mas é incapaz de se Reformar no Inferno ou no Éden até que a alma seja liberada.

— Qualquer outra forma que o Narrador achar conveniente.

Note que essas formas de Obliteração não convencionais são muito eficientes, e podem até mesmo vencer poderes especiais como a habilidade demoníaca **Poder sobre a Morte** (Corrupção 10) ou o poder Celestial **Vencer a Obliteração** (Proteção 10).

A FORMA ANGELICAL

A habilidade mais majestosa dos Celestiais é a capacidade de assumir a Forma Angelical. Às vezes chamada de Semblante Angelical ou Aspecto Celestial, esta forma é famosa forma humana, com grandes asas em suas costas. Mais do que apenas asas, porém, a forma possui características como olhos brilhantes e um fino brilho de luz que circunda o corpo do Celestial. Avistar um Celestial em Forma Angelical é uma visão impressionante e tão poderosa que mortais chegam a se postar de joelhos em temor e respeito diante de algo tão divino.

A Forma Angelical de cada Celestial é diferente. Em primeiro lugar, sua aparência é basicamente a mesma, com a diferença que ele perde quaisquer imperfeições ou traços estranhos, como cicatrizes, marcas de nascença ou detalhes semelhantes (ele NÃO PERDE ferimentos sofridos por assumir a Forma Angelical, porém).

Além disso, o brilho emanado pelo corpo e principalmente pelos olhos do Celestial é diferente. Em alguns, é extremamente forte, em outros quase invisível mesmo na escuridão. A cor do brilho também varia. Alguns possuem brilhos brancos, verdes, dourados ou azuis. Outros possuem brilhos de cores diferentes e incomuns, como vermelho ou uma aura de trevas (essa aura de trevas é comum entre Kage, Mors Sancta e Spiritus Latro).

Por fim, a forma das asas do Celestial irá depender de seu Clero (veja o **Capítulo 4** para descrições). O tamanho da envergadura das asas abertas costuma ser mais ou menos o dobro da altura do Celestial, mas em alguns casos pode ser maior. Uma coisa que deve ser dita é que as asas são incrivelmente leves para o Celestial. Embora ele esteja mais pesado, para ele não há diferença de peso, tamanho, agilidade ou velocidade. Ele ainda pode agir normalmente, sem prejuízos pelas asas. O poder de Vôo inato das asas que dá essa vantagem, compensando o Celestial pelo peso a mais que as asas proporcionam.

ASSUMINDO A FORMA ANGELICAL

Assumir a Forma Angelical exige um teste de Trilha de Pureza (dificuldade 6). A transformação dura três turnos, menos um turno por sucesso. Assim, se o Celestial conseguir três ou mais sucessos, ela é automática, não gastando ações do Celestial. Portanto, Celestiais com maior Pureza são mais aptos a assumir instantaneamente sua Forma Angelical.

Lembre-se que assumir a Forma Angelical exige que o Celestial precisa ser as costas livres. Camisas, sobretudos e outros tecidos serão rasgados pelas asas que surgem, não importa o quão resistentes sejam. O uso de armaduras, por outro lado, impede completamente que o Celestial mude de forma.

Retornar à Forma Humana, porém, não exige teste algum, e ocorre automaticamente. Um Celestial nunca precisa se preocupar em retornar à Forma Humana, e ele sempre o faz ao ficar inconsciente. Ironicamente, a Forma Humana de um Celestial é mais "permanente" que sua Forma Angelical.

AS VANTAGENS DA FORMA ANGELICAL

Assumir a Forma Angelical dá mais vantagens do que apenas mudanças estéticas. As vantagens de se assumir essa forma são:

— Aparência: um Celestial torna-se incrivelmente belo ao assumir o Semblante Angelical. Sua Aparência aumenta em dois pontos, mesmo que isso o faça ir além dos limites impostos por Coros (um Celestial de Aparência 4, por exemplo, ficaria com Aparência 6 ao assumir a Forma Angelical).

Obviamente, esta vantagem não significa muito, pois um Celestial ainda precisa esconder sua natureza verdadeira de mortais e outros seres sobrenaturais. Mesmo assim, ele pode usa-la ao negociar com demônios ou outros Celestiais, ou na presença de outros que saibam a verdade e que sejam da plena confiança do Celestial.

— Brilho de Luz: O brilho que envolve o Celestial é muito fraco, e dificilmente pode ser visto em locais claros. Mas na escuridão ele é evidente. Um Celestial pode testar seu nível em Trilha de Pureza (dificuldade 6) para controlar seu brilho, aumentando-a ou diminuindo-a, seja para ocultar-se nas sombras (três sucessos precisam ser acumulados) ou para aumentar o campo de visão do personagem na escuridão (diminui ou mesmo anula penalidades devido a escuridão ou trevas).

— O Temor: O Temor é um efeito sobrenatural que toma os mortais (e alguns sobrenaturais) quando vêem um Celestial em sua Forma Angelical. Esse efeito causa uma mistura de medo, fascinação e respeito em sua vítima, e muitas vezes nubla as memórias da testemunha, impedindo-a de lembrar-se em detalhes de seu encontro com Celestiais.

Os efeitos do Temor, bem como explicações mais detalhadas, estão logo adiante.

— Vôo: Um Celestial em sua Forma Angelical e com suas asas abertas é capaz de flutuar no ar ou até mesmo voar a grandes velocidades. Detalhes sobre isso também estarão logo adiante.

USANDO AS ASAS COMO ARMAS

Às vezes um Celestial pode tentar usar suas asas na Forma Angelical como armas, balançando-as para atingir o oponente. Um ataque com asas exige um teste de Destreza + Esportes, dificuldade 6 para atingir um oponente em suas costas, 7 para um oponente ao seu lado ou 8 para um oponente que está diante do Celestial. O Dano desse ataque é igual à Força +1 do Celestial, e é Atordoante.

Em alguns casos, porém, as asas causam Dano Letal com esse ataque. Isso ocorre com Celestiais que têm asas metálicas cortantes, como os Venatores, os Hun Xian e os Kage. No caso dos Princeps, porém, suas asas em forma de tira não podem ser usadas para causar Dano, mas devido à sua flexibilidade e tamanho, podem ser usadas como "tentáculos" para agarrar objetos. A Força das asas de um Princeps é equivalente à Força do Celestial -3, e poderes como Fortificação não somam à Força das asas.

AS DESVANTAGENS DA FORMA ANGELICAL

A grande desvantagem da Forma Angelical são as próprias asas, que são extremamente vulneráveis. Um Celestial deve tomar um cuidado extremo para evitar receber danos às asas, pois elas não podem ser regeneradas como o resto do corpo do Celestial.

Um Celestial, ao receber dano nas asas, não perde Níveis de Vitalidade. Ele ainda pode absorver o Dano sofrido normalmente, mas o Dano excedente é causado nas asas. Considere que cada asa tenha 7 níveis de Vitalidade, sem penalidade por dano. Dano sofrido por uma asa é doloroso, mas não a ponto de prejudicar o Celestial com penalidades.

Se qualquer uma das asas perder mais de quatro níveis de Vitalidade, a capacidade de Vôo (veja adiante) do Celestial cai à metade. Se qualquer uma das asas perder todos os níveis de Vitalidade, o Celestial passa a ser incapaz de voar, e dependendo da vontade do Narrador, pode até mesmo ter a asa arrancada pelos ferimentos.

Dano sofrido pelas asas é reduzido à metade caso seja Atordoante, como ocorre com o Celestial. Além disso, ele cura um nível de Dano a cada hora. Assumir a Forma Humana não altera esse tempo, e ferimentos sofridos por uma asa ainda estarão lá ao retornar à Forma Angelical. O Celestial cura as asas mesmo na Forma Humana, porém. Danos Agravados, por outro lado, levam um dia inteiro para ser curado cada nível. Um Celestial com a asa incapacitada, por exemplo, precisaria de uma semana para recupera-la.

O perigo está em perder uma asa. Uma asa perdida ou arrancada NÃO irá se regenerar. A única forma de um Celestial recuperar uma asa arrancada é procurando um Primus ou outro líder de Clero, e pedindo para ser abençoado, numa espécie de ritual que faz o Celestial recuperar sua asa (ela ainda estará incapacitada, porém, e precisará se regenerar naturalmente). Esta é a razão pela qual os Anjos Caídos não recuperam suas asas: eles não têm a quem pedir a recuperação (Cleros Impuros não são considerados Cleros aos olhos dos Guardiões, e portanto seus líderes não podem recuperar as asas dos outros).

Um Celestial que tenha ambas as asas arrancadas perde a capacidade de assumir a Forma Angelical, até que recupere pelo menos uma delas. Muitos demônios caçam Celestiais não para mata-los, mas sim para arrancar suas asas, por puro sadismo. Asas de Celestiais são troféus valorizados no Inferno.

Observação: Celestiais com os poderes de Vitalidade podem regenerar as asas de si mesmos ou de outros usando seu poder. Outros Celestiais, porém, não têm outra escolha a não ser esperar que elas regenerem sozinhas.

O TEMOR

Um dos efeitos sobrenaturais da Forma Angelical, o Temor é uma mistura de medo, fascinação e respeito que toma mortais e alguns seres sobrenaturais quando eles vêem um Celestial em sua Forma Angelical. Esta é uma reação puramente instintiva. A visão de uma figura tão sagrada, tão divina, faz com que a maioria dos homens coloque-se de joelhos e vire o rosto para não olhar, ou que fuja desesperado por puro medo da ira divina. Embora seres sobrenaturais sejam bem mais resistentes a esse efeito, alguns deles ainda são afetados (mas não todos).

Mais do que apenas a reação instantânea, o Temor ajuda a nublar as memórias do ocorrido. A maioria das pessoas irá simplesmente esquecer o ocorrido, embora saibam no fundo de suas almas que viram algo que não deviam ver. Normalmente eles verão fragmentos distorcidos de suas memórias apenas em sonhos, se é que relembrarão algo algum dia. Outros, com maior força de vontade, imaginarão que viram uma alucinação ou foi apenas um sonho, ou se lembrarão do fato de forma distorcida. Muitos tentarão racionalizar o que viram, buscando uma explicação racional. Relatos de OVNIs brilhantes no céu podem muito bem ter sido originados da visão de Celestiais voando em suas Formas Angelicais.

Sistema: A Força de Vontade daquele que vê o Celestial em sua Forma Angelical é que determina que efeito do Temor ele sofrerá. Quanto menor a Força de Vontade, mais forte será o efeito. Mortais com heranças ou habilidades sobrenaturais, como magos, múmias, Parentes, Carniçais e Infernalistas têm o efeito diminuído. Considere que eles possuem Força de Vontade +5 (máximo 10) para determinar o efeito. Seres sobrenaturais, como vampiros, fadas, fantasmas, lobisomens, demônios e outros Celestiais são totalmente imunes aos efeitos do Temor.

Os efeitos do Temor para cada nível de Força de Vontade, bem como a porcentagem da população mortal que possui esse nível, estão na tabela à seguir.

Nível de Força de Vontade	Porcentagem da População	EFEITO DO TEMOR
1	10%	A pessoa é completamente tomada pelo medo de ter visto algo tão sagrado. Ela irá cair de joelhos no chão e cobrirá os olhos, chorando e pedindo perdão. Ele não terá qualquer controle sobre si mesmo, ficando nessa posição, chorando, fora de contato com o mundo. Suas memórias sobre o evento se apagarão completamente quando o efeito passar.
2	20%	A pessoa não consegue raciocinar direito, irá ficar olhando abobalhado para o Celestial, sem conseguir definir o que está vendo, completamente paralisado. Se atacado ou ferido, ele ainda irá se defender, embora o fascínio pelo Celestial o faça agir sem pensar e, se o ataque parar, ele voltará a ficar estático. Após o evento, sua memória irá desaparecer lentamente. Ele ainda pode acabar tendo sonhos distorcidos do evento durante o sono, no futuro.
3	18%	A pessoa tentará deixar o local o mais rápido possível e instintivamente, imaginando estar louco ou sofrendo de alucinações. Durante a fuga, ele irá agir mais por desespero do que conscientemente, podendo se ferir ou cometer erros. Ele será incapaz de lembrar dos eventos com precisão. Às vezes pode rever algumas cenas em sonhos, e vez ou outro um fragmento nublado do evento pode ser lembrando.
4	15%	A pessoa apenas tenta sair de perto, em silêncio e tentando não chamar atenção. Ele irá agir racionalmente, mas estará tremendamente assustado. Novamente, ele será incapaz de lembrar dos eventos com precisão, lembrando-se apenas de fragmentos desconexos.
5	13%	A vítima não acredita no que vê. Ele procurará não olhar e tentará sair do local o mais rápido possível, sem conseguir se explicar o porquê. Novamente, sua memória é partida no evento, e ele só se lembrará de fragmentos insignificantes do que viu.
6	10%	O mortal se vê incapaz de compreender o que vê. O medo instintivo faz com que ele se afaste cautelosamente e então corra para o mais longe possível. Pessoas com esse nível vão ser capazes de se lembrar do que viram, mas suas lembranças estarão ligeiramente nublada. Ele tentará a todo custo encontrar uma explicação racional para o evento.
7	7%	Há maior fascínio do que medo, e o mortal tentará ficar para ver, se sentir que não há perigo ou hostilidade. Caso seja ameaçado ou sentir que há perigo, ele tentará fugir a todo custo, porque ainda sente muito medo. As memórias serão embaçadas, mas muito mais claras do que em níveis anteriores. Muitos tentarão racionalizar o que viram, mas alguns conseguem lembrar a verdade.
8	5%	O mortal tentará descobrir o que está havendo, e ficará fascinado pela presença do Celestial, e ficará para ver, desde que o perigo seja pequeno. O medo impede que ele interfira ou mesmo tente falar com o Celestial, porém. Somente em caso de grande perigo ele tentará fugir. As memórias da pessoa não são mais afetadas.
9	1,5%	O mortal não se deixa vencer pelo medo, e para descobrir o que está havendo irá mais do que apenas ficar olhando, tentando intervir ou falar com o Celestial se preciso. Ele terá, porém, um grande respeito pelo Celestial, e não tentará sequer erguer a voz para o anjo. As memórias não são afetadas também.
10	0,5%	A Força de Vontade da pessoa é forte o suficiente para resistir completamente ao Temor. Embora a pessoa sinta certo medo e fascínio, pode se controlar normalmente e se lembrará do evento com clareza.

O VÔO

A maior capacidade da Forma Angelical é permitir que o Celestial voe. Essa é uma habilidade totalmente sobrenatural, e não é o impulso das asas que faz o Celestial erguer-se do solo. Tudo o que ele precisa é estar com as asas

abertas e desejar voar para se levantar do solo. O "vôo" pode ser reduzido a apenas flutuar sobre o chão, levitando ao invés de caminhar, ou pode mesmo erguer o Celestial a centenas de metros de altura, permitindo-o voar a altas velocidades.

As asas batem gentilmente durante o vôo, mas o Celestial pode desejar que elas acompanhem o ritmo do vôo, dando maior realismo. Elas devem estar completamente para o Celestial voar. Se estiverem parcialmente abertas ou fechadas, o Celestial não conseguirá sequer levantar-se do solo. Isso pode limitar os espaços em que o Celestial pode voar (um poço de elevador, por exemplo, não seria largo o suficiente para se abrir as asas). Nisso os Princeps têm vantagem, pois suas asas em forma de tiras flexíveis permitem que elas se encaixem em espaços bem menores.

Voar nos dias de hoje é algo arriscado, porém. Embora muito útil em áreas selvagens ou para viajar pela Umbra, a capacidade de vôo pode ser perigosa nos céus modernos com helicópteros e aviões. Além disso, voar em uma grande cidade é arriscado, podendo atrair a atenção de mortais que vejam a cena através da janela de seus apartamentos, principalmente quando o Celestial resolve pousar...

Velocidade: Um Celestial pode voar a até 10 vezes a sua velocidade de corrida (Celeridade pode ser usada para ir ainda mais rápido. Um Celestial que use Celeridade por um turno é como um carro usando um "turbo" para adicionar velocidade instantaneamente em seu vôo, embora esse "empurrão" não dure). Note, porém, que ele não pode partir já em velocidade total. Considere que no primeiro turno de vôo ele pode se mover a sua velocidade de corrida, no segundo essa velocidade dobra, no terceiro ela triplica, e assim por diante até atingir a velocidade 10 vezes maior no décimo turno. Isso exige um vôo em linha reta.

Curvas durante o vôo reduzem a velocidade à metade, ou a um quarto ou menos em caso de manobras rápidas em alta velocidade. Obviamente, atingir altas velocidades é praticamente impossível sem um trajeto muito longo em linha reta. Normalmente um personagem só poderá alcançar essas velocidades em céu aberto.

Não há velocidade mínima de vôo. Um Celestial pode muito bem permanecer parado no ar, ou voar de costas para se afastar de alguém sem deixar de encara-lo.

Manobras: Manobrar no ar pode ser fácil em algumas situações ou extremamente complicado, dependendo da velocidade e do que se deseja fazer. Um personagem voando a 1x sua velocidade de corrida nem precisa manobrar para não bater em um prédio, mas um Celestial a 10x teria que testar Destreza + Esportes (dificuldade 9 ou até mesmo 10) para consegui-lo.

O Narrador deve determinar qual o teste e a dificuldade necessários para cada manobra. Esquivar-se de socos de um inimigo quando se está levitando a poucos centímetros do solo pode ser fácil (Destreza + Esquiva, dificuldade 6), mas esquivar-se de carros enquanto se voa em alta velocidade numa auto-estrada na contramão seria muito mais difícil (Destreza + Esquiva, dificuldade 9).

Carregando Carga: As regras acima se aplicam apenas em casos em que o Celestial não está carregando nada mais pesado do que metade de sua Força permite. Um Celestial que carregue algo que exija mais do que isso só consegue alcançar uma velocidade máxima 5 vezes maior que sua velocidade de corrida, e ganha +1 em todas as dificuldades de testes de manobras aéreas.

Além disso, um Celestial que carregue uma outra pessoa consigo só pode alcançar três vezes sua velocidade máxima, e suas dificuldades para manobras aéreas aumentam em +3.

TABELA DE VELOCIDADES

A tabela a seguir está aí só pra facilitar os cálculos de velocidade de corrida e velocidade máxima de vôo de um Celestial, em metros por turno, metros por segundo e quilômetros por hora, assim facilitando casos como tentar ver se um Celestial consegue alcançar um carro voando.

DESTREZA	Velocidade de Corrida (metros/turno)	Velocidade de Corrida (metros/segundo)	Velocidade de Corrida (quilômetros/hora)
1	21	7	25
2	24	8	28
3	27	9	32
4	30	10	36
5	33	11	39
6	36	12	43
7	39	13	47
8	42	14	50
9	45	15	54
10	48	16	57

Apenas para relembrar: a velocidade de corrida é aumentada a cada turno quando se voa. No primeiro turno, ela é como mostrada acima. No segundo, é o dobro. No terceiro, o triplo. E assim por diante, até o máximo de 10 vezes a velocidade no décimo turno.

A velocidade só aumentará, porém, se o Celestial se movimentar em linha RETA. Logo, pra alcançar uma velocidade de 3x, ele precisaria de três turnos e 6x a velocidade em espaço percorrido (o espaço percorrido no primeiro turno, o espaço percorrido no segundo, que é o dobro, e o espaço percorrido no terceiro, que é o triplo, somados).

Note que com isso um Celestial pode voar a velocidades realmente altas (um Celestial de Destreza 5, por exemplo, pode alcançar uma velocidade de 390 Km/h!) em vôo. Manobras em velocidades tão altas podem ter dificuldade 10, ou mesmo ser impossíveis de serem feitas.

Capítulo 8:

Os Dons de Deus

O Poder Divino

Trabalhar com a mágica é tecer forma para as forças invisíveis; voar além da visão; explorar um reino onírico fora do mapa da realidade escondida;... ser ambos animal e deus. Mágica é a arte da mudança, a arte do sábio, estimulante, perigosa — a aventura derradeira.

— Starhawk, *The Spiral Dance*

Poder é algo sonhado por todos, que possui mil formas diferentes de ser visto ou conquistado. Mas quando se fala no sobrenatural, Poder é apenas uma coisa: magia. Vampiros, lobisomens, magos e fadas possuem suas formas de magia, poderes incríveis que desafiam as leis da ciência e permitem a eles realizar o impossível. Celestiais, por sua vez, possuem sua própria forma de magia, uma força que eles extraem de suas próprias almas, e alguns sustentam que vem de Deus em pessoa. Esses são os Poderes Celestiais.

"Poder Celestial" é apenas uma forma para simplificar os muitos nomes que a magia dos anjo recebeu. Os Veritatis Perquiratores e Celestiais mais arcanos chamam essa magia de *Spiritus Factu*. Os Venatores, Cuique Suum e Princeps as chamam de Disciplinas Celestiais. Os Malaki preferem o termo Dons de Alá. Os Xamãs e Superviventes os chamam simplesmente de Bênçãos.

Não importa o nome, porém, o que importa é que esses dons existem e são praticados por todos os Celestiais. Poder vem mais fácil para alguns do que para outros, porém. Muitos se dedicam a aprender mais e mais sobre essa magia estranha e poderosa. Uma coisa que os mais velhos falam, porém, é que deve-se tomar cuidado com o poder. Ele seduz e corrompe, e mesmo sendo de inspiração divina, pode levar um Celestial a Decair...

O Corpo Divino

Antes de explicar os *Spiritus Factu*, é preciso explicar as habilidades místicas que todos os Celestiais possuem. Essas habilidades são inatas e estão diretamente ligadas à condição física e espiritual dos anjos.

O corpo de um Celestial não é físico ou espiritual, mas sim uma combinação perfeita dos dois. Celestiais podem existir tanto no mundo espiritual como no mundo físico, podendo-os afetar de igual maneira. Ao contrário dos seres vivos, os corpos de anjos não são cascas para suas almas, mas sim a própria alma materializada. Em termos metafísicos, um Celestial é um espírito permanentemente materializado, mantendo uma forma física mesmo quando está nos mundos espirituais.

Além disso, um Celestial não está vivo nem morto. Ele não é um morto-vivo, muito menos já foi um ser vivo. Ele é carne celestial, que alguns chamam de Efêmera Física. Embora simule condições vivas respirando, tendo um coração que bate e órgãos que funcionam, o Celestial não precisa de funções vitais. Ele não precisa respirar, comer e dormir, embora possa fazer essas coisas normalmente.

Essa condição do corpo dá aos Celestiais diversas capacidades místicas:

— Atributos Inumanos: Celestiais que alcancem Coros mais altos são capazes de alcançar níveis em suas Características superiores ao limite humano. Enquanto um Anjo recém-liberto de seus ensinamentos pode ser tão forte quanto um homem, um Trono pode muito bem ter uma Força 8. Os maiores Querubins e Serafins podem alcançar o limite de Atributos de valor 10 (e, segundo alguns, às vezes mais)...

— Energia da Alma: Celestiais, como os demônios, precisam das energias das almas para sobreviver. Ao contrário dos demônios, porém, essa energia não é retirada de almas alheias, mas sim canalizada da própria alma do Celestial. Como resultado, eles possuem Energia de Almas e Pontos de Investimentos, que podem ser usados para criar efeitos místicos ou para manter e curar seus corpos.

— A Forma Angelical: Celestiais possuem duas forma. A primeira, a Forma Humana, é como uma pessoa normal. A segunda, a Forma Angelical, porém, é a famosa forma alada dos Celestiais (para mais detalhes, veja o Capítulo anterior).

— Imortalidade: Celestiais são imortais. Eles não envelhecem e são imunes a doenças. Assim, apenas dano extensivo pode destruir um deles. Mesmo assim, mesmo Dano Agravado, decapitação ou destruição do corpo não são capazes de destruir um anjo permanentemente. Um Celestial destruído retornará em forma espiritual para o Éden, onde seu corpo se reforma num período de poucos meses.

A única maneira de se destruir completamente um Celestial é através da Obliteração. Para detalhes a respeito da Obliteração e resistência a Dano de um demônio, veja o Capítulo anterior.

— Imunidade à Temperatura: Calor e frio não são capazes de incomodar um guerreiro celeste. Embora fogo ou materiais em brasa ainda possam ferir gravemente um Celestial, os efeitos da temperatura não o incomodam. Ele poderia andar no meio de deserto sem jamais desidratar, ou nadar no mar ártico sem riscos à sua vida.

— **Imunidade a Possessões:** O corpo de um Celestial é a manifestação física de sua alma e, portanto, o corpo e a alma não podem ser separados sem que o corpo seja destruído antes, e também não é possível que nenhum outro espírito tome seu corpo. Celestiais são imunes a possessões e poderes que separem corpo e alma.

— Órgãos Desnecessários: Não estando realmente vivos, os órgãos de um Celestial são desnecessários, com exceção de seus olhos (afinal, eles precisam enxergar... e, como dizem, os olhos são "as janelas da alma"). Assim, extração de órgãos não causa qualquer problema a um Celestial, a não ser o dano em si (arrancar o coração é doloroso e causa ferimentos graves, mas o Celestial não precisa temer a morte devido à falta do coração, por exemplo).

— Resistência a Ferimentos Agravados: Não possuindo corpos realmente vivos, Celestiais reagem melhor a ferimentos do que mortais ou mesmo alguns seres sobrenaturais. Como resultado, podem absorver Dano Agravado normalmente.

— Resistência a Ferimentos Atordoantes: Devido aos seus órgãos desnecessários, os Celestiais sofrem muito pouco Dano Atordoante. Qualquer Dano Atordoante (Dano que vem de ataques de impacto, como socos, porretes e chutes) recebido por é reduzido à metade (após a absorção de Dano).

Além disso, Dano causado por balas é, para anjos, considerado Atordoante, já que o dano maior das balas é a perfuração de órgãos, o que não incomoda muito um imortal...

— Regeneração: Celestiais podem regenerar quaisquer ferimentos, mesmo membros perdidos. Isso requer o dispêndio de Energia Pura da alma, mas possibilita a rápida regeneração.

Dano Atordoante e Dano Letal são regenerados gastando-se um Ponto de Investimento por nível de Dano a ser curado. Cada nível curado gasta uma ação do Celestial. Já Dano Agravado é mais difícil de se regenerar. É preciso gastar três Pontos de Investimentos e um Ponto de Força de Vontade por nível de Dano Agravado. Cada ponto curado gasta um turno inteiro de concentração e descanso.

Spiritus Factu: o Poder Celestial

Eu amo o poder. Mas é como um artista que eu o amo. Eu o amo como um músico ama seu violino, para retirar dele seus sons e acordes e harmonias.

— Napoleão Bonaparte, em Havelock Ellis' *The Dance of Life*

Os Poderes Celestiais, ou *Spiritus Factu*, são habilidades impressionantes, e existem 22 Poderes diferentes. Nove destes Poderes são Comuns, e os outros 13 são Exclusivos de cada um dos 13 Cleros (os Primordiais, o "14º. Clero," não possuem Poder Exclusivo).

A seguir, cada um dos Poderes Celestiais será explicado em detalhes. Poderes Infernais possuem níveis, que podem variar entre 1 e 10, embora seja muito raro encontrar um Celestial que tenha mais do que cinco níveis em um Poder. É preciso prestar atenção a alguns detalhes, porém, que se referem a todos os Poderes Celestiais, sem distinção:

— Níveis com várias habilidades: Os níveis de Poder Celestial podem ter uma ou mais habilidades. Um Celestial que aprenda um nível de Poder pode usar todas as habilidades desse nível sem problemas e sem precisar pagar pontos adicionais em experiência.

— Gastos: Alguns Poderes (mas não todos) requerem o gasto de Pontos de Investimentos, de Energia ou de Força de Vontade.

— Testes: Todo os testes de um Poder Celestial requerem a jogada de um Atributo + Nível do Poder. O nível do Poder, porém, jamais acrescenta mais de cinco dados à Parada de Dados do personagem, enquanto o nível do Atributo é somado normalmente (entre 1 e 10 dados, de acordo com o nível). Assim, Celestiais com Poderes em nível 6, 7 ou superior jogarão sempre um número de dados igual a Atributo +5.

Vale notar, porém, que anjos podem usar seus níveis acima de cinco para diminuir o efeito de penalidades em dados. Cada nível acima de cinco permite ignorar um dado de penalidade. Um Celestial que use um Poder de nível 6, por exemplo, pode ignorar penalidades de -1 dados, ou perde só um dado em penalidades de -2, e por aí vai. Um Poder de nível 10 ignora penalidades de até -5 dados, por exemplo.

Vale lembrar que nem todas as habilidades de um Poder precisam ser testadas. Algumas são automáticas ou requerem apenas algum gasto de energia para serem ativadas.

— Toque: Certos Poderes exigem que o Celestial toque seu alvo. Em situações normais isso não representa problema, mas em combate é preciso gastar uma ação para tocar o oponente, testando Destreza + Esportes (dificuldade 8), e o alvo pode esquivar-se. Note que tocar não basta encostar no alvo, e sim manter o toque por alguns instantes. Usar um poder que requer o toque em conjunto com um soco, portanto, é impossível (pois um soco mantém contato por muito pouco tempo).

— Tipos de Poderes: Existem dois tipos de Poderes Celestiais: Comuns e Exclusivos. Comuns podem ser aprendidos por quaisquer Celestiais, mas os Exclusivos só podem ser aprendidos por membros de Cleros específicos. Um Celestial normalmente pode aprender apenas o Poder Exclusivo de seu Clero, mas é possível que o membro de outro Clero ensine um Poder Exclusivo. Isso é muito raro, e normalmente exige que o Celestial seja muito bem visto pelo Clero que lhe ensina um Poder Exclusivo.

— Custos em Experiência: Comprar Poderes Celestiais com experiência depende do tipo de Poder e de seu Clero.

TIPO DE PODER	CUSTO (Nível 1)	CUSTO (para aumentar nível)
Poder Comum	10	Nível Atual x5
Poder Exclusivo de seu Clero	10	Nível Atual x5
Poder Exclusivo de outro Clero	15	Nível Atual x7

HABILIDADES ÚNICAS

Os Poderes Celestiais são habilidades instintivas (a exceção é Elementalidade), e não disciplinas rígidas que exigem conhecimentos lineares. Portanto, é normal para um Celestial desenvolver habilidades únicas dentro de um poder que ele jjá possua. Isso exige treino e paciência, porém, e não apenas improvisação. Sendo assim, sob permissão do Narrador, é possível criar efeitos novos além dos mostrados na descrição de cada poder. Existem três limitações para isso, porém:

1) O Narrador precisa aprovar o efeito sendo usado.

2) A força do poder deve ser limitada pelo nível do Celestial. É impossível, por exemplo, criar uma habilidade de Domínio de nível 4 que seja tão poderosa quanto uma habilidade de nível 5 ou maior. É preciso ter bom senso para não criar efeitos poderosos demais para o nível de poder usado.

3) A habilidade criada deve estar dentro dos limites de cada poder. É impossível, por exemplo, usar Domínio para controlar emoções, ou Mystérion para controlar mentes. Cada poder tem uma área de influência que deve ser respeitada.

Na descrição de cada poder estará incluída o quadro "Limites do <Nome do Poder>", em que são discutidos os limites da influência do poder e é dada uma visão geral das habilidades ligadas a cada poder, para assim facilitar a criação de novas habilidades.

IMPROVISANDO EFEITOS

Pode ser que um jogador queira de repente improvisar um efeito usando um poder que tenha. Um efeito improvisado é diferente de um efeito criado pelo jogador (veja "Habilidades Únicas", acima), porque o jogador não pensou nele com antecedência. Para efeitos de história, é como se o personagem usasse seu poder instintivamente, sem seguir regras.

Nesses casos, o Narrador deve considerar se o nível do personagem no Poder (ou Poderes: certas habilidades podem combinar Poderes diferentes) é suficiente para o efeito. Se achar que sim, o Narrador diz o teste a ser feito (um Atributo + o Poder a ser utilizado) e determina o gasto de energia do mesmo.

Toda vez que um personagem improvisar um efeito, ele DEVE gastar um ponto de Força de Vontade. É o preço a se pagar pela flexibilidade dos Poderes. Note que, se o personagem repete o mesmo efeito várias vezes, ele deixa de ser improviso, passando a pertencer ao repertório normal de poderes do Celestial. Nesse caso, o Narrador pode desconsiderar o gasto de Força de Vontade para o efeito em questão, se achar melhor.

RESSONÂNCIA

Acender uma vela é criar uma sombra.

— Ursula K. LeGuin, ***A Wizard of Earthsea***

Os *Spiritus Factu* por si só já são habilidades impressionantes, mas sua influência vai além dos efeitos planejados. Os magos dizem que toda magia feita causa ondulações na realidade, e não estão errados. Quando um Celestial usa seu poder, este poder criar efeitos na realidade que vão além de seu intento original. Essas manifestações são chamadas de "Ressonância" por alguns eruditos que tentam explica-los.

A Ressonância é a maneira como um poder se manifesta. São efeitos menores, que nem sempre podem ser percebidos, mas que marcam que energia celestial está sendo usada nas proximidades. Muitos poderes possuem uma ressonância comum a eles. Por exemplo, as habilidades de Domínio fazem os olhos do Celestial brilharem quando são usadas, enquanto Vitalidade se manifesta na forma de uma luz dourada sobre o objeto ou parte do corpo em que a Vitalidade está sendo usada.

Mas a Ressonância vai além disso. A realidade reage às vezes de forma imprevisível à ação dos Poderes Celestiais. Essas manifestações podem incluir uma sensação de paz nas pessoas próximas, uma luz divina, pássaros cantando ou um vento quente e relaxante vindo aparentemente de lugar algum.

Uma coisa interessante que muitos Celestiais perceberam é que os *Infernalis Factu* dos demônios também possuem Ressonância, mas esta é muito mais forte e "sinistra." Magia infernal traz brisas geladas, atrai insetos, causa calafrios nas pessoas próximas ou faz aparecer um leve odor de enxofre momentâneo no local. Muitas vezes, é possível encontrar um Celestial ou demônio nas proximidades simplesmente prestando atenção à Ressonância que seus poderes causam.

Note que nem sempre a Ressonância aparece ou pode ser percebida. Normalmente, apenas efeitos fortes ou que afetem o ambiente é que causam Ressonância, enquanto metamorfoses, aumento de Atributos ou poderes de baixo nível não trazem qualquer sinal de Ressonância consigo.

NARRANDO A RESSONÂNCIA

A Ressonância foi apresentada aqui como uma ferramenta do Narrador, e não uma regra. A Ressonância deve ser usada para incrementar o cenário, não para ser um indicador de magia. Um demônio dominando pessoas nas proximidades pode não causar Ressonância nenhuma se o Narrador desejar, para assim não estragar a história logo no início, mas a Ressonância pode ser uma grande ferramenta para dar tensão ao jogo. Imagine se, no clímax da história, quando os personagens finalmente confrontam o mesmo demônio, um trovão pode ser ouvido, ventos gelados surgem do nada e os olhos da criatura brilham, enquanto ela fica parada, apenas encarando os Celestiais... os jogadores saberão que algo REALMENTE grande está por vir...

Celeridade

Tipo: Poder Comum

Celeridade é o poder da velocidade e dos reflexos sobrenaturais e se confunde com a Disciplina vampírica conhecida como "Rapidez". Celestiais que possuem Celeridade são capazes de agirem em velocidades incríveis. Para aqueles que os observam, o anjo parece como um borrão, movendo-se tão rápido que é difícil percebe-lo. Para o Celestial, é como se o mundo fosse mais lento, e as pessoas mais lerdas. A velocidade conferida por este poder permite realizar ações impressionantes, como perseguir um carro a pé ou lutar contra diversos inimigos de uma só vez.

Infelizmente, este poder tem seu preço: energia. Mantê-lo acionado gasta uma quantidade incrível de Energia Pura, de forma que muitos só usam Celeridade em situações mais graves.

Sistema: Cada ponto que o Celestial possui em Celeridade dá a ele uma ação extra em um turno. Celeridade, como outros poderes, pode variar entre níveis 1 e 10, e portanto um personagem com Celeridade pode agir entre duas e onze vezes em um mesmo turno, de acordo com seu nível. O que ele faz com essas ações é escolha do jogador: ele pode gastar uma ação inteira correndo para se aproximar de um inimigo e então outras duas ações para lutar com ele, por exemplo.

O uso de Celeridade requer dispêndio de energia, porém. É preciso gastar um ponto de Energia para acionar o poder por uma cena. Na mesma cena em que gastou o Ponto de Energia, então, sempre que se quiser usar o poder por um turno, deve-se gastar 1 Ponto de Investimento. No turno em que se gasta um ponto de Investimento, o Celestial poderá desfrutar de todas as suas ações extras. Note que o custo não muda, não importa quantas ações possam ser realizadas. Um Celestial de Celeridade 1 e um de Celeridade 6 só precisam gastar um ponto de Investimento para ter todas as suas ações por um turno.

Exemplo: *Elysium possui Celeridade 6. Vendo-se cercado por inimigos, ele gasta um ponto de Energia, ativando sua Celeridade. Pelo resto da Cena, sempre que Elysium quiser usar até 7 ações por um turno, ele gasta um ponto de Investimento.*

ATENÇÃO: Celeridade só pode ser usado para realizar ações extras que sejam FÍSICAS. O personagem poderia socar múltiplos oponentes, por exemplo, mas não Dominar muitas pessoas num único turno. Desta forma, ações mentais ou sociais estão limitadas a apenas uma ação por turno, mesmo que se use Celeridade. Note que a maioria dos poderes (todos aqueles que usam Atributos Sociais ou Mentais ou que exigem concentração) não são considerados ações físicas.

E, antes que perguntem, sim, isso também vale para o poder demoníaco de mesmo nome, mesmo que isso não esteja sendo dito em **Demônio: O Preço do Poder** (considere isto como uma errata).

Fortificação

Tipo: Poder Comum

Lendas contam que os servos do Senhor são capazes de enfrentar um exército, que sua força é sobrenatural e que arma alguma pode feri-los. Embora as lendas muitas vezes exagerem, elas não estão longe da verdade. Este *Spiritus Factu* é um dos mais terríveis que se pode imaginar, principalmente porque ele não é nada sutil. Claro, um Venator usando Fogo Celestial é impressionante, mas não há terror maior do que ver um soldado de Deus se aproximar, resistindo a quaisquer danos que sofre como se nada o atingisse e derrubando qualquer coisa que entre em seu caminho.

Fortificação é um poder físico, e confere ao anjo as lendárias força e resistência infernais. Mais impressionante, é impossível saber se um Celestial está ou não usando este poder apenas observando-o, pois Fortificação não altera a forma do corpo do anjo. Aqueles que podem ver auras notam que a aura do Celestial torna-se mais brilhante, porém, devido à energia pura usada para ativar este poder.

Assim como Celeridade, Celestiais evitam usar este poder porque ele requer muita energia para ser usado. Por outro lado, quando a situação requer força bruta, os que seguem o Caminho do Guerreiro não temem usar Fortificação, pois sabem que ao cumprir seus objetivos, Deus os recompensará recuperando suas energias.

Sistema: Fortificação contribui para a Força e a resistência do personagem. Este poder deve ser ativado conscientemente pelo Celestial. Para ativa-lo, o Celestial deve gastar 1 Ponto de Energia. A partir daí, o poder ficará ativo durante toda a Cena. Ao fim da Cena, o Celestial perde as vantagens da Fortificação e deve gastar outro Ponto de Energia para aciona-la novamente.

Enquanto a Fortificação estiver ligada, o Celestial possui as seguintes vantagens:

Força Sobrenatural:

Para cada ponto de Fortificação que o Celestial possui, sua Força aumenta em um. Um Celestial de Força 3, e Fortificação 3, por exemplo, terá Força 6 quando este poder estiver acionado.

Em testes de Força, os pontos extras de Força conferidos por este poder não precisam ser testados. Ao invés disso, eles conferem sucessos automáticos. O Celestial faz o teste normalmente (sem contar os pontos extras) e soma aos sucessos conseguidos o número de pontos extras de Força que se possui. No exemplo acima, o Celestial de Fortificação 3 poderia testar sua Força (3 dados) e somaria 3 sucessos ao resultado.

Resistência Sobrenatural:

Fortificação, quando ligada, acrescenta dados aos testes de Absorção de Dano do personagem. Para cada ponto de Fortificação, o Celestial terá um dado a mais para absorver Dano (seja ele Atordoante, Letal ou Agravado). Um Celestial de Fortificação 3, por exemplo, teria +3 dados em seus testes de absorção de danos.

Domínio

Tipo: Poder Comum

As forças da luz acreditam que todos os seres inteligentes têm direito à liberdade de pensamento. Mesmo assim, sabem que há momentos em que é preciso sobrepôr a vontade celestial sobre a vontade dos outros, tanto para que os Celestiais possam cumprir suas missões como ocultar a verdade de sua existência. Os fins muitas vezes precisam justificar os meios. E, apesar de contraditório, os Celestiais criaram os poderes de Domínio.

A arte do Domínio é o poder sobre as mentes e a vontade alheias. Um Celestial que conheça o poder do Domínio é capaz de manipular a mente de um alvo para que este faça a vontade do anjo. Em alguns casos, Domínio também pode ser usado como forma de apagar lembranças ou mudar a forma de pensar de uma vítima.

Este *Spiritus Factu* é usado raramente, e quase sempre apenas sobre aqueles que de alguma forma servem ou protegem as forças das trevas, seja conscientemente ou não. Abusar deste poder é uma forma rápida de ser punido no Éden, e muitos Celestiais ambiciosos já Caíram por terem ousado dominar inconseqüentemente as mentes dos mortais.

Ao ser usado, este poder é manifestado na forma de um leve brilho de luz nos olhos do Celestial. O brilho costuma ser azul ou dourado, variando de acordo com aquele que usa este poder, e é tão fraco a maioria das vezes é imperceptível. Somente na escuridão o brilho pode ser notado com facilidade. Algumas raras habilidades deste poder tornam o brilho nos olhos muito forte, porém, e tais habilidades são usadas com muito mais cuidado pelos servos de Deus.

Há aqueles que são imunes à vontade dos Celestiais, porém. Os próprios Celestiais são imunes ao Domínio. Por algum motivo, demônios também são imunes. Alguns dizem que o Inferno protege a vontade de suas crias, enquanto outros argumentam que os demônios não têm vontade própria, sendo apenas servos do mal e não podendo ser dominados.

Sistema: Os poderes de Domínio estão sempre relacionados ao domínio de mentes ou a forçar a vontade do Celestial sobre a vontade de seu alvo.

O brilho que emana dos olhos do Celestial é quase imperceptível. A menos que esteja muito escuro, um observador precisa de um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para perceber o brilho. Em locais escuros, o brilho pode ser percebido sem testes. Alguns poderes de Domínio emanam brilhos mais fortes, porém, que podem ser percebidos sem teste algum.

Imunidade: Celestiais e demônios são imunes aos poderes de Domínio.

RESISTINDO AO DOMÍNIO

A maioria dos seres sobrenaturais são mais resistentes aos poderes de Domínio por terem Força de Vontade mais alta (normalmente, entre 4 e 9). Mortais, por outro lado, são mais vulneráveis por terem Força de Vontade mais baixa (normalmente, entre 2 e 5). Mesmo assim, qualquer um pode resistir ao Domínio.

Naturezas:

Dependendo da personalidade do alvo, pode ser mais difícil controlar o alvo. Personagens com Naturezas mais agressivas ou manipulativas, como Valentão, Diretor ou Autocrata, por exemplo, podem ser mais difíceis de se controlar, aumentando em um ponto as dificuldades do Celestial para manipula-los. Outros, com personalidade mais "fraca", como Criança ou Soldado, são mais fáceis de se controlar, diminuindo a dificuldade do Celestial em um.

Força de Vontade:

Qualquer um, seja mortal ou sobrenatural, pode resistir ao Domínio gastando pontos de Força de Vontade. Gastando um ponto, é possível resistir ao poder por um turno ou pouco mais. Gastar tal ponto, porém, exige que a vítima tenha algum motivo para resistir ao poder (como, por exemplo, fazer algo que vai contra seus desejos mais profundos). Essa resistência é muito precária, afinal, ela só dura um turno. Neste turno, a vítima do Domínio estará livre do poder, mas todas as suas ações terão a dificuldade aumentada em dois pontos devido ao esforço mental. No turno seguinte, o poder de Domínio retorna com força total.

Se, com tentativas sucessivas de resistir à Domínio, a vítima acabar gastando um número de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos pelo Celestial ao domina-lo, a vítima estará livre do controle sobrenatural. Além disso, a vítima não poderá ser dominada de novo pelo resto da Cena, pois sua vontade estará fortalecida. Isso não impede, porém, que o Celestial domine a vítima novamente no futuro...

Nível •

Presença Imponente: O primeiro nível de Domínio ainda é fraco demais para que um Celestial domine completamente a vontade de uma vítima, mas mesmo o anjo com pouco conhecimento em Domínio é capaz de impor sua presença. **Presença Imponente** permite ao Celestial manipular facilmente as pessoas ao redor.

Aqueles que interagem com o Celestial que utiliza este poder sentem uma aura poderosa emanada pelo anjo. Esta aura produz efeitos diversos, como um medo instintivo, uma grande admiração ou fascínio ou simplesmente uma sensação de que o Celestial é alguém importante que deve ser obedecido.

Este poder não força as pessoas a obedecerem o Celestial, porém. Ele apenas as deixa mais inclinadas a respeitar (e, dentro do possível) atender a pedidos do anjo. Obviamente, é impossível para um Celestial usar este poder para convencer alguém a fazer o que não faria sob circunstâncias normais.

Sistema: O Celestial gasta 1 Ponto de Investimento para ativar este poder sobre uma pessoa. A partir de então, pelo resto da Cena, todas as suas dificuldades em testes de Manipulação em relação a essa pessoa terão suas dificuldades diminuídas em dois pontos. Esse bônus está incluído apenas em testes sociais e não afeta usos de poderes sobrenaturais que envolvam Manipulação.

Note que este poder precisa ser ativado separadamente para cada pessoa a ser afetada.

Nível ••

Ordens do Divino: As lendas dizem que a voz de um anjo é algo magnífico de se ouvir, e que uma ordem dada por um dos guerreiros divinos não pode ser desobedecida. **Ordens do Divino** aproxima as lendas da realidade, pois esta habilidade permite ao Celestial dar ordens a uma pessoa, forçando-a a obedecer.

O Celestial que usa este poder é capaz de dar uma ordem a uma pessoa, e esta será forçada a obedecer esta ordem. A ordem dada pelo Celestial pode forçar a vítima a realizar atos extremos, mas não poderá pôr em risco a vida da vítima, ou o poder falhará.

Para que este poder funcione, o Celestial deve fitar os olhos da vítima e falar em voz alta a ordem a ser seguida. Os olhos do Celestial brilham levemente no exato momento em que a ordem é dada. Um fato interessante é que, embora a voz do Celestial não se altere, algumas vítimas deste poder garantem que ao ouvir o Celestial, a voz estava presente não só como som, mas também em suas mentes, ocupando seus pensamentos.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 1 ponto de Investimento. Quanto maior o número de sucessos, mais a vítima sentirá a necessidade de cumprir a ordem dada pelo anjo.

Punição para a Alma: Embora enlouquecer um mortal seja um crime grave no Éden, os poderes de Domínio podem ser usados para perturbar a mente de uma vítima. Este poder só costuma ser usado como uma forma de punição por um crime cometido pela vítima, e nenhum Celestial arriscaria sua reputação usando-o levianamente.

Para que este poder funcione, o Celestial simplesmente sussurra a pena que será dada à vítima. Imediatamente, a vítima será atacada pela loucura. A perturbação adquirida é escolhida pelo Celestial, e quase sempre é uma paranóia ou uma fobia ligada ao crime que a vítima cometeu.

Sistema: O Celestial deve manter contato visual com a vítima e então sussurra para ela. Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta-se 1 ponto de Investimento. Tendo sucesso, o Celestial desperta na vítima uma Perturbação Mental. O tempo que a loucura dura depende do número de sucessos.

Sucessos	Tempo
1	Uma hora
2	Um dia
3	Uma semana
4	Um mês
5	Um ano
6+	Indeterminado, talvez permanente

Nível •••

Comunicação Silenciosa: Este poder alternativo permite ao Celestial enviar mensagens diretamente a uma pessoa sem ter de falar. Para isso, o Celestial apenas fita os olhos do alvo. Enquanto o contato entre olhos se manter, o Celestial pode mandar mensagens diretamente na mente do alvo, que as "ouvirá" perfeitamente, embora a voz pareça um pouco distorcida, com um efeito sutil de eco. Somente o Celestial pode enviar mensagens, ele não poderá receber mensagens mentais do alvo.

Este poder é uma forma de contato mental menor. Ao invés de dominar a mente da vítima, o Celestial simplesmente entra em contato com ela. Como este poder não envolve domínio sobre a vontade alheia, ele funciona perfeitamente em outros Celestiais ou em demônios.

Sistema: O Celestial deve manter contato visual e então gasta 1 ponto de Investimento. Enquanto o contato se manter, ele poderá continuar a mandar mensagens. Uma vez quebrado o contato, o Celestial deve gastar outro ponto de Investimento para estabelece-lo novamente. Lembre-se que apenas o Celestial pode enviar mensagens assim. Ele não poderá receber mensagens do alvo deste poder.

Comunicação Silenciosa pode ser usado em conjunto com outras habilidades de Domínio, de forma que o anjo não precise dar comandos verbais a uma vítima. Se usado desta maneira, porém, a dificuldade dos testes de Domínio aumenta em um ponto.

Ordenar Esquecimento: As crias do Éden têm a tradição de manter sua existência em segredo e, de fato, são os seres sobrenaturais mais secretivos e furtivos que existem. Até mesmo outros seres sobrenaturais duvidam de sua existência. Algumas vezes, porém, é impossível agir sem chamar atenção, e a presença Celestial acaba sendo descoberta. Este poder foi desenvolvido para que os Celestiais pudessem apagar as memórias daqueles que presenciavam os anjos em ação.

Ordenar Esquecimento permite ao Celestial apagar qualquer memória recente de um alvo. Para isso, o Celestial fita os olhos do alvo para paralisa-lo. Os olhos brilham com intensidade muito grande enquanto o Celestial fita o alvo. O anjo deve então falar ao alvo, dizendo-lhe qual memória deve ser esquecida e então ditando-lhe uma falsa memória, que irá sobrepôr as lembranças reais da vítima. Quantos mais detalhes o Celestial dá na descrição das falsas memórias, mais realistas elas parecerão ser. Somente memórias recentes, adquiridas há no máximo três dias, podem ser apagadas desta maneira.

Este poder também pode ser usado ao contrário, para reconstituir lembranças suprimidas. Neste caso, o Celestial deve lembrar o mortal de suas verdadeiras lembranças.

Sistema: O Celestial e a vítima devem manter contato visual. Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Inteligência da vítima +2) e gasta-se 2 pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais o alvo se convence de que as novas memórias são reais, e mais ele esquecerá das suas verdadeiras lembranças.

Lembranças suprimidas podem eventualmente voltar, caso a vítima sofra algum trauma, ou em casos de tratamento psiquiátrico ou hipnose. Além disso, **Ordenar Esquecimento** e poderes sobrenaturais semelhantes (como o poder demoníaco de Violação) podem ser usados para reconstituir as verdadeiras lembranças da vítima.

Nível ••••

Dominar a Mente: Embora a livre vontade deva ser respeitada, os Celestiais sabem que há momentos em que é preciso retira-la, para que as ações do Éden possam ser cumpridas. **Dominar a Mente** permite ao Celestial remover toda a vontade própria de uma vítima, de forma que ela passe a obedecer cegamente ao Celestial.

Para que este poder funcione, o Celestial fita os olhos da vítima. O que se segue é uma luta silenciosa entre as vontades de ambos. Os olhos do Celestial brilham intensamente durante esse conflito, e a vítima é incapaz de quebrar o contato visual enquanto não houver um vencedor.

Caso a disputa de mentes seja vencida pelo Celestial, a vítima perderá toda a sua vontade e agirá como um servo sem criatividade ou sentimentos, apenas obedecendo seu "mestre" angelical. Esse estado de vontade fraca dura por algumas horas, mas o Celestial pode desfaze-lo a qualquer momento.

Sistema: Uma vez que o contato visual seja estabelecido, o Celestial testa MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta 2 pontos de Investimentos. Caso obtenha sucesso, a vítima não conseguirá quebrar o contato visual, e a disputa de vontades começa. Caso o Celestial falhe, nada acontece. Em caso de Falha Crítica, a vítima ficará imune a este poder por uma hora.

Durante a disputa de vontades, tanto o Celestial como o alvo testam Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade alheia), podendo testar uma vez por turno. A jogada é resistida, de forma que cada sucesso de um anula um sucesso do outro. Enquanto a disputa se mantiver, nenhum dos dois poderá realizar quaisquer outras ações (embora o Celestial possa quebrar o contato visual a qualquer momento). Aquele que conseguir cinco sucessos a mais do que outro ganha a disputa.

Se o Celestial ganhar a disputa, o alvo passará a servi-lo como se não tivesse vontade própria, sentimentos ou criatividade. Se a vítima vencer, ela se torna imune a este poder por um dia inteiro.

Uma vez dominada, a vítima permanecerá no estado servil por uma hora por sucesso que o Celestial obteve no teste original deste poder (o teste de Manipulação + Domínio). O Celestial pode também desfazer o estado servil da vítima a qualquer momento se assim desejar.

Nível •••••

Palavra de Deus: Às vezes é preciso apelar para atos extremos, e os servos das luz não têm medo faze-lo. **Palavra de Deus** permite ao Celestial convencer uma vítima de que o que ele fala é verdade absoluta, podendo assim alterar como quiser suas memórias e crenças.

Para isso, o Celestial fita os olhos da vítima e diz em voz alta o que quer que a vítima acredite. Os olhos do Celestial brilham com uma intensidade extremamente forte, e enquanto o contato visual se mantiver, o Celestial pode continuar a dizer aquilo que ele deseja que o alvo acredite.

Através deste poder, qualquer tipo de manipulação mental é possível, desde reconstruir lembranças da vítima a mudar suas crenças ou dar-lhe comandos implantados profundamente em sua mente.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Inteligência da vítima +4) e gasta-se um Ponto de Energia. O contato visual deve ser mantido o tempo todo, e o Celestial precisa falar para que o poder funcione (**Comunicação Silenciosa** não pode ser usada neste caso). Tudo o que o Celestial disser será tido como verdade pela vítima.

Este poder pode ser revertido através de profundo tratamento psiquiátrico ou através de outros poderes sobrenaturais que lidam com a mente (o próprio **Palavra de Deus** pode ser usado para revertê-lo).

Mortais são bem mais vulneráveis a este poder. Já sobrenaturais podem gastar pontos de Força de Vontade para resistir aos comandos verbais do Celestial (é preciso gastar um ponto de Força de Vontade por turno em que o contato visual se mantiver).

Nível 6

Ordem de Líder: Às vezes um Celestial precisa deter uma multidão, ou pelo menos faze-la parar por alguns segundos. Gritando ou falando em voz alta, o Celestial é capaz de dar uma ordem a um grupo de pessoas ao invés de apenas uma delas. Esta ordem deve ser feita em uma sentença curta apenas, limitando o uso de comandos complexos, mas é possível dar ordens simples como "parem" ou "fujam." Este poder é muito forte contra mortais, mas pouco útil contra bandos de seres sobrenaturais.

Quando usa esta habilidade, não é preciso fitar os olhos de ninguém, mas no momento em que o Celestial grita a ordem, seus olhos brilham com grande intensidade.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Força de Vontade e 5 Pontos de Investimentos, e então testa MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade 8). Quantos mais sucessos, mais rápido as pessoas ao redor do Celestial o obedecerão. Pessoas com Força de Vontade 9 só serão afetadas se o Celestial tiver 3 sucessos, e pessoas com Força de Vontade 10 exigem 5 sucessos do Celestial. Seres sobrenaturais podem testar Força de Vontade (dificuldade é o nível total de Domínio do Celestial) para resistir a esta ordem.

A ordem pode ser executada mais fácil se as mentes das pessoas estiverem dispostas a obedecer, diminuindo a dificuldade do teste em um. Por exemplo, gritar "o prédio está pegando fogo" e em seguida usar o poder e dar ordem "Fujam depressa" iria facilitar que as pessoas obedecessem o Celestial.

O efeito da ordem não é duradouro. A menos que a vítima veja razão para continuar obedecendo-a (como no exemplo acima, porque pensa que o prédio está em chamas), a ordem não durará mais do que dois ou três turnos. Desta forma, uma ordem de "não me ataquem" faria os atacantes hesitarem por alguns segundos apenas.

Este poder afeta todos os que ouvem a **Ordem de Líder**, salvo demônios e Celestiais.

Nível 7

Dano Mental: Através de contato visual, o Celestial é capaz de causar danos à mente de uma pessoa. Fitando a vítima nos olhos, ela sofre dano diretamente em seu cérebro. Vítimas deste poder podem até mesmo sofrer ruptura de vasos sangüíneos do cérebro. Este Dano é de natureza mística. Os olhos do Celestial brilham com intensidade muito forte ao usar este poder.

Sistema: O Celestial fita a vítima nos olhos, testa INTELIGÊNCIA + DOMÍNIO (dificuldade 8) e gasta 5 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso causa um ponto de Dano Agravado à vítima, e esta não pode absorver. Obviamente, Celestiais e demônios são imunes a este poder.

Domínio Cego: O Celestial não precisa mais usar contato visual para dominar uma vítima. Ao invés disso, tudo o que ele precisa é falar o comando, de forma que a vítima o ouça. Se a vítima não for capaz de ouvir bem o comando, ela pode não ser afetada ou não entende-lo direito.

Sistema: Este poder pode ser usado em combinação com qualquer habilidade de Domínio de nível 4 ou inferior. O Celestial deve gastar um ponto de Força de Vontade para poder usa-lo. Os olhos do Celestial ainda brilham ao usar este poder, mas não precisa haver contato visual.

Nível 8

Mensagem Subliminar: Esta habilidade muito usada permite que o Celestial exerça controle sutil sobre uma pessoa. Conversando naturalmente com a vítima, o Celestial lhe dá as ordens que ele deseja que sejam seguidas, quase sempre disfarçando-as no conteúdo da conversa. Após o fim da conversa, a pessoa será afetada por estas ordens. Este poder não tira a vontade e a criatividade da vítima, ao invés disso a convence de que ela quer fazer algo por vontade dela própria (ela sequer saberá que foi ordenada!). Os olhos do Celestial brilham durante a conversa, mas a vítima (e só a vítima) é tão enfeitiçada que não nota. Este poder não requer contato visual.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta-se 1 Ponto de Energia e um ponto de Força de Vontade. Usando-se este poder é possível dar comandos à vítima de forma que ela só os obedeça na hora certa, ao invés de ter que executa-los imediatamente após a conversa.

Nível 9

Comando Subliminar: Como a **Mensagem Subliminar** (Nível 8), com a diferença que o Celestial pode dar comandos subliminares a um grupo inteiro, ao invés de apenas uma pessoa. Para isso, todos os afetados devem ouvir a conversa. Os olhos do Celestiais brilham intensamente, mas somente aqueles não afetados (ou imunes) podem notar o brilho.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + DOMÍNIO (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Energia e um ponto de Força de Vontade. Seres com Força de Vontade 9 só são afetados com 3 sucessos ou mais. Aqueles com Força de Vontade 10 exigem 5 sucessos. E, como sempre, demônios e Celestiais são imunes.

Nível 10

Impulsos Mentais: Uma das habilidades mais poderosas que um Celestial de Domínio possui, **Impulsos Mentais** permite que o anjo influencie o comportamento das pessoas ao seu redor sem necessidade de contato mental ou de ordens vocais. As pessoas simplesmente agem para favorecer o Celestial, onde quer que ele esteja e de acordo com suas necessidades. As pessoas agem sem nem notar que estão agindo, como que por instinto, sem entender que estão sendo controladas.

Um exemplo de uso deste poder é, digamos, que o Celestial entre num hotel sendo seguido por um Infernalista. Os seguranças do hotel podem muito bem parar o Infernalista sem motivo aparente. Eles nem sequer saberão porque fizeram aquilo e ficarão se perguntando depois, mas simplesmente fazem. Em seguida, quando o Celestial pede informações na portaria sobre um hóspede, pode muito bem receber a chave do quarto do mesmo, sem ter pedido, e o atendente que entregou a chave nem notará que a entregou.

Este poder possui três desvantagens. A primeira é que não é possível dar ordens específicas às pessoas ao redor. Elas agirão da melhor maneira possível, mas o Celestial não tem como controla-las diretamente. A segunda é que as pessoas não agirão de forma que considerem imprópria. Um policial poderia muito bem parar o Infernalista que segue o Celestial e pedir seus documentos, mas dificilmente um jornaleiro tentaria se atracar com o Infernalista. A terceira é que este poder afeta apenas aqueles que não têm nenhuma inimizade nem rancor em relação ao Celestial.

Quando este poder é usado, os olhos do Celestial soltam um leve brilho constante, embora esse brilho seja quase imperceptível a não ser na mais forte escuridão.

Sistema: O Celestial gasta 1 Ponto de Energia e 2 pontos de Força de Vontade. O Poder se mantém ativo por uma Cena inteira. O Celestial pode estender esta duração, gastando mais um Ponto de Energia e testando CARISMA + DOMÍNIO (dificuldade 8). Cada sucesso dá uma hora a mais de duração à habilidade.

LIMITES DO DOMÍNIO

Domínio é uma arte de objetivo único: lidar com o controle de mentes. Ele não pode ser usado para ler mentes, apenas para domina-las ou manipula-las. Domínio também não lida com sentimentos, e não pode ser usado para induzir sentimentos em vítimas. Por outro lado, muitos usos de Domínio podem ser usados para enlouquecer vítimas, embora este uso seja um tanto condenável pelo Éden. Lembre-se que demônios e Celestiais são imunes a **TODOS** os poderes de Domínio, menos **Comunicação Silenciosa** (nível 2).

ELEMENTALIDADE

Tipo: Poder Comum

As origens da Elementalidade se perderam nas névoas do tempo, mas o poder sobrevive até hoje, em meio aos tempos de ciência e descrença. Elementalidade é o mais complicado dos *Spiritus Factu*, pois é mais do que uma habilidade inata dos Celestiais: é uma forma de mágica Celestial complexa, que exige muito estudo e treino para ser aprendida. O Clero dos Veritatis Perquiratores é o que melhor conhece os segredos da Elementalidade, embora os Xamãs, os Mors Sancta e outros Celestiais com interesses nos segredos naturais ou elementais também costumem aprender este poder.

Elementalidade é o controle dos elementos místicos e seu aprendizado se dá em etapas. Primeiro, o Celestial deve adquirir o conhecimento básico sobre o controle dos elementos. Para poder controla-los, porém, deve-se aprender então cada elemento por vez. Por isso, Elementalidade é dividido em Trilhas Elementais, com cada Trilha governando um elemento específico.

Existem seis Trilhas Elementais básicas: Água, Ar, Fogo, Madeira, Metal e Terra. Celestiais ocidentais estão mais acostumados com os quatro elementos básicos: Água, Ar, Fogo e Terra, mas os orientais têm maior costume com a Água, Fogo, Madeira, Metal e Terra. De qualquer forma, qualquer Celestial com interesse pode aprender qualquer Trilha, bastando um pouco de estudo para isso.

Esta estrutura de Trilhas aproxima demais a Elementalidade das formas humanas de Magia Estática. Ao contrário da Magia Estática, porém, a Elementalidade precisa de Energia Pura para ser usada corretamente e, portanto, está além da capacidade de quaisquer outros seres com conhecimentos mágicos além dos Celestiais.

Sistema: Ao aprender Elementalidade, o personagem está aprendendo apenas o nível básico do poder. Ter o nível básico não dá habilidade alguma ao Celestial, apenas determina qual o nível máximo de suas Trilhas. Nenhuma Trilha pode ultrapassar o nível básico de Elementalidade. Um detalhe: nos testes de Elementalidade, joga-se sempre um Atributo mais o nível básico do poder, e não o nível da Trilha sendo usada.

Todo Celestial que possua Elementalidade deve escolher uma das Trilhas Elementais como sendo sua Trilha primária. O personagem não precisa pagar pontos para comprar esta Trilha: o nível dela sobe sempre que se aumenta de nível no poder básico (ou seja, seu nível na Trilha primária reflete seu nível no poder).

Comprar outras Trilhas, porém, deve ser feito em separado. O custo em pontos de Experiência para comprar pontos de Trilhas é dado pela tabela:

Pontos de Trilha Elemental:	Custo (Experiência)
Primeiro nível em uma Trilha	7
Aumentar nível em Trilha	Nível Atual x4

Cada Trilha Elemental tem seus poderes diferenciados. As Trilhas estarão a seguir. O personagem nunca pode ter mais pontos numa Trilha do que tem em sua Trilha Primária. Além disso, nenhuma Trilha, nem mesmo a Trilha Primária, pode ultrapassar o nível 5. Poderes de Elementalidade nível 6 ou superior serão discutidos adiante e em futuros suplementos.

Observação: Elementalidade é considerado um só Poder para propósitos de limite de número de Poderes. Portanto, suas Trilhas não contam no máximo de Poderes que a Casta de um Celestial determina.

DIFÍCIL APRENDIZADO E POUCA FLEXIBILIDADE

Elementalidade não é apenas um *Spiritus Factu*, é uma disciplina rígida de magia baseada nos elementos. Aprender Elementalidade envolve estudo intensivo e muita paciência, e é consideravelmente mais difícil que aprender outros Poderes Celestiais.

Além disso, a rigidez do estudo de Elementalidade não permite que o Celestial expanda as habilidades dos poderes. Elas são exatamente como apresentadas aqui e não podem ser improvisadas como ocorre com outros Poderes Celestiais. Um Celestial pode até vir a criar um novo efeito para uma determinada Trilha, mas isso exigirá muito tempo e estudo, e não um simples improviso.

TRILHA DA ÁGUA

Nível •

Sentir Líquidos: A primeira habilidade da Trilha da Água é a capacidade de sentir a presença de líquidos nas proximidades. Mais do que apenas senti-los, o Celestial pode tentar descobrir suas propriedades e condições, como descobrir que tipo de líquido é, se ele está puro ou contaminado, que tipo de substâncias estão mergulhadas nele, entre outros. Além disso, como os seres vivos possuem água em seus corpos, é possível usar este poder como sendo uma espécie de "Sentir Vida."

Sistema: O Celestial deve fechar os olhos e se concentrar por um turno. Testa-se PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6) e não é preciso gastar pontos. Um sucesso permite descobrir se há líquidos nas proximidades, e sucessos adicionais vão dando mais informações a respeito desses líquidos.

Nível ••

Lembranças da Água: Os elementos contém conhecimento guardado pelos espíritos. Através desta habilidade, um Celestial é capaz de se comunicar com os espíritos da água para descobrir os fatos que se passaram nas proximidades de um corpo de água parado, como uma poça ou piscina.

O poder de **Lembranças da Água** permite ao Celestial presenciar qualquer evento ocorrido que a água tenha presenciado recentemente. Para isso, basta que ele toque o corpo de água e feche os olhos, e verá o evento ocorrido. Este poder

só pode ser usado em corpos de água estáticos e não muito grandes. Água corrente e corpos líquidos muito grandes, como um lago, não podem ser usados por este poder.

Sistema: O anjo deve tocar o corpo líquido e fechar seus olhos, concentrando-se por um turno. Testa-se PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 8) e gasta-se 1 ponto de Investimento. Pode-se ver eventos que tenham acontecido a no máximo um dia por sucesso. Se o Celestial não conseguir sucessos suficientes, não pode ver nada do evento escolhido.

Nível •••

Viagem pelas Águas: Uma força simples de teleporte, **Viagem pelas Águas** permite a um Celestial mergulhar num corpo líquido para emergir em outro corpo líquido próximo, ou em outra parte do mesmo corpo líquido. O destino não pode estar a mais de 500 metros do ponto de onde o Celestial partiu. Este poder leva apenas poucos segundos para ser completado, e requer que haja líquido suficiente para que o Celestial mergulhe nele.

Sistema: O Celestial deve mergulhar no corpo de água e então testa INTELIGÊNCIA + ELEMENTALIDADE (dificuldade 8) e gasta 1 ponto de Investimento. O Celestial demora alguns turnos para desaparecer, mas no instante em que desaparece ele ressurge no ponto de chegada. O tempo que leva para que o teleporte se complete é determinado pelo número de sucessos:

Sucessos	**Tempo**
1	5 turnos
2	4 turnos
3	3 turnos
4	2 turnos
5+	1 turno

Nível ••••

Controlar a Correnteza: Com este nível de conhecimento na Trilha da Água, o Celestial pode manipular os movimentos que ocorrem em um corpo líquido, ou seja, pode forçar o líquido a se mover como o Celestial desejar. Um anjo pode, por exemplo, criar correntes de água num lago ou piscina, desacelerar a correnteza de um rio ou então forçar um líquido derramado a escorrer em uma direção (fazendo a poça líquida se mover). Além disso, este poder pode ser usado para alterar a corrente sangüínea em seres vivos, causando desmaios nas vítimas. Para que este poder funcione, o Celestial deve tocar o corpo líquido ou o objeto/pessoa onde ele está contido.

Sistema: O Celestial toca o corpo líquido ou seu alvo e testa MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. O número de sucessos determina a grandiosidade do efeito. Cinco sucessos podem até mesmo parar a correnteza de um rio grande! O efeito dura toda uma Cena, mas o Celestial pode termina-lo antes se desejar.

Se usado em seres vivos, este poder faz com que suas correntes sangüíneas se alterem. Os efeitos disso dependem do objetivo do Celestial. Forçar a corrente sangüínea a parar causa um desmaio. A vítima precisa testar Vigor (dificuldade 6) e conseguir mais sucessos do que o Celestial ou desmaiará por cerca de uma hora. Mesmo se conseguir resistir, ela sofrerá náuseas e tontura, somando +2 a todas as suas dificuldades pelo resto da Cena.

Por outro lado, o Celestial pode querer melhorar o ciclo do sangue no corpo do alvo. Neste caso, o mortal se sentirá muito mais saudável (+1 no Vigor, não podendo ultrapassar 5) pelo resto da cena.

Note que alterar a corrente sangüínea só afeta seres vivos que contenham sangue. Vampiros, demônios, Celestiais e seres sem sangue (fantasmas, espíritos) não podem ser afetados.

Nível •••••

Purificar Líquido: Tocando um corpo líquido ou o recipiente que o contém, o Celestial é capaz de purifica-lo. Esta habilidade é capaz até mesmo de tornar qualquer líquido em água pura, destilada, simplesmente eliminando qualquer substância contida no líquido que não seja a água. O Celestial pode escolher o grau de pureza do líquido, ou seja, ele não é obrigado a deixar a substância completamente pura.

Além das óbvias habilidades de eliminar venenos e impurezas de um líquido qualquer, este poder pode ser usado no sangue de criaturas mortais ou mortas-vivas. O Celestial só precisa tocar o alvo para purificar seu sangue, eliminando venenos e impurezas (incluindo colesterol!). Um Celestial pode também matar uma vítima mortal simplesmente transformando seu sangue em água.

Sistema: O Celestial toca o líquido ou recipiente, concentra-se por um turno e testa RACIOCÍNIO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6 para corpos líquidos, 7 para seres vivos ou mortos-vivos) e gasta 2 pontos de Investimentos. Pode-se purificar o líquido ou, alternativamente, o Celestial pode tentar transformar qualquer líquido em água pura. Quantos mais sucessos, mais quantidade de líquido é afetada.

Se usado em seres vivos, este poder pode ser usado para eliminar impurezas em seu sangue ou para transformar o sangue em água. No segundo caso, cada sucesso no teste causa um nível de Danos Agravados na vítima. Se usado em vampiros, o vampiro perde um Ponto de Sangue por sucesso do Celestial, mas não sofre danos. Demônios e Celestiais podem ser afetados, mas a perda de sangue não causa-lhes quaisquer prejuízos.

TRILHA DO AR

Nível •

Comunhão com os Espíritos do Ar: Um iniciante do ar pode invocar os espíritos dos ventos para que carreguem mensagens faladas para ele. O Celestial, ao falar, pode fazer com que o som possa ser ouvido por uma pessoa específica que esteja em seu campo de visão, não importa o quão distante essa pessoa esteja ou quanto ruído haja no lugar.

Sistema: Não é necessário qualquer teste ou gasto, mas a pessoa precisa estar no campo de visão do Celestial. O Celestial fala normalmente (e sua voz pode ser ouvida normalmente também... isso não impede que outros escutem o que ele disse!) e a pessoa escolhida ouvirá, não importa as condições em que ela esteja. Este poder só não funciona se o alvo for surdo ou estiver sob algum efeito de surdez sobrenatural.

Nível ••

Sopro Feroz: O Celestial pode usar seu conhecimento sobre os ventos para forçar o ar se movimentar em uma poderosa rajada de vento. Soprando ou apontando para uma direção, o ar de movimentará violentamente naquela direção, numa rajada de vento muito forte e rápida, mas pouco duradoura.

Sistema: O Celestial testa PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais forte é o vento. Vítimas deste poder precisam testar Destreza + Esportes (dificuldade 8) e precisam superar o número de sucessos do Celestial. Caso falhem, serão derrubadas no chão.

Este poder também pode ser usado para que o vento impulsione o Celestial ou outra pessoa em uma direção. A pessoa pode testar para resistir (como o teste para não cair), caso esteja contra sua vontade ser impulsionada. O poder adiciona sucessos a testes de salto, impulsionando pulos, também.

Nível •••

Evasão Fluída: Aprendendo com a fluidez do vento, um Celestial pode incorporar em si os movimentos do ar para facilitar suas esquivas e dificultar ser atingido por ataques inimigos. Os movimentos do Celestial tornam-se incrivelmente rápidos e precisos.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento. Todas as suas esquivas e evasões no mesmo turno têm dificuldade diminuída em dois pontos. O ar não aceita comportamento agressivo, porém, e se o Celestial atacar no mesmo turno em que o usa, o poder é cancelado.

Este poder só funciona por um turno. O Celestial precisa ativa-lo sempre que quiser usa-lo novamente.

Nível ••••

Impacto Distante: O ar não é um elemento agressivo, mas também pode ser enfurecido. Com esta habilidade, o Celestial pode usar a fúria dormente do ar a seu favor, para que o ar carregue em si a força dos golpes do Celestial, atingindo oponentes à distância.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento cada vez que quiser que o ar carregue a força de um golpe seu. Então, ao atacar o ar com socos, chutes ou outros movimentos agressivos, um alvo à distância é atingido misticamente por eles. A distância máxima, em metros, que o alvo pode estar é igual à (Percepção x2) do Celestial, e o impacto que a vítima sente causa um dano igual à Força (mais Fortificação, se estiver sendo usada) do Celestial. Este Dano é Atordoante.

Este poder pode ser esquivado normalmente. Por outro lado, ele não pode ser bloqueado, e mesmo obstáculos no caminho não param o golpe (usar um refém ou uma barreira, portanto, não impedirão que o golpe atinja o alvo). Por outro lado, o Celestial deve poder ver o alvo. Uma pessoa totalmente atrás de uma parede não poderia ser atingida, por exemplo.

Nível •••••

Forma Espectral: O mestre do ar pode receber a aura dos ventos, e assim tornar seu corpo como o ar que o cerca. O Celestial torna-se um ser gasoso, mas mantendo sua forma e sendo um pouco mais denso que o ar. Ele pode ser visto, mesmo que com dificuldade, como se fosse uma espécie de fantasma ou espectro.

Sistema: O Celestial gasta três pontos de Investimentos. Ele pode manter na forma espectral por no máximo uma cena. Nesta forma, ele é invulnerável a ataques físicos, embora fogo, Fogo Negro, Fogo Celestial e poderes místicos ainda possam feri-lo. O Celestial também pode chegar a locais de difícil acesso, atravessar por passagens extremamente apertadas e pode "caminhar no ar," como se voasse.

TRILHA DO FOGO

Nível •

Benção do Fogo: Embora fogo seja muitas vezes visto como um elemento infernal, ele é na verdade um símbolo de purificação. Nem mesmo os Celestiais são imunes a ele, mas aqueles que conhecem os caminhos do fogo são capazes de atingir um estado de harmonia com as chamas, tornando-se imunes a este elemento destrutivo.

Sistema: O Celestial deve se concentrar por três turnos, sem poder realizar qualquer ação, e então gasta 1 ponto de Investimento. A partir daí, pelo resto da cena, ele será imune a quaisquer danos causados por chamas. Note que apenas o Celestial é imune, e seus pertences e roupas ainda podem ser afetados.

O Celestial torna-se imune até mesmo a chamas criadas por magia, mas Fogo Infernal não é afetado por este poder, nem formas de energia que apenas lembram fogo, como Fogo Negro, Fogo Celestial ou as Chamas Tóxicas de Vermis Magnis.

Nível ••

Queimar Objeto: O Celestial é capaz de incendiar qualquer objeto que possa tocar, usando o segundo nível da Trilha do Fogo. Tudo o que o Celestial precisa fazer é tocar o objeto e se concentrar. Este poder não afeta seres vivos (ou mortos-vivos) diretamente, mas é possível incendiar suas roupas, por exemplo, ou objetos ao redor deles.

Sistema: Deve-se tocar o objeto e então testa-se MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6) e gasta-se 2 pontos de Investimentos. As chamas criadas são absolutamente naturais (durando de acordo com o critério do Narrador). Elas causam Danos Agravados. O número de sucessos determina o tamanho e intensidade das chamas:

Sucessos	Chamas Criadas
1	Pequena chama (vela, Dano 1, Dificuldade de Absorção 3)
2	Palma de chama (Dano 1, Dificuldade de Absorção 4)
3	Fogueira pequena (Dano 2, Dificuldade de Absorção 5)
4	Fogueira grande (Dano 2, Dificuldade de Absorção 7)
5	Incêndio (Dano 3, Dificuldade de Absorção 9)
6+	Inferno (+1 Dano por sucesso acima de 5, Dificuldade de Absorção 9)

Nível •••

Fúria Ardente: O Celestial com este poder é capaz de gerar um raio de chamas sobrenaturais que é disparado a partir de suas mãos. Essas chamas, embora sejam muito mais quentes que um fogo comum, se comportam como chamas normais e é impossível distingui-las de uma chama normal, podendo incendiar objetos atingidos ou até mesmo ser apagadas com água.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 7) e gasta-se 3 pontos de Investimentos. Cada sucesso dá às chamas um nível de Dano Agravado (dificuldade 7 para absorver). O alcance máximo do raio de chamas é de três metros por ponto de Percepção do personagem.

Demônios, por serem imunes ao fogo, não sofrem danos por este ataque.

Nível ••••

Poder sobre as Chamas: Esta habilidade permite a um Celestial controlar quaisquer chamas mundanas presentes no ambiente. O fogo obedecerá ao Celestial, podendo aumentar ou diminuir de intensidade, evitar queimar uma área, seguir por um caminho específico, apagar-se, etc.

Para tal, o Celestial precisa se concentrar. Nenhuma outra ação física pode ser realizada enquanto as chamas estão sendo controladas, embora ações sociais ou mentais ainda sejam possíveis.

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Investimento e testa-se MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6). Cada sucesso dá um turno de controle sobre o fogo. Durante este tempo, ele pode forçar as chamas a agirem da forma como desejar, como isolar as chamas para que queimem apenas sobre um lugar, aumentar sua intensidade, faze-las percorrerem um caminho, apaga-las, etc. Cada vez que o Celestial quiser dar uma ordem às chamas, ele testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) e o número de sucessos determina o quão rápido o fogo obedece.

Note que, embora as chamas obedeçam à vontade do Celestial, elas são naturais e precisam de combustível para continuarem queimando. Assim, para que "corressem" por um caminho exigiria que o caminho contivesse substâncias inflamáveis. Além disso, o fogo obedece, mas de forma lenta, de acordo com o que se deseja fazer. Embora seja fácil fazer fogo se espalhar por uma casa de madeira, leva um certo tempo para que um Celestial faça uma casa em chamas parar de queimar. Caso o tempo de controle sobre as chamas termine, o Celestial pode tentar novamente usar este poder para recupera-lo.

Este poder afeta chamas mundanas ou chamas criadas por magia, mas não afeta fogos mágicos, como Fogo Infernal, Fogo Negro, Fogo Celestial ou Chamas Tóxicas.

Nível •••••

Fúria Celeste: Invocando em conjunto sua Forma Celeste e os poderes do fogo, o Celestial é capaz de assumir uma poderosa e temida forma de guerra. Esta forma, conhecida como "forma ardente" por alguns, dá à Forma Celeste de um anjo o poder e a fúria do fogo.

Quando assume a forma ardente, o Celestial primeiro reverte à sua Forma Celeste, mas em seguida suas asas tornam-se de fogo, suas mãos começam a arder em chamas e grandes labaredas de fogo saltam de seus olhos e de sua boca. Ele torna-se completamente imune a fogo, e nem mesmo os objetos que carrega podem ser afetados por este elemento. Além disso, o Celestial pode enxergar com perfeição no escuro e quaisquer armas de lamina que carrega passam a arder em brasas.

Esta forma é ainda mais aterrorizante aos mortais do que a forma angelical comum do Celestial, e qualquer ser que olhe diretamente para o Celestial é ofuscado pelo brilho de suas asas e das chamas que envolvem.

Sistema: Assumir a forma ardente exige que o Celestial retorne à sua forma angelical e em seguida gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. A forma dura até o fim da Cena, ou até que o Celestial decida reverter a uma de suas formas convencionais.

Como vantagens, a forma ardente dá ao Celestial e seus pertences completa imunidade ao fogo (mas não a Fogo Infernal, Chamas Tóxicas, Fogo Negro ou Fogo Celestial) e permite ao anjo ver no escuro (muito além do que a luz do fogo que o envolve já é capaz de alcançar). O toque do Celestial causa um ponto de Dano Agravado por queimadura (dificuldade 9 para absorver) e armas de lâmina que esteja carregando passam a causar Danos Agravados (demônios, porém, continuam sofrendo dano comum pela arma, devido à imunidade às chamas que possuem).

Mortais que observem esta forma são considerados como se tivessem dois pontos a menos de Força de Vontade para resistir aos efeitos do Temor. Além disso, qualquer um que olhar diretamente para o Celestial sofre uma penalidade de +3 na dificuldade de testes visuais (inclusive em testes para atirar ou arremessar algo contra o anjo), devido à luz forte emitida pelas chamas.

A forma Celeste protege o Celestial também de luzes cegantes (como outros Celestiais também em Fúria Celeste).

TRILHA DA MADEIRA

Nível •

Gerar Madeira: Como primeiro passo da Trilha da Madeira, o Celestial aprende a gerar objetos de madeira a partir de madeira existente. Para isso, ele deve tocar um corpo de madeira qualquer e então se concentra, fechando os olhos. Através da concentração, o corpo tocado fará "brotar" de si o objeto que o Celestial deseja.

Sistema: O Celestial toca um corpo de madeira (um tronco de árvore, por exemplo) e então deve se concentrar por um turno inteiro. Ele testa então MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade varia com a complexidade do objeto desejado. 6 para objetos rústicos, 8 para objetos trabalhados) e gasta 3 pontos de Investimentos. Para que o objeto possa "brotar", porém, deve haver superfície suficiente para que ele surja. Um bastão, por exemplo, não poderia ser criado a partir de um peso de papel... (note, porém, que apenas superfície suficiente é requerida, e não massa, assim, seria possível criar o bastão a partir de uma prancheta de madeira, por exemplo). Além disso, o objeto é feito do mesmo tipo de madeira que o corpo de onde ele surgiu.

Nível ••

Dardos Místicos: Qualquer objeto de madeira pode ser uma arma poderosa nas mãos de um estudante da Trilha da Madeira. Segurando ou tocando um objeto de madeira qualquer, o Celestial pode fazer partirem do objeto dezenas de grandes farpas afiadas, que são projetadas como se fossem balas de uma arma de fogo. Embora sozinha uma farpa não cause grandes danos, nesta quantidade podem ser letais.

Sistema: O Celestial deve estar segurando ou tocando um objeto de madeira, do qual partirão as farpas. Ele testa INTELIGÊNCIA + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. O dano causado é Letal e eqüivale a 4 + sucessos do Celestial ao usar este poder. Este poder só pode ser usado para atingir uma única pessoa por vez, e as farpas têm um alcance, em metros, igual a 4x Percepção do Celestial.

Nível •••

Garras de Madeira: O estudante da Madeira pode transformar madeira em uma arma letal. Tocando um objeto de madeira com ambas as mãos, ele pode fazer brotar garras que se prendem a seus dedos. Essas garras, unidas à essência mística do Celestial, causam danos terríveis.

Sistema: O Celestial deve pousar suas mãos (ou somente uma delas, caso queira garras em apenas uma mão) sobre um objeto de madeira, e então gasta 3 pontos de Investimentos. Da madeira brotarão garras, que se prenderão aos dedos do Celestial. Essas garras de madeira causam dano igual a Força +2, Agravados. As garras duram a Cena toda, e ao final dela apodrecem e caem.

Nível ••••

Encantar Madeira: O Celestial pode, ao atingir este nível de conhecimento, encantar armas de madeira com sua própria aura mística. Embora a aura sobre o objeto não seja duradoura, ela faz com que golpes causados pela arma causem danos terríveis.

Sistema: Tocando a arma de madeira (pode ser natural ou criada através do primeiro nível desta Trilha), o Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa RACIOCÍNIO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 7). Para cada sucesso, um golpe da arma encantada causará Danos Agravados. Quatro sucessos, por exemplo, permitem que a arma possa realizar quatro golpes que causam Danos Agravados. Embora o número de golpes que a arma possa dar antes que perca o poder seja limitado, note que apenas golpes que ACERTAM contam, ou seja, golpes que erram o alvo não diminuem a duração do poder.

Nível •••••

Imunidade à madeira: O Mestre na Trilha da Madeira pode tornar seu corpo imune ao elemento que controla. Criando uma aura invisível em torno de si, o Celestial se torna completamente imune a ataques de armas de madeira.

Sistema: O Celestial deve gastar 5 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade para ativar este poder por uma Cena.

Enquanto o poder estiver ativo, ataques de madeira não causarão dano algum ao Celestial. Armas comuns de madeira que se choquem contra seu corpo se despedaçarão, enquanto armas mágicas ou encantadas feitas de madeira baterão contra seu corpo, sem se despedaçarem, mas o Dano é reduzido à metade ANTES da Absorção (se o dano é Atordoante, ele será novamente reduzido à metade após a Absorção).

Este poder tem suas desvantagens. Enquanto estiver sendo usado, outros poderes da Trilha da Madeira não poderão ser utilizados (embora poderes ativados antes deste se mantenham). Além disso, o personagem não poderá usar armas de madeira mundanas, pois elas se quebrarão assim que o Celestial atingir alguém com elas. Um ataque destes ainda causará danos, mas a arma ficará inutilizada logo depois. Armas mágicas de madeira não têm essa desvantagem.

Este poder não pode ser usado em conjunto com **Pele de Metal** (Trilha do Metal 5) ou **Resistência de Rocha** (Trilha da Terra 5), porque o Celestial não pode assimilar mais de um elemento por vez em sua pele.

TRILHA DO METAL

Nível •

Sentir Metal: O iniciante do Metal não pode fazer muito a não ser sentir a presença de metais ao seu redor. Embora esta seja uma habilidade rústica, é possível ao Celestial refinar seu sentido, para tentar localizar certo tipo específico de metal nas redondezas, identificar que objetos de metal alguém está carregando ou tentar localizar um objeto metálico específico em determinada área.

Sistema: O Celestial testa PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6), e quantos mais sucessos, mais informações obtém ou maior é o alcance da habilidade.

Nível ••

Criar Metal: Assim como a Trilha da Madeira permite ao seus estudantes fazer brotar objetos de madeira a partir de corpos de madeira já existentes, a Trilha do Metal permite que o Celestial crie um objeto de metal que surge a partir de um corpo metálico já existente. Para isso, o Celestial deve tocar o corpo metálico e se concentrar. O objeto criado irá "brotar" do metal existente.

Sistema: O Celestial toca o corpo metálico e se concentra por um turno. Então, testa MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6 para objetos rústicos ou 8 para objetos trabalhados), gastando 3 pontos de Investimentos. Para que o objeto possa "brotar", porém, deve haver superfície suficiente para que ele surja. Uma espada, por exemplo, não poderia ser criada a partir de uma chave de fenda... (note, porém, que apenas superfície suficiente é requerida, e não massa, assim, seria possível criar a espada a partir de uma placa de metal, por exemplo). Além disso, o objeto é feito do mesmo metal que o corpo de onde ele surgiu.

Nível •••

Moldar Metal: O estudante do Metal pode moldar e transformais metais através do pensamento. Tocando um objeto metálico e se concentrando, o Celestial pode tanto alterar a forma como a composição de um metal. Desta maneira, ele pode transmutar um metal em outro, ou então transformar a forma de objetos metálicos.

Sistema: O Celestial deve tocar o objeto e testa MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 7) e gasta 3 pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais profunda e precisa é a transformação. Objetos místicos podem ser afetados, mas resistem testando o nível do objeto com dificuldade 6.

Nível ••••

Armadura da Mente: Metal tem força e resistência, e um Celestial estudante do metal pode utilizar esta resistência para se fortalecer sua mente. O Celestial fortalece sua mente a tal ponto, que ele torna-se incrivelmente resistente a poderes sobrenaturais controladores da mente.

Sistema: O personagem gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Pelo restante da Cena, quaisquer poderes que manipulem a mente ou as emoções do Celestial terão suas dificuldade aumentadas em três. Se a dificuldade ficar maior que 10, considere que a dificuldade é 10, mas que o ser que usava o poder perderá um sucesso para cada ponto de dificuldade maior do que o 10.

*Exemplo: O Celestial tem Força de Vontade 8 e usa **Armadura da Mente**. Ao tentarem Domina-lo, a dificuldade será 11. Portanto, o dominador jogará contra uma dificuldade 10, mas perderá um de seus sucessos, caso obtenha algum sucesso em primeiro lugar.*

Nível •••••

Pele de Metal: Ao atingir domínio pleno sobre o metal, o Celestial não possui apenas resistência em sua mente como em seu corpo também. Ele pode a partir de então resistir com grande capacidade a quaisquer armas de metal que tentem feri-lo. Sua pele torna-se incrivelmente dura para qualquer arma de metal, embora outras fontes de dano ainda possam feri-lo normalmente.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade para ativar este poder por uma cena inteira. Enquanto o poder se mantiver ativo, ataques realizados com armas de metal (isso inclui balas) poderão ser absorvidos com uma dificuldade dois pontos menor.

Este poder não pode ser usado em conjunto com **Imunidade à Madeira** (Trilha da Madeira 5) ou **Resistência de Rocha** (Trilha da Terra 5), porque o Celestial não pode assimilar mais de um elemento por vez em sua pele.

TRILHA DA TERRA

Nível •

Ouvidos da Terra: Concentrando-se, um iniciante da Trilha da Rocha pode ligar seu espírito ao espírito do solo, e desta forma descobrir se alguém caminha por perto. Este poder pode identificar qualquer ser que esteja sobre o solo, a um raio de 50 metros ao redor do Celestial.

Sistema: O Celestial deve estar em contato com o solo, deve fechar os olhos e se concentrar por todo o turno (ele não pode usar outra ação no mesmo turno). Ele testa PERCEPÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade variável). A dificuldade é

6 para solo natural, 8 para superfícies artificiais, como asfalto ou assoalho de madeira, mas que estão em contato com o solo, e 10 para superfícies que estão distantes do solo (como num andar de um edifício, num barco ou numa plataforma).

Quantos mais sucessos, mais informações o Celestial recebe. Um sucesso garante saber se há criaturas em contato com o chão por perto, dois sucessos permitem saber quantas são essas criaturas, três permite saber se são humanóides ou animais, quatro permite saber se estão caminhando ou paradas, e cinco ou mais indica a localização precisa de cada uma delas.

Note que apenas criaturas em contato com o chão podem ser percebidas. Seres voadores não podem ser notados desta maneira. Além disso, este poder não pode ser usado para detectar seres que estejam num "nível" do solo diferente do nível em que o Celestial se encontra, como por exemplo, localizar aqueles que estejam num andar diferente de um prédio.

Nível ••

Uno com o Solo: O solo contém uma força inigualável, e um Celestial com conhecimento em magia da Terra pode usar a aura do solo para se defender de ataques. Ficando em contato com o solo ou qualquer superfície, o Celestial pode "enraizar-se" ao chão, e nada será capaz de remove-lo. Além disso, o solo empresta sua resistência ao Celestial, de forma que ataques praticamente não o ferem. Em compensação, o Celestial deve se manter imóvel e concentrando-se para que o poder se mantenha.

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Investimento cada vez que **Uno com o Solo** for usado. O Celestial deve estar em contato com o solo ou alguma superfície sólida, e o poder se mantém enquanto o Celestial permanecer absolutamente imóvel. Se o Celestial se mover, ou mesmo se usar algum poder mental, **Uno com o Solo** se desfaz.

Como vantagens de **Uno com o Solo**, o Celestial não pode ser movido de onde está (a menos que se remova a superfície sob ele, anulando o poder), e sua parada de dados para Absorção de Dano dobra.

Nível •••

Força da Terra: A Terra possui grande força oculta, e um Celestial sábio pode usar esta força inata a seu favor. Concentrando-se quando em contato com o solo, o anjo pode absorver a força da Terra, e então usa-la a seu favor mais tarde.

Sistema: O Celestial toca o solo, concentra-se por um turno (não podendo agir novamente neste mesmo turno) e então testa CARISMA + ELEMENTALIDADE (dificuldade 7), gastando 3 pontos de Investimentos.

Cada sucesso neste teste significa um ponto de Força absorvido da Terra. Essa força não é permanente: o Celestial deve escolher quando usa-la, e ele só pode usar a Força da Terra em uma única ação antes de perde-la. Ele pode, alternativamente, dividir a Força absorvida entre várias ações.

Por exemplo: Mikael consegue 4 sucessos neste teste, de forma que absorve 4 pontos de Força da Terra. Ele pode escolher adicionar qualquer quantidade desses pontos para realizar uma ação, mas uma vez terminada a ação, os pontos usados desaparecem, mantendo apenas os pontos não usados. Ele escolher adicionar dois pontos de Força para ajuda-lo a arrancar uma árvore do solo. Em seguida, usa os outros dois pontos para arremessar a mesma árvore. Seus pontos de Força da Terra acabaram.

Este poder possui duas desvantagens: o personagem só pode usa-lo novamente após ter gasto todos os pontos que absorveu anteriormente e, além disso, ao final da Cena, o Celestial perde quaisquer pontos de Força de Terra que não tenha usado.

Nível ••••

Armadura Terrestre: O mestre do controle da Terra pode usar a força do solo como em **Uno com o Solo**, mas sem a necessidade de concentração e imobilização. O Celestial simplesmente cria uma barreira mística ao seu redor, que absorve danos sofridos, transferindo-os para o solo. Infelizmente, essa barreira é muito frágil, porém, e absorve apenas uma quantidade limitada de dano antes de se desfazer.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + ELEMENTALIDADE (dificuldade 6). Cada sucesso dá à **Armadura Terrestre** dois níveis de Vitalidade e um dado de Absorção. Todo dano físico direcionado contra o Celestial deve antes ser absorvido pela Armadura Terrestre, e o excedente é então aplicado ao Celestial, que pode absorve-lo normalmente. Infelizmente, cada ponto de dano absorvido pela barreira é aplicado diretamente aos níveis de Vitalidade da mesma. Assim que os níveis de Vitalidade dela se esgotarem, a barreira se desfaz.

A barreira só absorve Danos físicos. Danos causados por fontes energéticas (fogo, eletricidade) ou por ataques místicos não são absorvidos por ela.

Nível •••••

Resistência da Rocha: Tocando uma rocha qualquer, o Celestial pode adquirir a dureza inerente da pedra. Sua pele se torna extremamente resistente e com a aparência rochosa, do mesmo tipo de rocha que o Celestial tocou para utilizar este poder. Além de mais resistente, o Celestial se torna mais pesado. Como desvantagem, porém, ele é incapaz de voar.

Sistema: O Celestial toca uma rocha qualquer (uma parede de mármore, por exemplo) e gasta 5 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade. O poder dura uma Cena, mas pode ser cancelado antes.

As vantagens da **Resistência de Rocha** incluem uma parada melhorada de Absorção de Dano (+3 dados, mas contam apenas para ataques físicos, e não para ataques energéticos ou místicos) e a capacidade de Bloquear ataques de Armas Brancas com as mãos nuas. O personagem testa Destreza + Briga (dificuldade 6) para bloquear um ataque de Armas Brancas, cada sucesso cancela um sucesso do oponente. A pele do Celestial é tão dura que pode até mesmo quebrar armas ao bloquea-las! Se o Celestial conseguir dois sucessos a mais no teste de Bloqueio que o oponente (para armas de madeira) ou quatro sucessos a mais (para armas de metal), a arma é quebrada.

Como desvantagens, o personagem perde dois pontos de Destreza (não podendo reduzi-la abaixo de um) e é incapaz de voar. Além disso, este poder não pode ser usado em conjunto com **Pele de Metal** (Trilha do Metal 5) ou **Imunidade à Madeira** (Trilha da Madeira 5), porque a pele do Celestial não pode assimilar mais de um elemento por vez.

LIMITES DA ELEMENTALIDADE

Como dito anteriormente, Trilhas não são flexíveis, e portanto é impossível "improvisar" poderes elementais. Eles são como apresentados aqui. Além disso, Trilhas possuem apenas cinco níveis, não tendo poderes de nível seis ou superior.

Elementalidade nível 6 ou superior permite, porém, aprender as Trilhas Híbridas, que combinam elementos de duas ou mais Trilhas. Essas Trilhas Híbridas são muito poderosas e o Celestial pode aprender uma delas para cada nível superior a cinco que possua em Elementalidade. As Trilhas Híbridas são a Trilha do Relâmpago (Fogo e Ar), Trilha da Argila (Água e Terra), Trilha da Névoa (Ar e Água), Trilha da Lua (Metal e Terra) e Trilha da Luz (Metal e Ar).

Por motivos de espaço, essas Trilhas não serão mostradas neste livro, mas sim em **Caídos: A Trilha Impura**. Apesar disso, tenha em mente que as Trilhas Híbridas são muito poderosas, e só se pode avançar em uma Trilha Híbrida até o nível menor que se possui entre suas Trilhas de origem (por exemplo, um Celestial com Fogo 4 e Ar 3 pode ter no máximo Relâmpago 3).

A Trilha do Relâmpago se baseia no controle de eletricidade, e envolve criação de eletricidade, invocação de raios e trovões e efeitos elétricos em geral. A Trilha da Argila se baseia em moldar e manipular barro e controlar suas propriedades. A Trilha da Névoa permite gerar névoas e fumaça. A Trilha da Lua é um poder instável sobre loucura, resistência, bênçãos, fúria e fraquezas. E a Trilha da Luz envolve manipulação de luz, inclusive para ferir ou para gerar seres de luz.

Ilusão

Tipo: Poder Comum

Ilusão é o poder de enganar as percepções de outros. Embora o Éden defenda a verdade, os Celestiais sabem que dependem de ilusões e enganações tanto para se esconderem dos mortais como para vencer seus inimigos mais astutos. As artes de Ilusão são incrivelmente úteis de fato, permitindo ao Celestial agir sob um disfarce apropriado.

Ilusão é dividido em duas habilidades principais e opostas: ilusões e ocultações. Ilusões são imagens, sons, cheiros ou quaisquer outras manifestações que não são reais: as pessoas as notam, mas elas não existem. Ocultações são o contrário: o Celestial é capaz de esconder, tornando completamente imperceptível, algo que exista de verdade.

As Ilusões criadas por este poder enganam todos os sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar. Uma pessoa ilusória pode ser vista, ouvida e até mesmo tocada. Obviamente, ela não existe e não pode ser agarrada, por exemplo, mas mesmo assim toca-la produzirá uma sensação de se estar tocando algo sólido.

Já ocultações enganam sentidos específicos. Celestiais mais fracos só conseguem tornar as coisas invisíveis, enquanto os mais poderosos podem abafar sons também, ou enganar até mesmo o tato e o olfato. Conforme o anjo avança em seus conhecimentos de Ilusão, ele aprende a enganar cada vez mais a mente das vítimas.

Ilusão produz tanto manifestações físicas como mentais. De fato, um objeto ilusório pode tanto ser captado por câmeras eletrônicas como por olhos humanos, e engana tanto a própria visão como a mente da vítima. Uma luz ilusória REALMENTE é uma fonte de luz, e serviria pra iluminar uma passagem escura, por exemplo. As ocultações, porém, enganam apenas mentes, e aparelhos eletrônicos podem ser usados para detectar a presença de algo invisível.

Sistema: Ilusões e ocultações enganam facilmente qualquer um. A maioria das pessoas que são vítimas deste poder nunca notam que foram enganadas. Aqueles que têm uma percepção sobrenatural, porém, podem acabar percebendo a verdade.

Seres que possuam o Talento Consciência podem tentar perceber a farsa. Se estiverem ativamente tentando localizar uma ilusão ou ver algo oculto, podem tentar testar Percepção + Consciência (dificuldade é o nível de Ilusão do criador da ilusão +4, máximo 10). Se conseguirem mais sucessos que os obtidos pelo Celestial ao criar a ilusão, perceberão a verdade imediatamente.

Alguns seres sobrenaturais possuem ainda poderes de percepção sobre-humana. Vampiros, por exemplo, têm acesso a um poder chamado Auspícios, que lhes permite ver através de ilusões e ocultações. Neste caso, o ser sobrenatural testa Percepção + Prontidão (dificuldade é a Ilusão do criador do efeito +3, máximo 9) e precisa conseguir mais sucessos que o Celestial teve ao criar a ilusão.

Habilidades de ocultação também são desfeitas se o Celestial ou ser oculto atacar uma pessoa. Embora a ocultação não se desfaça, a vítima passa a ser capaz de ver o Celestial normalmente após o primeiro ataque. Celestiais raramente usam este poder para atacar de surpresa, porém, já que isto é considerado altamente traiçoeiro e desonroso.

Obviamente, para alguém detectar a verdade por trás de uma ilusão ou ocultação, ele deve tentar ATIVAMENTE. Ele tem que ter algum motivo para desconfiar de que algo que ele vê não é real, ou que algo nas proximidades está invisível. Se não tiverem alguma razão para desconfiar da presença de ilusões ou ocultações, porém, eles não poderão notar nada.

Nível •

Gerar Quimeras: Este poder simples permite ao anjo criar ilusões de objetos variados, que devem ser pequenos ou médios. Isso inclui facas, espingardas, espadas, um monitor de computador, teclado, caixa de som e outros objetos de tamanho parecido. Não é possível criar objetos grandes, como motos, carros ou um sofá, nem simular seres vivos. A ilusões podem ter movimento próprio, porém, desde que o movimento faça sentido (uma arma pode atirar, desde que alguém real a "segure" e "puxe o gatilho", enquanto uma televisão irá mostrar imagens que se movem).

Alternativamente, este poder pode ser usado para gerar outros tipos de ilusões, que não afetem apenas um sentido, como ruídos ou cheiros.

Sistema: O Celestial apenas precisa gastar 1 ponto de Investimento para criar um objeto ou efeito ilusório. A ilusão engana todos os sentidos (ou pode ser limitada a apenas alguns sentidos) e dura quanto tempo o Celestial quiser, desde que o criador da ilusão possa senti-la (vê-la, ou ouvi-la, ou toca-la). Se o Celestial não puder de alguma forma acompanhar a Ilusão (não poder vê-la, ouvi-la, etc.), porém, ela desaparecerá em alguns minutos.

As ilusões criadas neste nível são simples demais e podem ser facilmente descobertas por alguém atento. Como não se testa nada para criar as ilusões, qualquer um tentando descobri-las só necessitará de um sucesso para saber a verdade.

Nível ••

Distorcer a Luz Visível: Esta habilidade permite ao Celestial tornar-se invisível. Quaisquer objetos carregados pelo Celestial se tornarão invisíveis também. Este poder engana apenas a visão e, portanto, não abafa sons nem esconde o cheiro do personagem invisível. Além disso, a invisibilidade não é completa. O anjo se tornará transparente, permitindo a pessoas atentas notarem pequenas ondulações no ar por onde ele passa.

Sistema: Tudo o que se tem a fazer é gastar 1 ponto de Força de Vontade. Além da invisibilidade em si, o poder também diminui as dificuldades dos testes de Furtividade do Celestial em três pontos.

Uma pessoa pode notar a presença do Celestial testando Percepção + Prontidão (dificuldade 9). Se o Celestial, além de invisível, estiver ativamente se escondendo (usando Furtividade), cada sucesso do Celestial no teste de Furtividade anula um sucesso da pessoa que tenta descobri-lo.

Nível •••

Bolsos Secretos: Esta habilidade permite ocultar quaisquer objetos que o Celestial esteja portando consigo. A ocultação é perfeita: os objetos não poderão ser vistos e, mesmo se tocados, serão ignorados por qualquer um que os esteja procurando. O poder esconde apenas objetos que o Celestial esteja portando, não aqueles que ele esteja manuseando. É impossível, por exemplo, esconder uma arma quando o personagem atira com ela.

Sistema: Só é necessário desejar que o poder se ative. Não é preciso testar nada ou gastar pontos. Uma vez ativado, este poder oculta objetos que o personagem esteja carregando em sua roupa ou seu corpo. Ele pode escolher quais objetos ele quer ocultar, se não desejar que todos sejam ocultos. Este poder esconde somente objetos que o personagem esteja portando, mas não aqueles que ele está usando.

Ilusões Superiores: Esta é uma versão mais complexa do poder **Gerar Quimeras** (Ilusão nível um). Os objetos criados por Grave Ilusão são muito mais reais e podem reproduzir qualquer tipo de imagem, não importando seu tamanho.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + ILUSÃO (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, melhor será a ilusão criada.

Objetos criados por este poder são mais bem feitos e reais que aqueles criados pelo Nível 1. Eles também podem ser maiores. Mesmo carros, motos, paredes e outras formas maiores podem ser reproduzidas. Também será possível reproduzir com grande fidelidade (ou mesmo perfeição, se forem atingidos cinco sucessos no teste) objetos reais, como pinturas e esculturas. As ilusões duram por quanto tempo o personagem desejar, desde que possam ser sentidas por ele. Se o Celestial as perder de vista, ou não puder de alguma forma senti-las, elas durarão apenas uma hora.

Nível ••••

Banir Objetos: O Celestial pode usar este poder para ocultar um objeto que esteja em sua linha de visão. Esse objeto ocultado deve ter um tamanho médio ou pequeno. Objetos maiores, como carros ou uma casa, não são afetados por este poder. Qualquer um procurando o objeto ocultado será incapaz de vê-lo ou ouvi-lo. Além disso, as pessoas evitarão instintivamente o objeto, dificilmente esbarrando nele.

O Celestial é capaz de ver objetos que ele próprio tenha ocultado.

Sistema: Gasta-se 2 Pontos de Investimento para ocultar um objeto. O objeto deve estar no campo de visão do personagem e a ocultação dura por uma cena, embora o Celestial possa retira-la antes se desejar. O personagem pode estender a duração do efeito gastando pontos de Força de Vontade. Cada ponto gasto permite ocultar o objeto por um dia inteiro.

Gerar Ignorância: Esta é a capacidade de se esconder completamente. **Gerar Ignorância** torna o Celestial absolutamente indetectável para os sentidos normais. O anjo, e qualquer objeto que ele carregue, torna-se totalmente invisível e não será possível nem mesmo ouvi-lo ou fareja-lo. O poder do personagem sobre as mentes é tamanho que as pessoas ao redor o evitarão instintivamente, desta forma impedindo que alguém esbarre no Celestial acidentalmente.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + ILUSÃO (dificuldade 7) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos. O personagem ficará completamente imperceptível por mortais, embora sensores e máquinas ainda possam perceber sua presença. Mesmo assim, embora sensores e câmeras possam capta-lo, qualquer vigia que observe os eventos filmados no momento em que eles acontecem não verá o Celestial, devido à força deste poder sobre a mente de suas vítimas.

Nível •••••

Ilusões Vivas: O Celestial com este Poder pode criar ilusões que reproduzem seres vivos. As Ilusões não agem naturalmente, porém, tendo de ser controlados pelo personagem, que deve ficar concentrado para manter as ilusões. Caso ele se distraia, a ilusão criada desaparecerá.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + ILUSÃO (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais realista é a imagem criada. Com três ou mais sucessos, é possível criar uma ilusão de uma pessoa real. Cinco sucessos são requeridos para copiar fielmente uma pessoa.

Enquanto o Celestial puder ver a ilusão e se concentrar nas ações que ela realiza, a ilusão continuará a existir. Se for distraído, o personagem precisará gastar um ponto de Força de Vontade para voltar a controla-la. Se perder a ilusão de vista ou se o personagem se desconcentrar, a ilusão desaparecerá.

Mascarar o Grupo: Este poder permite que o Celestial oculte não só a si mesmo, como qualquer pessoa que esteja ao seu redor. Desta forma, ele pode encobrir um grupo inteiro. O Celestial é capaz de ver normalmente as pessoas que ele próprio ocultou.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + ILUSÃO (dificuldade 8) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos por cada pessoa ou criatura ocultada (isso inclui o Celestial, se ele for se ocultar). O Celestial pode se incluir entre essas pessoas ocultadas ou pode ocultar apenas aos demais. Enquanto essas pessoas permanecerem próximas ao Celestial, elas continuarão ocultas. Se elas se afastarem dele, elas permanecerão ocultas por uma hora. Se o Celestial gastar um ponto de Força de Vontade, ele pode estender essa duração para um dia inteiro.

NENHUMA INVISIBILIDADE É À PROVA DE FALHAS

Para aqueles que imaginam que os poderes **Distorcer a Luz Visível** (nível 2), **Gerar Ignorância** (nível 4) e **Mascarar o Grupo** (nível 5) são habilidades perfeitas de se tornar imperceptível, saibam que as coisas não são bem assim. Esses poderes existem para agir com cautela, e não atacar. Embora um ataque usando essas habilidades seja realmente invisível, assim que o primeiro ataque é realizado, o Celestial ou a pessoa tornada invisível torna-se visível para quem foi atacado. Outros ainda não podem vê-lo, mas a vítima sim.

E isso nem sempre vale apenas para a vítima. Se um ataque chamar MUITA atenção (disparar uma arma de fogo, derrubar um piano sobre alguém, causar uma explosão, usar QUALQUER poder sobrenatural de área, etc.), TODOS os presentes passarão a poder ver o Celestial. Isso também vale para situações fora de combate em que o Celestial realizar algo que chame muita atenção para si.

A propósito, para quem possui **Demônio: O Preço do Poder**, isso TAMBÉM é válido para **Desaparecer aos Olhos Mortais** (Quimeræ 2), **Desaparecer da Mente** (Quimeræ 4) e **Horda Invisível** (Quimeræ 5). Certo, em **Demônio** isto não está sendo dito, mas este quadro está aqui exatamente para servir de errata.

Nível 6

Dor da Mente: Neste nível, o Celestial é capaz de gerar ilusões tão reais que elas conseguem "ferir" pessoas. Os ferimentos causados não são reais, embora os afetados são enganados tão bem que acreditam inteiramente na ilusão, sentindo dor e até mesmo desmaiando por ferimentos. Assim, uma faca ilusória pode ferir uma pessoa, uma pessoa ilusória pode entrar em combate e uma metralhadora ilusória pode causar muito estrago...

Sistema: Ao criar uma ilusão qualquer (usando outros níveis deste Poder), o personagem gasta 2 pontos de Força de Vontade, investindo-os na ilusão. A partir daí, a ilusão será capaz de "ferir."

Os ferimentos causados pelas ilusões não são reais. Apesar disso, eles são testados normalmente e absorvidos normalmente. A vítima recebe em sua vitalidade os ferimentos e, se "morrer", ficará apenas inconsciente. Este dano "desaparece" inteiramente após um dia, mas se a vítima for convencida de que eles não são reais, eles desaparecerão instantaneamente. Convencer alguém de que tudo foi uma ilusão é uma tarefa extremamente difícil, porém. Afinal, como dizer a alguém que a dor que ele sente não é real?

O Celestial que gerou a ilusão pode desfazer os ferimentos ilusórios a qualquer momento que desejar. Este Poder é muito usado por Arcanjos para ensinar lições a Celestiais arrogantes, principalmente em duelos ou treinamentos.

Nível 7

Ocultar Objetos: O Celestial pode ocultar um grande objeto e tudo o que está dentro dele. Objetos grandes variam de caixas à carreta de um caminhão. É dito que, durante a Terceira Guerra entre Éden e Inferno, quando os demônios invadiram o Éden, os Arcanjos ocultaram os principais edifícios de Prístina, escondendo suas tropas e atacando os inimigos quando eles vinham para saquear as cidade.

Obviamente, o Celestial pode ver os objetos que ele próprio oculta.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + ILUSÃO (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Energia. O número de sucessos determina o tamanho máximo do objeto-alvo: Um sucesso oculta uma caixa de geladeira, três ocultam um caminhão, cinco ocultam uma casa. Esta ocultação engana todos os sentidos. Tudo que estiver dentro do objeto também ficará oculto. O objeto se mantém oculto por até um dia, mas o Celestial pode gastar pontos de Força de Vontade para estender este tempo (uma semana por ponto gasto). O anjo pode ainda retirar a ocultação se assim desejar.

Nível 8

Punir Sentidos: Este poder não é muito usado, a não ser quando o Celestial está em grande necessidade ou quer ensinar uma lição a alguém. Com **Punir Sentidos**, pode-se destruir completamente um dos cinco sentidos de um alvo por um curto período de tempo. O Celestial pode cegar, ensurdecer, retirar o tato, etc. Este poder não pode ser usado contra demônios ou outros Celestiais, porém. Esta habilidade também pode ser estendida em duração, transformando-se numa verdadeira maldição que dura por muitos dias, mas isso é extremamente raro, e poucos Celestiais fazem isso.

Sistema: O personagem deve tocar o alvo e gastar 5 Pontos de Investimentos. Durante uma Cena, o alvo deste poder não poderá usar um de seus cinco sentidos. Este poder pode ser usado mais de uma vez em um mesmo alvo, destruindo mais de um sentido. Pode-se estender a duração do efeito gastando-se um ponto de Força de Vontade e mais 5 Pontos de Investimentos e em seguida testa-se INTELIGÊNCIA + ILUSÃO (dificuldade 6) e o número de sucessos determina a duração:

1 Sucesso: 12 Horas
2 Sucessos: Um dia
3 Sucessos: Uma semana
4 Sucessos: Um mês
5 Sucessos: Um ano
6+ Sucessos: Um ano, mais outro ano para cada sucesso acima de cinco

Nível 9

Permanência: O Celestial agora é capaz de dar permanência a qualquer ilusão ou ocultação que tenha criado. Este poder permite que ele literalmente crie objetos fantasmas ou pessoas ilusórias permanentes, ou pode esconder objetos para sempre. Apenas ocultações que afetem seres vivos não podem ser afetadas por este poder.

Sistema: O Celestial simplesmente gasta pontos de Força de Vontade para tornar permanentes efeitos criados com outros níveis deste poder. Um ponto basta para uma ocultação ou ilusão pequena, dois para algo maior (entre o tamanho de um ser humano a um carro) ou três para efeitos realmente grandes (como um caminhão ocultado).

O próprio Celestial pode desfazer a permanência a qualquer momento que desejar. Outros com Ilusão 9 que saibam que algo foi tornado permanente também podem retirar a permanência, mas precisam testar Raciocínio + Ilusão (dificuldade 9) e conseguir um número de sucessos maior que o número de pontos de Força de Vontade gastos na Permanência.

Nível 10

Transformar Mundo: O Celestial é capaz de alterar a percepção da realidade de uma ou mais vítimas, fazendo-as ver o mundo como o Celestial desejar. Embora as vítimas ainda estejam no mundo real, elas verão, ouvirão e sentirão o mundo de acordo com a vontade do anjo. Por exemplo, pode-se faze-las se imaginarem no Inferno, ou numa dimensão irreal, ou apenas alterar pequenos detalhes da realidade. Em alguns casos, o criador do efeito simplesmente apaga tudo o que as vítimas vêem, tornando o mundo, para elas, um vasto vazio branco, sem altos nem baixos, sem objetos ou sons, um simples nada.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + ILUSÃO (dificuldade 7) e gasta-se 3 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso afeta um alvo diferente. Esse mundo irreal dura por quanto tempo o personagem desejar.

LIMITES DA ILUSÃO

Ilusão é uma arte de enganação, e há milhares de possibilidades para novos efeitos de ilusão e ocultação. Basicamente, o Celestial pode manipular qualquer coisa que a vítima vê, ouve ou sente, desde que tenha o nível correto para isso. De fato, há tantas possibilidades que elas ocupariam muitas páginas mais de habilidades especiais de Ilusão. A criatividade do Celestial é tudo o que limita os usos deste poder.

Metamorfose

Tipo: Poder Comum

O Poder sobre a carne celestial, Metamorfose permite ao anjo alterar a própria forma. Metamorfose é um dos poderes mais utilizados no Éden, e praticamente todo Celestial acaba aprendendo pelo menos um nível básico deste *Spiritus Factu*.

Ao contrário de vampiros com poderes de Vicissitude, o Celestial não precisa esculpir sua forma. Seu corpo é moldado por sua mente, e a transformação é extremamente rápida. Num instante o Celestial possui uma forma, no outro ela já se alterou, e isso é possível mesmo que o anjo esteja amordaçado ou de alguma forma paralisado. Metamorfose é sempre um ato controlado pela mente: basta estar consciente para ser feito.

As transformações feitas com Metamorfose não são permanentes, a menos em níveis muito altos de poder. O Celestial pode manter uma forma alternativa quanto tempo quiser, mas se ele for deixado inconsciente, ele reverte automaticamente à sua forma verdadeira. Da mesma forma, ele pode retornar conscientemente à forma verdadeira se quiser, sem nenhum esforço ou dispêndio de energia.

Um pequeno detalhe para Metamorfose é que, embora ela haja tanto sobre a Forma Humana como a Forma Celeste de um Celestial, ela NÃO pode agir sobre suas asas, ou seja, as asas do Celestial são absolutamente imutáveis.

Sistema: O número de sucessos sempre indica a perfeição da transformação. A transformação é instantânea, exigindo apenas um turno para se completar. Ela dura por quanto tempo o personagem desejar ou até que o personagem fique inconsciente. Um personagem inconsciente sempre retorna à sua forma verdadeira. Retornar à Forma Verdadeira não exige testes nem gasto de energia.

Usar os poderes de Metamorfose é considerado uma ação "reflexiva", ou seja, que não conta no número de ações do personagem em um turno. Por outro lado, o Celestial não realizar mais do que uma transformação por turno. Uma transformação incompleta (isto é, que não alcançou o número de sucessos necessários) pode ser completada no turno seguinte, desde que o personagem teste de novo o poder e pague o preço em sua energia (pontos de Investimentos ou Energia).

A FORMA VERDADEIRA

A Forma Verdadeira de um Celestial é muitas vezes considerada imutável, mas isso não é completamente verdade. De fato, um Celestial SEMPRE reverterá à sua forma verdadeira com o tempo, mesmo se alterado por poderes de outras criaturas como a Vicissitude vampírica ou as Esferas dos magos. Isso leva um tempo considerável, mas sempre ocorre. A carne celestial não pode ser mudada por influências externas e sempre retornará ao seu estado verdadeiro. Isso é válido tanto para a Forma Humana como para a Forma Celeste de um anjo.

Estado verdadeiro, porém, não quer dizer forma original. A Forma Verdadeira de um Celestial muda com o passar dos tempos. Como um mortal, ele pode acabar crescendo a barba ou as unhas, por exemplo, ou assumir uma aparência mais jovem. Mas os tempos também podem altera-lo de outras formas, como alterar a cor dos olhos ou cabelos do anjo, ou faze-lo assumir uma aparência mais jovem ou mais velha conforme o tempo passa. Essas transformações são muito lentas e levam anos (ou mesmo séculos) para ocorrer. Elas ocorrem de acordo como o Celestial vê a si mesmo, em seu subconsciente, e conforme o anjo amadurece com o passar dos séculos. Essa transformação é tão lenta, porém, que alguém só a perceberia se deixasse de ver o Celestial por muitos anos e então o visse novamente.

Transformações mais rápidas na Forma Verdadeira podem ocorrer também, com a ajuda do poder de Metamorfose. Se um Celestial assumir uma forma e se manter nela por muito tempo, sua Forma Verdadeira vai acabar se adaptando à nova forma. Para isso, o anjo deve evitar assumir sua Forma Verdadeira, ao invés disso sempre forçando seu corpo a assumir a forma alternativa após alguma transformação. O corpo acaba se acostumando com a nova forma. Quanto tempo isso dura, pode variar. Ter a mesma forma, mas um pouco diferente (mais jovem ou mais velho, cabelo de outra cor, barba crescida ou não, etc.) levaria apenas um ano para que o corpo se acostumasse. Uma forma completamente diferente poderia levar até um século para que fosse considerada a nova Forma Verdadeira do anjo.

Em termos de jogo, o Celestial pode alterar sua forma com o passar do tempo, caso as transformações sejam mínimas, mas se ele quiser assumir uma forma bem diferente, precisará comprar pontos de Aparência. Se o personagem desejar usar Metamorfose para alterar sua forma permanentemente, o Narrador deve determinar quanto tempo o Celestial deve ficar na nova forma para que se torne sua Forma Verdadeira. Ele pode até mudar de forma, mas SEMPRE terá que usar Metamorfose para retornar à sua forma escolhida, sem jamais retornar à Verdadeira. Esse tempo pode variar entre um ano e um século (em tempo de jogo, não em tempo real, claro).

Observação: Lembre-se que os poderes de Metamorfose não agem sobre as asas de um Celestial, e que ele jamais poderá disfarça-las usando este poder.

Nível •

Aspecto Mutável: O Celestial pode transformar partes de seu corpo, dando-lhes novas características ou suprimindo-as. É possível alterar pequenas características como cor dos olhos, comprimento dos cabelos, tamanho das orelhas, cor da pele, formato do nariz e outros detalhes estéticos.

Um Celestial em desespero pode tentar usar este poder para gerar armamento corporal, como garras. Este tipo de armamento é um tanto desagradável de se usar, pois lembra muito o estilo infernal de se usar Metamorfose, mas quando as circunstâncias são sérias, um Celestial não tem vergonha de assumir um aspecto com presas e garras.

Sistema: O Celestial gasta 1 Ponto de Investimento por cada alteração feita.

Para gerar armamento corporal, é preciso gastar um ponto de Investimento por nível de Dano causado em adição à Força (garras de Força +2, por exemplo, exigiriam dois pontos de Investimentos). O dano máximo que uma arma corporal

pode causar é Força +3. O dano é Letal, mas o Celestial pode torna-lo Agravado se gastar um ponto de Força de Vontade no momento em que cria o armamento corporal.

Nível ••

Forma Inanimada: Através de concentração, o Celestial pode assumir a forma de um objeto genérico ou até mesmo copiar com perfeição objetos específicos, desde que possa vê-los.

Sistema: O Celestial tem de gastar 1 Ponto de Investimento para se transformar em um objeto genérico. Caso deseje copiar um objeto específico (como uma pintura ou jarro raro), ele deve também testar RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 4). Um sucesso copia objeto de forma bem ruim, enquanto cinco sucessos criam uma cópia perfeita.

Na forma de objeto, o Celestial normalmente não pode ver, mas pode ouvir e sentir tudo o que o tocar. Em alguns casos bem específicos (como se tornar um quadro), o personagem pode usar a visão se tiver alguma boa desculpa (por exemplo, ver através dos olhos do retrato).

Mudança de Forma: Este poder permite ao Celestial alterar drasticamente a própria aparência. Mais do que simplesmente mudar algumas características de seu corpo, ele pode assumir uma aparência completamente nova. Muitos anjos usam este poder para assumirem identidades alternativas ou simplesmente como disfarce. É possível até mesmo se transformar numa pessoa do sexo oposto!

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso pode ser usado para mudar uma característica (como as alterações feitas no nível um) e aumentar ou diminuir um ponto de Aparência do personagem. Alternativamente, o Celestial pode usar cada sucesso para alterar duas características físicas, sem mexer no Atributo Aparência. Alterações no Atributo Aparência devem respeitar o limite máximo de Atributos determinado pelo Coro do personagem.

*Exemplo: Elysium, um Querubim, consegue três sucessos no teste de **Mudança de Forma**. Ele decide que um sucesso será usado para alterar uma característica e diminuir sua Aparência em um ponto, e que os outros dois sucessos serão usados para alterar mais quatro características. Sua Aparência era 3, passa a ser 2. Como ele pode alterar 5 características, ele decide que vai mudar seus cabelos, criar barba, diminuir sua massa corporal, alterar a cor de pele, e mudar sua voz. Antes um ameaçador gigante de pele clara e cabelos rapados, Elysium agora possui a aparência de um inofensivo e baixinho senhor moreno, de cabelos curtos e barba.*

Este poder pode ser usado para se copiar outra pessoa. Neste caso, o personagem deve reproduzir seu nível de Aparência e copiar todas as suas características físicas. Isso requer sempre muitos sucessos e a alteração jamais será perfeita (é virtualmente impossível copiar cada detalhe do alvo).

Caso o Celestial não consiga o resultado desejado no primeiro teste (precisava de 4 sucessos e conseguiu apenas 2, por exemplo), ele pode tentar usar o poder novamente no turno seguinte para completar a Metamorfose.

Nível •••

Aspecto Bestial: O recurso de assumir uma forma animal pode ser incrivelmente útil, e os Celestiais sabem usa-lo muito bem. Uma forma animal pode permitir ao Celestial ganhar certas vantagens de acordo com a situação, ou tentar passar despercebido dependendo do local onde está.

Quando assume a forma de um animal, o Celestial ganha todas as vantagens e desvantagens da forma escolhida. Ele pode voar se resolver tornar-se um pássaro, por exemplo, ou tem sentidos aguçados na forma de lobo e veneno na forma de cobra. Note que só a forma muda. Ele não se torna vulnerável só porque se tornou um animal, e mantém quaisquer poderes celestiais que possuía.

Sistema: O Celestial testa RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta 2 Pontos de Investimentos. O tipo de animal que se pode transformar depende do número de sucessos:

Tipo de Animal	**Sucessos Necessários**
Mamífero médio ou pequeno (leão, lobo, rato)	1
Répteis (crocodilo, cobras grandes)	2
Mamífero grande (elefante, hipopótamo)	3
Pássaro ou peixe grande (tubarões)	4
Anfíbio ou peixe pequeno	5

Na forma animal, o Celestial normalmente é incapaz de falar, mas se no momento em que se transforma ele gastar um ponto de Força de Vontade, ele poderá conversar o Fabulare livremente em sua forma animal.

O Celestial não é capaz de usar este poder na Forma Celeste, nem mesmo assumir a Forma Celeste enquanto o usa. Aparentemente, a Forma Celeste de um Celestial só aceita aspectos humanos.

Nível ••••

Copiar Ser Humano: Este poder permite copiar, com perfeição, outra pessoa. O Celestial torna-se um sósia da pessoa copiada com a máxima perfeição possível, e mesmo detalhes da aparência que o Celestial não conheça da pessoa podem são misticamente copiados. O Celestial deve poder ver a vítima para poder assumir sua aparência.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Um sucesso faz uma cópia ruim, mas que ainda pode se passar pela pessoa copiada em lugares escuros. Três sucessos criam um sósia quase perfeito. Cinco sucessos fazem uma cópia idêntica da pessoa copiada, e até mesmo os mínimos detalhes da pessoa são copiados (mesmo detalhes que o anjo desconhecia).

Nível •••••

Acomodar Danos: Alguns Celestial aprenderam a usar seu poder de Metamorfose para ampliar a resistência de seus corpos. O anjo torna-se incrivelmente resistente a dano, e mesmo os ferimentos sofridos mal causam dor, aumentando a eficiência do anjo em combate.

Este poder funciona tornando o corpo do Celestial mais tolerante ao dano. Uma vez ativado, ele se mantém automaticamente. O corpo do anjo sofre ligeiras alterações para "acomodar" o dano sofrido. Por exemplo, ele forma "bolsas de carne" para acomodar balas, ou torna-se ligeiramente líquido no momento em que lâminas o atravessam, reduzindo o dano sofrido.

Sistema: Testa-se VIGOR + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso dá um nível de Vitalidade a mais para o personagem, do mesmo tipo que o personagem possui no momento (se ele está Escoriado, ele recebe novos níveis escoriados, sem penalidades, mas se está Espancado, ele recebe novos níveis Espancado, com penalidade -2). Além disso, as penalidades por dano do Celestial baixam em um ponto (-1 vira -0, -2 vira -1, -5 vira -4, etc.).

Níveis extras de Vitalidade representam a "adaptação" do corpo ao dano, e não podem ser curados. Uma vez que sofrem Dano, esses níveis simplesmente desaparecem, não podendo ser recuperados a não ser que o poder seja usado novamente. Os efeitos de usos sucessivos deste poder não são cumulativos: cada novo teste anula os níveis de Vitalidade ganhos no teste anterior.

Este poder dura até o final da Cena, quando os níveis extras e a resistência às penalidades por dano desaparecem.

Forma Plásmica: Este poder permite ao Celestial transformar seu corpo em uma poça de líquido viscoso e transparente. Nesta forma, ele pode se movimentar deslizando sobre o chão, como uma poça ambulante e também é capaz de se manter coeso com facilidade, não podendo ser separado em poças menores. Mais ainda, praticamente nada é capaz de feri-lo. Se alguém for idiota o suficiente para tentar "beber" o anjo (que tem um gosto horrível...), o pobre tolo muito provavelmente vai morrer quando o Celestial resolver assumir sua Forma Verdadeira dentro de seu estômago (uma morte bem grotesca, convenhamos).

Sistema: Gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Nesta forma, o Celestial é virtualmente indestrutível. Ele será incapaz de atacar, porém, e sua velocidade de movimento será a metade do normal. As únicas coisas que podem feri-lo são fogo e chamas místicas (como Fogo Negro ou Celestial), eletricidade e magia. Ataques físicos não podem causar dano algum no Celestial.

Nível 6

Flexibilidade: Este poder permite ao Celestial tornar suas juntas extremamente flexíveis, e seus músculos incrivelmente ágeis. O personagem se torna capaz de realizar feitos incríveis que envolvam flexibilidade e agilidade, e seu corpo parece ter a constituição de borracha, capaz de se dobrar e esticar mais do que os ossos permitiram naturalmente.

Sistema: Este Poder pode ser usado a qualquer momento sem gastos, mas o personagem deve avisar quando o está usando. Quanto **Flexibilidade** está ativado, o Celestial tem uma dificuldade diminuída em dois pontos para quaisquer testes que envolvam flexibilidade. Isso não facilita combates ou esquivas, mas sim acrobacias, tentativas de escapar de cordas ou aprisionamento ou de tentar passar por passagens muito estreitas (o Celestial poderia, por exemplo, passar entre as barras de uma cadeia sem dificuldades, apenas se espremendo entre elas). Note, porém, que o uso de armaduras e outras vestimentas sólidas podem impossibilitar utilizar este poder.

Esta habilidade não afeta as asas de um Celestial, e portanto ele deve tomar cuidado ao usa-lo na Forma Angelical.

Nível 7

Concentrar Esforço: Às vezes um esforço pode necessitar mais do que o corpo é capaz de agüentar. Aqueles que desenvolveram poder sobre seus corpos podem adapta-los para suportarem um esforço em específico, assim lhe garantindo poder realizar feitos realmente impressionantes.

Sistema: Este poder permite que o Celestial transforme seu corpo para que seus músculos, camadas gordurosas ou pontos mais fortes dos ossos se transformem e se adaptem repentinamente para um esforço físico específico por um turno. Para isso, ele gasta um ponto de Investimento, e ganha mais cinco dados para realizar determinada tarefa física. Este bônus só se aplica por um turno, pois o corpo retorna ao normal logo depois. Por outro lado, ele perde cinco dados em todas as outras tarefas físicas naquele turno, visto que toda a capacidade do personagem foi voltada para uma área apenas.

Qualquer tarefa física pode ser ampliada desta forma. Por exemplo, o Celestial pode concentrar a força nas pernas para um salto, ou adaptar sua força para erguer um peso. Esta habilidade pode ser usada apenas em uma tarefa por vez (não adianta gastar mais pontos de Investimentos para poder realizar muitas tarefas no mesmo turno).

Este poder não adiciona dano a ataques baseados em força, nem aumenta os dados de Absorção do personagem para resistir a Danos.

Nível 8

Forma Muscular: Força bruta não é o estilo do Éden, mas às vezes pode não haver outra saída a não ser invocar força para vencer um desafio. A **Forma Muscular** é a habilidade expandir os músculos do Celestial, conferindo-lhe uma força excepcional. Infelizmente, o que se ganha em força é perdido em aparência, visto que o Celestial se torna puro músculo. O personagem fica maior, também, muitas vezes rasgando suas roupas, embora sua altura não mude.

Sistema: O Celestial deve gastar um Ponto de Energia para assumir esta forma por uma Cena. Ele ganha +4 em Força e +2 em Vigor, mas sua Aparência cai para um, automaticamente (ou para zero, caso fosse um). Essas ampliações não estão sujeitas ao limite importo pelo Coro do personagem.

Ignorar Ferimentos: Embora esta seja uma forma raramente usada de se resistir a ferimentos, ela é muitas vezes a única forma de se escapar de um perigo mortal. Alterando seu corpo para que o dano passe "através" do Celestial, o anjo pode simplesmente ignorar um ataque. Assim, balas passam através de seu corpo e lâminas não o cortam. Este poder só ignora ferimentos cortantes ou perfurantes, porém. Ataques de impacto não podem só ser ignorados.

Sistema: Ao receber Dano, o Celestial gasta um ponto de Força de Vontade e cinco pontos de Investimentos, podendo assim ignorar completamente o ferimento causado por um único ataque cortante ou perfurante. Como dito antes, ataques que causam dano por impacto não podem ser ignorados, nem ataques de energia como fogo ou eletricidade, ou outras formas semelhantes de dano.

Nível 9

Adaptar Capacidades: Usando sua vontade, o Celestial pode reajustar completamente suas capacidades físicas, desta forma transformando sua força em resistência, agilidade em beleza, resistência em agilidade ou quaisquer outras transformações semelhantes. Visualmente, o corpo do personagem não se altera, a menos que ele deseje se alterar sua aparência para mudar outras capacidades, como velocidade ou força.

Sistema: Gasta-se 1 Ponto de Energia e 3 pontos de Força de Vontade. O poder dura toda uma Cena. Durante esse período, o Celestial pode, a qualquer momento, gastar um turno para redistribuir seus pontos em Força, Destreza, Vigor e Aparência. O limite imposto aos Atributos pelo Coro do personagem continua válido (não que isso importe muito, afinal, um Celestial que tenha este poder já terá Coro suficiente para assumir, no mínimo, nível 9 em um Atributo).

Ao final da Cena, os Atributos normais do personagem retornam.

Nível 10

Transformação Perfeita: Este poder supremo da Metamorfose permite ao Celestial realizar alterações em seu próprio corpo sem necessitar depender de chances e sem riscos conseguir um resultado incompleto. Para isso, ele usa sua Energia Pura para completar instantaneamente qualquer transformação desejada.

Sistema: Ao usar qualquer poder de Metamorfose, de qualquer nível inferior a 10, o personagem pode gastar pontos de Investimentos para acrescentar sucessos ao teste. Não há limite de pontos que podem ser gastos. Desta forma, torna-se praticamente impossível falhar num teste de Metamorfose.

ROUPAS E PERTENCES

Metamorfose só afeta o próprio Celestial, não suas roupas ou pertences. Ao contrário do que certas revistas em quadrinhos mostram, só porque vocês mudou de aparência não quer dizer que sua roupa vá acompanhar a mudança. Há maneiras, porém, de se superar este pequeno problema com os pertences de um personagem.

É possível usar magia para encantar uma roupa ou pertence, fazendo-a se ajeitar à aparência do dono. Isso não muda a aparência da roupa, apenas a faz "ajeitar-se" melhor ao personagem (um terno não vira vestido só porque o anjo trocou de sexo, apenas se acomodará ao novo tamanho e formato do corpo). Roupas podem ser encantadas com Rituais, e mais adiante neste Capítulo há regras para Rituais Celestiais (*Spiritus Ritæ*).

O mais sensato na maioria dos casos, porém, é simplesmente tirar ou trocar a roupa e guardar os pertences em um lugar seguro. Nem sempre isso pode ser feito, claro, mas normalmente não é tão dispendioso quanto carregar objetos mágicos.

LIMITES DA METAMORFOSE

Metamorfose permite realizar qualquer alteração corporal no Celestial. Isto é bem claro, e provavelmente a grande maioria das transformações possíveis está coberta nesta livro. Transformações que alteram Atributos Físicos, que alteram outras pessoas que não o próprio Celestial ou que facilitam Metamorfoses, porém, devem ser restritas ao níveis mais altos deste poder.

Mystérion

Tipo: Poder Comum

Mystérion é uma habilidade arcana de percepção sobrenatural. É uma habilidade muito difundida no Éden, e muitos Celestiais, principalmente aqueles que se interessam em magia, como os Veritatis Perquiratores, ou que buscam mistérios, como os Mors Sancta, se interessam em aprender Mystérion. Este poder também é muito utilizado por Venatores, Kage, Hun Xian e Sancti, pois ajuda na caça a demônios.

Aqueles que aprendem Mystérion freqüentemente notam como o mundo realmente é. Eles podem ver os fantasmas e espíritos que existem no limite das barreiras que separam os mundos, podem ver a forma verdadeira das Fadas e podem, com um pouco de esforço, tentar perceber a verdade por trás de ilusões.

Há muito mais do que apenas uma visão melhorada neste poder, porém. Com conhecimento suficiente em Mystérion, é possível ler mentes e sentir eventos místicos, ou ver o passado e (segundo uns poucos) o futuro.

Mystérion pode ser definido como um poder de expansão de percepção. O Celestial passa a poder ver muito além do que os sentidos comuns podem sentir. Sua mente se expande, podendo sentir o insensível e tocar o espírito, não apenas a matéria, das criaturas da Tellurian.

Sistema: Conforme o Celestial avança em Mystérion, ele pode perceber mais e mais coisas. Este não é um poder uniforme ou limitado a apenas um aspecto. Ele permite perceber coisas aparentemente sem ligação, que vão desde seres invisíveis e espíritos a expandir os sentidos convencionais ou ler mentes.

Mystérion também permite ver a verdade por trás de ilusões ou ocultações. Para isso, o Celestial pode tentar perceber a verdade testando Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível do poder usado +3). Se conseguir mais sucessos que o autor da magia, o Celestial verá a verdade. Se a dificuldade do teste for superior a 10, ela deve ser considerada 10, mas sendo necessário um sucesso a mais por nível de dificuldade superior a 10.

Observação: Por algum motivo, os infernais e outros Celestiais são imunes aos poderes de leitura de mentes de Mystérion. Este poder não permite violar as mentes destes seres.

Nível •

Trevas Reveladas: Este poder básico permite ao Celestial ver na mais absoluta escuridão ou em condições de visão limitada (como em meio a névoa ou em baixo d'água). Os olhos do Celestial brilham intensamente quando esta habilidade está sendo usada. A cor do brilho varia de pessoa para pessoa, mas cores azuladas, brancas ou douradas são mais comuns.

Sistema: O Celestial não precisa testar ou gastar nada. O poder só precisa ser ativado, embora a ativação demore um turno inteiro. Enquanto este poder estiver ativo, o Celestial será capaz de ver na escuridão, ou em outras condições que dificultam a visão, como névoa ou sob a água. Como dito anteriormente, seus olhos brilharão intensamente enquanto o poder se mantiver ativo.

Visão da Alma: Todos os seres têm uma aura, uma extensão de seu espírito que, se vista e interpretada, revela as emoções que o pessoa sente e também se a pessoa em questão é algum tipo de ser sobrenatural. **Visão da Alma** permite ao Celestial observar a aura de uma pessoa. O Celestial vê a aura na forma de luzes de cores distintas que circundam o alvo deste poder. Interpretando as cores e os movimentos da aura, é possível compreender o que a pessoa sente. Além disso, certas propriedades das auras podem indicar se o alvo é ou não um ser sobrenatural.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 6) para se ativar este poder. Cada vez que este poder é usado, é possível observar a aura de uma pessoa diferente. Não é possível observar mais de uma aura por vez. Se usado em um ser invisível ou que esteja oculto por alguma espécie de poder sobrenatural, a dificuldade para acionar o poder aumenta em três pontos. Obviamente, só é possível ver a aura de um ser invisível se o personagem souber que ele está presente.

Uma lista de cores de auras estará disponível adiante, no fim da descrição deste Poder.

Visão dos Mundos: Existem muitos mundos espirituais, e é normalmente impossível estar em um deles e observar o que ocorre em outro. Para aqueles que aprenderam **Visão dos Mundos**, é possível ver através das barreiras espirituais que separam os muitos mundos. Da mesma forma, é possível observar o mundo físico através de um dos mundos espirituais.

Uma vez ativado este poder, o Celestial deve escolher qual dos mundos ele deseja olhar: a Umbra, o Sonhar ou o Submundo. Se ele estiver em um dos mundos espirituais, ele pode escolher observar a Terra ou um dos outros mundos. O que o anjo vê é a região do outro mundo correspondente à região do plano em que ele se encontra. Por isso, em regiões profundas dos mundos espirituais, não é possível ver os outros mundos, pois não há ligação direta entre eles.

Se este poder for usado para que o Celestial se ligue ao Sonhar das Fadas, ele será capaz de ver a forma Quimérica de fadas, bem como interagir com seres Quiméricos (veja **Changeling: The Dreaming**).

Sistema: O Celestial pode escolher se quer ver apenas o outro plano, perdendo o contato com o mundo em que está, ou se quer ver ambos os mundos sobrepostos. Testa-se PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 6 para ver apenas o outro plano, 8 para poder ver ambos os planos sobrepostos).

Este poder também pode ser usado para que o Celestial se ligue ao Sonhar. Ao usa-lo, o anjo poderá ver e interagir com Quimeras (inclusive podendo receber Dano Quimérico) e será capaz de ver as Fadas em suas formas verdadeiras. O Celestial pode ligar ou desligar este poder à vontade.

Nível ••

Contato de Mentes: Um dos poderes mais simples, **Contato de Mentes** permite ao Celestial enviar mensagens mentais para uma pessoa, bastando que essa pessoa esteja em seu campo de visão. A pessoa ouvirá as mensagens diretamente em sua mente, e pode responde-las também mentalmente se desejar. Não é possível usar este poder para ler mentes, tudo o que o Celestial pode ouvir da mente do alvo deste poder são as mensagens que ela quiser enviar.

Sistema: Deve-se gastar 1 ponto de Investimento para ativar este poder, e a pessoa ou o Celestial podem quebrar o contato quando desejarem. O Celestial só pode manter contato com uma pessoa por vez, e precisa reativar esse poder sempre que mudar a pessoa com quem está falando. Além disso, o poder só dura uma Cena, tendo de ser reativado se o Celestial desejar manter contato. A pessoa deve estar inicialmente no campo de visão do anjo quando o poder é ativado, mas após isso pode se afastar livremente. Uma vez ativo o contato, o Celestial e a pessoa podem se comunicar mentalmente e livremente.

Contato de Mentes funciona com demônios e com outros Celestiais, pois não envolve invasão de mentes, e o alvo do poder pode nega-lo quando quiser.

Perigo Iminente: Um Celestial com este poder pode ampliar sua percepção de forma que possa sentir quaisquer ameaças nas proximidades. Enquanto este poder se mantém ativo, o Celestial sentirá misticamente a proximidade de um perigo imediato. Ele não terá quaisquer informações sobre a natureza do perigo, e o aviso só vêm de perigos imediatos, não de ameaças remotas.

Embora este poder não possa dar detalhes da ameaça, ele é o suficiente para manter o Celestial atento.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos para acionar esta habilidade por uma Cena inteira. Quando este poder está ativo, o Narrador deve jogar em segredo a Percepção + Prontidão do Celestial sempre que o Celestial estiver prestes a sofrer alguma espécie de dano direto (como logo antes de um ataque ou de um acidente). Se conseguir pelo menos um sucesso, o Narrador deve avisar sobre o perigo. Se falhar, o Celestial não saberá de nada. Se houver Falha Crítica, o poder será desativado.

A dificuldade do teste varia com as circunstâncias. Quanto menor o perigo, ou o quão planejado for um ataque, maior será a dificuldade. Ataques repentinos e acidentes não-planejados dão uma dificuldade 6 ao teste. Armadilhas bem-elaboradas ou um perigo pequeno dão dificuldade 8. Já um plano de ataque extremamente bem planejado e furtivo, ou um perigo imediato mínimo dão dificuldade 10.

Nível •••

Fatos Passados: Alguns dizem que os fatos deixam "marcas" nas áreas em que ocorreram e nos objetos que os presenciaram. Os Celestiais que entendem a arte do Mystérion aprendem a ver essas marcas, podendo então observar o passado. Estando presente em uma área ou tocando um objeto, o anjo será capaz de presenciar o passado recente desta área ou objeto.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 8) e gasta-se um ponto de Força de Vontade. Os fatos observados estão sempre relacionados ao objeto ou lugar. O número de sucessos indica o quão longe no tempo pode-se observar:

1 Sucesso: Uma hora
2 Sucessos: Um dia
3 Sucessos: Uma semana
4 Sucessos: Um mês
5 Sucessos: Um ano

O Celestial deve ter consciência a respeito do fato que deseja observar. Por exemplo, mesmo não sabendo em que momento ocorreu um assassinato na área observada, o anjo poderia presenciar o assassinato simplesmente porque ele teria certeza de que o fato ocorreu na área. Alternativamente, ele pode escolher com exatidão o momento do passado deseja observar. Por exemplo, ele pode escolher ver o que ocorreu há duas horas, mesmo sem saber o que teria ocorrido neste período.

O Celestial deve se concentrar para presenciar o fato ocorrido, e qualquer distúrbio cancela o uso deste poder. Qualquer distúrbio o força a testar novamente o poder, com dificuldade +1, cumulativo. Além disso, se o Celestial realizar qualquer ação física, o poder é cancelado.

Ler Pensamentos: A partir deste nível, o Celestial começa a desenvolver habilidades de leitura de mentes. Observando uma pessoa que esteja no seu campo de visão e em sua presença (ou seja, não vale através de um televisor...), o Celestial pode ler os pensamentos daquela pessoa. Este poder é uma forma de ler apenas os pensamentos superficiais, não podendo ser utilizado para aprofundar-se na mente do alvo.

Sistema: O alvo deve estar no campo de visão do Celestial, e este deve testar PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e deve gastar 1 ponto de Investimento. O Celestial pode continuar a ler os pensamentos do alvo até que este saia do seu campo de visão.

Não é possível ler os pensamentos de mais de uma pessoa por vez, e demônios e Celestiais são imunes à leitura de mentes.

Nível ••••

Aprofundar-se na Mente: O Celestial pode agora invadir a mente de um alvo, e ler suas lembranças ou até mesmo seus mais profundos pensamentos. Para isso, a vítima deve estar no campo de visão do Celestial, e este deve mantê-la no seu campo de visão durante todo o tempo em que estiver em sua mente, para que o poder não seja cancelado. O Celestial deve se manter concentrado e não pode realizar nenhuma ação além de observar a vítima (e caminhar para segui-la, se necessário). Um

efeito colateral é que os olhos do Celestial brilham quando ele usa este poder. A cor do brilho costuma ser azul ou dourada, e é intenso. Ele deve tomar cuidado para não ser descoberto ao ler as mentes das pessoas.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade é a Força de Vontade +1 do alvo) e gasta-se 2 pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais profundamente se adentra na mente da vítima ou mais antigas podem ser as memórias acessadas.

Se o Celestial usou este poder para aprofundar-se na mente da vítima, cada sucesso permite descobrir uma característica dela (Natureza, Comportamento, Perturbações Mentais, traumas, medos, fobias, sentimento de culpa). Se o Celestial queria apenas observar as memórias do alvo, ele pode ver uma memória diferente por turno, por quanto tempo ele conseguir ver o alvo sem realizar qualquer outra ação. O número de sucessos limita o quão profundas ou bem guardadas são essas memórias, porém. Se o Celestial se desconcentrar ou agir enquanto lê as memórias, o poder é cancelado.

Este poder não afeta demônios, nem outros Celestiais.

Localizar Pessoa: Unindo sua percepção ao ambiente que o cerca, um Celestial pode tentar descobrir a localização exata de uma pessoa que esteja próxima. O alvo deste poder deve estar nas proximidades, de preferência, mas não necessariamente, em um lugar que esteja dentro do campo visual do Celestial. O Celestial deve conhecer a pessoa ou ter a descrição dela. Pessoas que estejam tentando se esconder propositadamente são mais difíceis de serem localizadas.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 6 para um amigo ou conhecido, 8 para um desconhecido ou pessoa neutra, ou 10 para um inimigo ou pessoa que esteja se escondendo de propósito). Se o alvo deste poder estiver usando poderes sobrenaturais de ocultação, o Celestial deve vencer o número de sucessos que ele obteve para se ocultar.

Nível •••••

Compartilhar: Tocando um alvo, o Celestial pode compartilhar com ele as visões e sensações de poderes perceptivos de Mystérion, fazendo com que o alvo veja e sinta exatamente o que o Celestial vê.

Sistema: O Celestial toca o alvo e gasta um ponto de Força de Vontade, e o alvo deve aceitar o poder. A partir daí, o Celestial pode compartilhar visões e sensações que ele adquiriu usando algum outro poder de Mystérion. Note que o alvo não ganha poder algum: ele verá o que o Celestial vê apenas, ou apenas receberá as mesmas impressões que o Celestial recebe. Ou seja, se o Celestial está lendo uma mente e transmite isso a alguém, o alvo verá somente o que o Celestial vê, não podendo ler a mente livremente nem ter o controle da leitura da mente.

Presenças Sombrias: O Celestial passa a ser capaz de pressentir a presença de seres sobrenaturais nos arredores. Concentrando-se por certo tempo, ele receberá impressões que indicam que pessoas ao seu redor são seres sobrenaturais. Este poder não pode detectar seres humanos com habilidades limitadas, como psíquicos, feiticeiros, Infernalistas, Carniçais, Parentes de lobisomens ou Encantados, mas detecta Magos verdadeiros.

Sistema: O Celestial deve gastar um turno inteiro se concentrando, e então testa PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. Cada sucesso permite identificar um ser sobrenatural na área. O Celestial detecta seres até uma distância de (Percepção x5) metros, e detecta primeiro aqueles que estão mais próximos.

Este poder não identifica que tipo de criatura sobrenatural é cada pessoa, mas dá pistas, indicando se é um ser vivo, um morto-vivo ou se tem alguma espécie de corrupção dentro de si. Este poder localiza seres que estejam sob o efeito de ocultações sobrenaturais, mas o Celestial não saberá onde eles estão.

Toque de Confusão: Uma versão ofensiva do **Contato de Mentes** (Mystérion nível 2), **Toque de Confusão** permite ao Celestial enviar um sinal psíquico ofensivo para uma vítima. A vítima deste poder é atingido violentamente pelo sinal enviado, ficando atordoada por alguns segundos. Infelizmente, este poder requer que o Celestial toque sua vítima, não podendo ser usado à distância.

Sistema: O Celestial toca a vítima, gasta um ponto de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). O número de sucessos indica o número de turnos que a vítima fica atordoada. Durante este período, a vítima será incapaz de se concentrar, e terá +3 em todas as suas dificuldades.

Como **Contato de Mentes**, este poder afeta outros Celestiais e demônios.

Nível 6

Visão Perfeita: Embora Mystérion normalmente já proteja um Celestial de poderes sobrenaturais que lidam com enganação, como ilusões e ocultações, um anjo bem treinado é capaz de ampliar ainda mais seu poder para se tornar quase imune a tais truques. Quando se usa a **Visão Perfeita**, é muito difícil enganar o Celestial, seja com poderes sobrenaturais ou métodos mundanos.

Sistema: O Celestial só precisa gastar 5 Pontos de Investimentos para ativar este poder por uma Cena inteira. Durante a Cena, o Celestial pode perceber a verdade de qualquer poder sobrenatural de ilusão ou ocultação de nível 5 ou menor automaticamente. Poderes de nível 6 ou superior podem ser desmascarados com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível do poder +1, máximo 10). Embora este teste deva ser feito conscientemente pelo Celestial para tentar perceber a verdade, apenas um sucesso é necessário. Além disso, o anjo pode perceber formas mundanas de enganação, como disfarces, mentiras ou pessoas escondidas, com dificuldade diminuída em três pontos.

Ao final da Cena, este poder deixa de funcionar e deve ser acionado novamente, se o Celestial desejar mantê-lo em funcionamento.

Nível 7

Rastreamento Psíquico: Mystérion é a arte de sentir o invisível, e esta habilidade permite ao Celestial sentir a localização exata de um objeto ou pessoa com o qual o Celestial tenha tido contato. Simplesmente através de concentração, o Celestial pode saber com precisão a direção e distância exata daquilo que ele procura.

Sistema: O Celestial precisa primeiro investir o objeto ou pessoa com 3 pontos de Investimentos. Para isso, ele precisa tocar o alvo e gastar os pontos, desta forma se "harmonizando" com o alvo. A partir daí, ele pode rastrear seu alvo com testes de PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 7). Quantos mais sucessos, mais precisas são as informações. Se o alvo estiver em movimento, o Celestial precisa continuar testando continuamente para acompanhar a movimentação do alvo. Cada teste exige que o Celestial se concentre por um turno inteiro, sem poder dividir sua parada de dados.

A pessoa ou objeto se mantém harmonizada com o Celestial por uma semana, quando então o elo se rompe. Além disso, o Celestial só pode usar este poder ao mesmo tempo em um número de alvos igual à sua Inteligência (logo, um Celestial de Inteligência 3 pode harmonizar-se a no máximo 3 objetos ou pessoas por vez).

Nível 8

Ver o Futuro: Embora o futuro possa ser mudado, certos fatos estão destinados a acontecer. Nossas ações podem muda-los, mas não impedi-los totalmente de ocorrer. O Celestial pode usar seu poder para ver um fato futuro importante relacionado a uma pessoa, objeto ou lugar. Os fatos vistos com este poder são sempre de grande importância.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + MYSTÉRION (dificuldade 9) e gasta-se 1 ponto de Força de Vontade. O Celestial pode ver um fato futuro relacionado a um objeto, lugar ou pessoa. Quanto mais no futuro estiver o fato, mais nebulosa e imprecisa é a visão. O número de sucessos indica o quanto o personagem compreende o que vê.

As visões que o Celestial têm sempre são de fatos de grande importância não só para o alvo deste poder, mas para outras pessoas também. Dizem que até mesmo visões do Apocalipse foram conseguidas usando-se esta habilidade.

Nível 9

Sentir Verdades: Uma versão ainda mais poderosa de **Visão Perfeita** (nível 6), **Sentir Verdades** dá ao Celestial a habilidade de expandir seus sentidos de uma forma surpreendente, literalmente tornando-se imune a enganações, sejam místicas ou naturais.

Sistema: O Celestial só precisa gastar um Ponto de Energia para ativar esta habilidade por uma Cena. A partir daí, nenhuma ilusão ou ocultação de nível 8 ou inferior podem engana-lo. Além disso, poderes ilusórios de nível 9 ou 10 podem ser descobertos testando-se Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível do poder ilusório -1). Basta um sucesso neste teste para se ver através da enganação.

Mais ainda, o Celestial se torna imune a mentiras ou enganações, sempre sabendo quando alguém está tentando mentir para ele. Por fim, ele pode ver a verdade por trás dos seres sobrenaturais, vendo-os como eles realmente são. Ele verá vampiros como pessoas extremamente pálidas e com presas, lobisomens em sua forma Crinos, fadas em suas formas verdadeiras e assim por diante. Por fim, este poder permite ao personagem ver fantasmas e espíritos que estejam próximos ao mundo material.

Nível 10

Uno com o Mundo: Embora Onisciência Verdadeira esteja além do alcance dos Celestiais (embora alguns sustentem que os Primi podem alcança-la), é possível para um Celestial se harmonizar com o ambiente ao seu redor, desta forma gerando uma percepção perfeita de seus arredores. Como resultado, o Celestial é incapaz de ser surpreendido, pois se mantém informado de tudo o que está ocorrendo ao ser redor.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia para ativar esta habilidade por uma Cena inteira. Durante esta Cena, o Celestial ganha um bônus de +10 em seus testes de Iniciativa e tem uma dificuldade diminuída em dois pontos para todos os testes que envolvam Percepção ou Prontidão (não inclui testes de Poderes Celestiais que envolvam Percepção). Além disso, absolutamente nada pode surpreender o Celestial, e ele pode instintivamente perceber presenças ao redor dele, embora não possa identifica-las.

LIMITES DO MYSTÉRION

Mystérion é uma arte perceptiva, e todos os seus poderes estão ligados a perceber o ambiente e a magia ao redor. Em níveis avançados, ela se estende para além dos arredores do Celestial, permitindo-o sentir acontecimentos distantes. Também há poderes de nível avançado de Mystérion ofensivos, há a capacidade limitada de ver o futuro e uma melhora na percepção de seres ocultos ou de ilusões. Este poder, embora seja bem diferente do poder demoníaco de Visão (veja **Demônio: O Preço do Poder**) possui habilidades em comum com ele. Demônios já demonstraram habilidades como **Sentir Verdades** ou **Uno com o Mundo**, assim como alguns Celestiais já demonstraram possuir as habilidades como **Onisciência** (Visão nível 10).

CORES DE AURAS

A seguir, estão as diversas cores de auras para quando um Celestial deseja usar o poder de Visão de nível 1, **Visão da Alma**.

INFORMAÇÃO	*COR DA AURA*
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul Claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Enfurecido	Carmim
Invejoso	Verde Escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul Escuro
Confuso	Cores em mutação
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios Negros na aura
Psicótico	Cores rodopiantes

Ser Sobrenatural	*COR DA AURA*
Infernalista	Veios Negros na aura
Vampiro	Cores pálidas
Metamorfo	Aura brilhante e vibrante
Uso de Magia	Faíscas na aura
Fantasma	Aura fraca, inconstante
Fada	Cores de arco-íris na aura
Criatura Mágica	“Fantasma” brilhante na forma verdadeira da criatura
Pessoa possuída	Duas auras sobrepostas
Pessoa possuída por fantasma	Cores excessivamente fracas
Fé Verdadeira	Aura brilhante de fogo dourado
Demônio	Aura enegrecida ao seu redor, veios negros na aura
Anjo	Aura de fogo dourada ao seu redor

Portal

Tipo: Poder Comum

Portal é a habilidade celestial de se gerar "portas" dimensionais. Essas portas são passagens místicas que unem pontos, e quando a que atravessa uma das portas é imediatamente transportado para a passagem correspondente, mesmo que esta esteja em outra dimensão, ou a centenas de quilômetros da porta original.

Esta é uma habilidade muito difundida no Éden, pois ela é necessária para que o Celestial possa deixar o Éden e adentrar outros mundos. Aqueles que não possuem habilidades de portal têm ainda a alternativa de usar o poder Umbralis para deixar o Éden, ou então irá necessitar da ajuda de rituais ou de outros Celestiais para poder viajar entre os mundos.

Portais possuem uma manifestação física singular. Ao contrário do que muitos pensam, eles não são "portas de luz flutuantes." Portais são distúrbios da realidade, na verdade, e podem ser vistos como se fossem corpos aquosos em pleno ar, transparentes, mas ondulando sem parar. Algumas vezes, portais emitem leves faíscas, quase imperceptíveis a não ser no escuro. Quando se atravessa um portal, a impressão que se tem é que se está mergulhando em água, embora não haja líquido algum. Aqueles que vêem um portal sendo atravessado realmente vêem como se alguém "mergulhasse," fazendo ondas no espaço ao redor.

Portais são difíceis de se manter, e por isso raramente duram mais do que alguns segundos. Da mesma forma, também são difíceis de se criar, exigindo bastante concentração da parte do Celestial.

Sistema: Como regra geral, o uso de Portal requer tempo e concentração. Portais NÃO podem ser abertos nem no interior de líquidos, nem dentro de matéria sólida. Portais, tanto suas saídas como entradas, podem ser abertos apenas no ar. Além disso, a entrada de um portal não pode ser criada a mais de um metro do Celestial (há exceções em algumas habilidades, porém).

Além disso, portais são esféricos, não possuindo "faces" e podendo ser atravessados por qualquer um que caminhe através deles. Uma pessoa que caminhe através de um portal surgirá do outro lado virada para a mesma direção em que entrou. Aqueles que atravessam um portal chegam instantaneamente ao outro lado. Objetos podem ser arremessados por um portal para surgir do outro lado também. O portal é um caminho bilateral, podendo o trânsito por ele ser livre em quaisquer sentidos entre os dois pontos que o portal liga.

O tamanho de um portal é normalmente ligeiramente maior que o Celestial que o criou, permitindo sua passagem. Alguns poderes específicos podem criar portais menores ou maiores, de acordo com a habilidade usada. Por fim, todo portal possui uma duração (que varia de acordo com o poder usado). Passada essa duração, o Celestial precisa gastar um ponto de Investimento por turno que quiser manter o portal aberto.

O Celestial pode desfazer um portal criado por ele mesmo antes da duração normal do portal, desta forma selando a porta criada permanentemente. Se ele fizer isso enquanto alguém atravessa o portal, esta pessoa pode ficar em seu local de origem ou surgir no ponto de saída do portal, dependendo de onde estava a maior porção de seu corpo no momento em que o portal foi selado, e a pessoa não sofrerá quaisquer danos.

Imunidade: Fantasma e Espírito só podem usar Portais cujas entradas e saídas estejam ambas no mundo a que o espírito é residente. Um Fantasma, por exemplo, não poderia atravessar um Portal que fosse do mundo dos mortos para o mundo dos vivos.

Nível •

Porta Dimensional: Como habilidade mais básica de Portal, o Celestial aprende a abrir portais entre os mundos espirituais e o mundo físico. Do mundo físico, ele pode entrar na Umbra, no Submundo dos mortos ou no Sonhar. A partir da Umbra, é possível alcançar outros mundos, inclusive Éden e Inferno.

As portas abertas por este poder só podem levar a um local correspondente ao que se está no mundo espiritual. Por exemplo, ao se usar este poder para entrar na Umbra a partir da Terra, o portal sempre levará ao local da Umbra análogo ao local onde se abriu o portal. Portanto, para usar este poder nos mundos espirituais, é preciso estar num local que tenha correspondente no mundo que se quer alcançar.

Alternativamente, este poder pode ser aberto na Terra para levar o Celestial diretamente à sua casa no Éden ou vice-versa. Nesse caso, o destino (tanto no Éden como na Terra) deve ser um local que o Celestial conheça muito bem (sua própria casa, por exemplo, ou um local onde viveu em vida), mas o ponto de partida pode ser qualquer local.

Sistema: Não é preciso concentração. O Celestial testa RACIOCÍNIO + PORTAL (dificuldade variável). Não é preciso gastar nada. A dificuldade é 4 para se viajar para o Éden, 6 para viajar para Terra ou 8 para alcançar um dos mundos espirituais.

O portal aberto dura três turnos, fechando-se logo em seguida. Além disso, o portal se fecha automaticamente após o Celestial o atravessar. Por isso, se desejar que outros passem pelo portal, o Celestial deve ser o último a atravessa-lo.

Rachaduras: A habilidade de abrir portais de curtas distâncias foi apelidada de "**Rachaduras**" porque os Celestiais dizem que tais portas são "rasgos" pequenos no espaço. Com este poder, o Celestial pode criar portais cuja saída está dentro de seu campo de visão. Devido a essa limitação de distância, este tipo de portal só é útil em casos bastante específicos.

Sistema: O Celestial deve se concentrar um turno inteiro, gastar um ponto de Investimento e testar PERCEPÇÃO + PORTAL (dificuldade 6). Não é possível viajar entre dimensões quando se usa este poder, e o portal de saída deve estar em um local que o Celestial possa ver.

Como em **Passagem Dimensional**, o portal aberto dura três turnos, fechando-se logo em seguida. Além disso, o portal se fecha automaticamente após o Celestial o atravessar. Por isso, se desejar que outros passem pelo portal, o Celestial deve ser o último a atravessa-lo.

Nível ••

Elo Místico: Desenvolvendo a habilidade de criar **Rachaduras**, um Celestial aprende que pode gerar portais que atravessam dimensões e distâncias imensas, desta forma criando portas entre o local em que o Celestial está e qualquer ponto na Tellurian.

O limite deste poder é apenas um: não é possível abrir portais para além da atmosfera da Terra nem para a Umbra Profunda (a manifestação espiritual do Espaço Sideral). Além disso, quanto maior a distância percorrida, mais tempo o Celestial deve se concentrar para abrir o portal.

Sistema: Antes de poder testar, o Celestial deve se concentrar para poder abrir o portal. Durante a concentração, ele não pode realizar nenhuma ação, e se perturbado, deve testar Força de Vontade (dificuldade 7) para não perder a concentração. O número de turnos de concentração é no mínimo um. Para cada dez quilômetros de distância que se quer viajar, é preciso gastar mais um turno. Se o Celestial deseja ir para outro mundo, ele deve gastar um turno adicional.

Após o tempo de concentração, o Celestial testa INTELIGÊNCIA + PORTAL (dificuldade variável) e gasta 1 ponto de Energia. A dificuldade varia de acordo com o local a ser alcançado, e um certo número de sucessos são necessários para que o portal se abra, de acordo com o destino. Quanto mais familiar é um local para o Celestial, mais fácil se abre o portal.

LOCAL	EXEMPLO	DIFICULDADE	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Local íntimo	Sua "casa" no Éden ou local onde viveu quando era mortal	5	1
Local familiar	Local onde esteve pelo menos 20 vezes	6	2
Local conhecido	Rua ou edifício famoso, região famosa	7	3
Local estranho	Já ouviu falar e sabe onde é	8	4
Local desconhecido	Não sabe onde é e conhece nada ou muito pouco (mesmo assim, é impossível abrir o portal com precisão, e a saída surgirá nas proximidades do local desejado)	9	5

O portal aberto dura três turnos, fechando-se logo em seguida. Além disso, o portal se fecha automaticamente após o Celestial o atravessar. Por isso, se desejar que outros passem pelo portal, o Celestial deve ser o último a atravessa-lo.

Passagem Alternativa: A melhor maneira de se atravessar uma parede é através de uma porta, mas nem sempre uma porta está disponível. Os Celestiais aprenderam que, ao invés de derrubar uma parede, é muito mais fácil criar uma porta para atravessa-la. Com **Passagem Alternativa**, o Celestial pode abrir um portal para que atravesse uma parede ou obstáculo, gerando a entrada no lado em que está e uma saída do outro lado do obstáculo.

Sistema: Gasta-se um ponto de Força de Vontade. Qualquer espécie de obstáculo ou parede, não importando sua espessura, pode ser atravessado com esse portal.

Mais uma vez, o portal aberto dura três turnos, fechando-se logo em seguida. Além disso, o portal se fecha automaticamente após o Celestial o atravessar. Por isso, se desejar que outros passem pelo portal, o Celestial deve ser o último a atravessa-lo.

Nível •••

Impedir Passagem: Uma das desvantagens de Portal é o fato de que qualquer um pode tentar atravessar a porta criada antes que ela se feche. Os Celestiais desenvolveram um método de prevenir que pessoas indesejadas atravessem seus portais, porém. Utilizando **Impedir Passagem**, o Celestial pode criar um portal que apenas as pessoas que ele permitir poderão passar. Todos os demais que tentarem atravessar o portal precisarão vencer a vontade do Celestial, ou serão violentamente expulsos pelo lado do portal pelo qual entraram.

Sistema: Ao criar um portal com qualquer outro nível deste poder, o Celestial gasta um turno adicional de concentração e nesse turno testa MANIPULAÇÃO + PORTAL (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Força de Vontade. O portal gerado estará então sob efeito de **Impedir Passagem**.

Sempre que alguém quiser atravessar o portal, o Celestial deve conscientemente permitir a passagem desta pessoa. Se o Celestial não estiver ciente de que alguém irá atravessar, esta pessoa SERÁ alvo de **Impedir Passagem**, mesmo que seja um aliado.

Aqueles que tentam atravessar o portal sem a permissão do Celestial precisam testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir mais sucessos que o Celestial obteve no teste de **Impedir Passagem**. Se o número de sucessos for igual ou menor, a pessoa será violentamente repelida pelo portal, sem poder atravessa-lo. Vítimas deste poder sofrem cinco pontos de Dano Atordoante, que pode ser absorvido normalmente, e são jogadas um metro de distância para cada sucesso a menos do que o necessário que obtiveram no teste de Força de Vontade.

Nível ••••

Barreira Protetora: A partir do quarto nível de conhecimento de Portal, os Celestiais passam a demonstrar habilidades surpreendentes e criativas. Com **Barreira Protetora**, o Celestial é capaz de criar um tipo diferente de portal em torno de si mesmo, que o protege de quaisquer ataques feitos à distância.

Quando **Barreira Protetora** está em uso, objetos e ataques à distância disparados contra o Celestial passam diretamente por ele, sem feri-lo (mas ferindo qualquer um atrás do Celestial). Este poder afeta balas, armas arremessadas e quaisquer outros projéteis que vão em direção do Celestial. Por outro lado, ataques corpo-a-corpo, que utilizem armas brancas ou que não tenham manifestação física (como certas magias) e energia (eletricidade, fogo) ainda podem ferir normalmente o Celestial.

Quando usa este poder, o Celestial parece possuir uma aura líquida em torno de si e os ataques à distância batem nesta aura formando "ondas" no ar. Os projéteis emergem do outro lado do Celestial, formando novas "ondas." Só este efeito visual já é capaz de surpreender, fascinar ou amedrontar aqueles que o vêem.

Sistema: O Celestial testa INTELIGÊNCIA + PORTAL (dificuldade 6) e gasta 3 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade. A partir daí, nenhum ataque à distância (salvo ataques místicos que usem energia para causar dano, ou disparos de armas que estejam a poucos centímetros do Celestial) poderá atingi-lo. Os ataques simplesmente passarão através do portal que envolve o Celestial, sem causar-lhe dano algum, mas poderão ainda atingir aqueles que estão atrás do Celestial.

Este poder dura um número de turnos igual ao número de sucessos, mas o Celestial pode cancela-lo antes se desejar, ou pode estender sua duração gastando Pontos de Investimentos (um por turno adicional).

Nível •••••

Permanência: A maioria dos portais não dura mais do que alguns segundos, mas alguns Celestiais são capazes de aumentar o período que um portal permanece aberto. Para isso, esses Celestiais só precisam se concentrar um pouco no momento da criação do portal.

Sistema: O Celestial, ao criar um portal usando qualquer outra habilidade deste poder, gasta um ponto de Força de Vontade. A duração do portal passará a ser uma Cena inteira. O portal também não se fechará caso o Celestial o atravesse. O portal pode ser fechado, porém, se o Celestial ficar inconsciente ou se ele desejar que a porta se feche.

Prisão Espacial: Concentrando-se na área ao seu redor, o Celestial é capaz de criar um campo de portais ao redor de si mesmo, que engloba todo um raio de até quinze metros ao redor dele. A prisão espacial impede que pessoas que estejam dentro dele saiam e que pessoas que estejam fora entrem. Aqueles que tentam sair se vêem surgindo no ponto oposto dentro da área, e os que tentam entrar se vêem surgindo no ponto oposto exterior do campo. O campo não afeta apenas pessoas, mas também objetos que sejam atirados contra a barreira.

A única maneira de entrar ou sair da área é através de métodos místicos, como Teleporte, outros portais ou indo para o mundo espiritual (ou mundo físico, caso este poder seja realizado no mundo espiritual).

Sistema: O Celestial pode criar campos com um raio entre cinco e quinze metros ao redor de si mesmo. O limite do campo é visto como um grande corpo aquoso flutuante, e aqueles que o transpõem são afetados como descrito acima. Note que o campo deve ser criado ao redor do Celestial, e portanto ele não pode criar um campo que ele próprio não fique preso dentro.

Para criar a **Prisão Espacial**, o Celestial se concentra por um turno inteiro e então testa PERCEPÇÃO + PORTAL (dificuldade 6) e gasta 5 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade. O tamanho da área pode ser escolhido pelo Celestial.

Um detalhe: portais não se formam onde há substâncias sólidas ou líquidas, mas no caso de paredes e outros obstáculos no limite do campo, o portal formado pára onde o obstáculo começa, e continua onde o obstáculo termina. Se esse obstáculo for retirado, o portal imediatamente preencherá o espaço deixando.

Este poder dura uma Cena, mas pode ser desfeito antes se o Celestial desejar.

Nível 6

Passagem Entrópica: Às vezes um portal pode ferir. Celestiais com esta habilidade podem causar danos em qualquer um que entre em um de seus portais. Melhor ainda, ele pode escolher quem recebe dano e quem não recebe. O Portal gerado é criado com fortes energias entrópicas, que literalmente queimam a carne de quem ousar atravessa-los.

Sistema: Ao criar um portal, o Celestial gasta adicional de 5 pontos de Investimentos. O portal gerado estará então sob efeito de **Passagem Entrópica**. Sempre que alguém quiser atravessar o portal, o Celestial deve conscientemente permitir a passagem desta pessoa. Se o Celestial não estiver ciente de que alguém irá atravessar, esta pessoa SERÁ alvo de **Passagem Entrópica**, mesmo que seja um aliado.

Aqueles que tentam atravessar o portal sem a permissão do Celestial recebem automaticamente 7 pontos de Dano Agravado igual ao número de sucessos do teste do Celestial. Este Dano pode ser absorvido apenas se a criatura em questão for capaz de absorver Dano Agravado. Este poder pode ser combinado com **Impedir Passagem** (Portal nível 3), criando um efeito devastador, em que a vítima é ferida e em seguida expulsa violentamente do portal gerado.

Sentir Distúrbios: Um Celestial experiente nas habilidades de Portal é capaz de perceber quando algo disturba o espaço ao redor, desta forma pressentindo a formação de um portal ou o uso de poderes de teleportação. Esta habilidade, embora muito imprecisa, pode ser útil para detectar a presença de magos ou infernais alterando o espaço ao redor.

Sistema: Este poder está permanentemente ligado, e é de extrema importância para níveis avançados de Portal. Sempre que alguém utilizar uma habilidade de Portal, Teleporte ou outro poder que altere o espaço (como a Esfera Correspondência dos magos), o Celestial tem uma chance de pressentir o uso do poder.

Poderes muito fortes ou muito próximos ao Celestial podem ser sentidos sem necessidade de testes, enquanto habilidades sendo usadas em locais fora do alcance sensorial do Celestial ou muito discretas (como um demônio atravessando uma parede ou um mago teleportando um objeto pequeno) só são sentidas a critério do Narrador. Este poder permite sentir que

o espaço está sendo alterado, mas não dá informações específicas. O Celestial não sabe que tipo de poder foi usado, nem que tipo de alterações ele criou no espaço. Ele apenas sabe que há algo errado por perto.

Nível 7

Disparo Entrópico: Uma variação de **Passagem Entrópica** (nível 6), o **Disparo Entrópico** permite ao Celestial estender os braços e gerar, diante de suas mãos, um portal de energias entrópicas, que ao invés de servir como porta entre localizações, cospe um disparo de energia entrópica dourada em linha reta.

O raio de energia disparado segue "corroendo" a realidade, causando pane de equipamentos eletrônicos sensíveis ao redor e causando distúrbios elétricos com sua passagem. Ele pára ao atingir um corpo grande o suficiente para agüenta-lo, seja uma parede ou uma pessoa. Seja como for, aquilo que for atingido sofre danos terríveis, como se parte do atingido fosse "dissolvida" pelas energias.

O portal gerado abre-se imediatamente, e também não dura, fechando-se logo após o disparo.

Sistema: O Celestial testa PERCEPÇÃO + PORTAL (dificuldade 7) e gasta 5 pontos de Investimentos. O Dano causado pelo disparo é de 7 pontos de Dano Agravado. Seres que possam absorver Danos Agravados podem tentar resistir, mas aqueles que não podem (mortais, por exemplo) sofrem danos terríveis.

Fechar Passagem: Celestiais não são os únicos capazes de gerar portais, e eles sabem disso. Portanto, às vezes ele s precisam lidar com portais de outras criaturas, principalmente de magos ou demônios tentando escapar. Através de pura força de vontade, o Celestial é capaz de impedir que um uma porta espacial se abra, e também é capaz de fechar uma porta que já esteja aberta.

Sistema: O Celestial precisa gastar 5 Pontos de Investimentos e então testa MANIPULAÇÃO + PORTAL (dificuldade 6 para um portal já existente, 8 para impedir um teleporte ou impedir que um portal seja aberto). Cada sucesso anula um sucesso do criador do portal. Se conseguir um número igual ou maior de sucessos que o ser que abriu um portal, este portal se fecha, ou é simplesmente incapaz de abrir.

Este poder, em conjunto com **Sentir Distúrbios**, pode ser usado para impedir um demônio de se teleportar ou uma criatura de abrir um portal. Ele também serve para fechar um portal já aberto. Note, porém, que ele só impede o uso de teleportes ou portais, e não outras mudanças espaciais. Habilidades do Poder demoníaco de Teleporte como **Espaço Entrópico** ou **Raio Entrópico** não podem ser impedidas desta forma.

Nível 8

Portão Celestial: Esta habilidade normalmente só é usada em casos extremamente específicos, visto que atrai a atenção infernal. Normalmente, ela é feita em cidades em que a guerra entre Céu e Inferno está forte e os Celestiais precisam de um abrigo seguro. O Celestial pode criar um portal permanente para o Éden. Este poder traz energias celestiais que lentamente purificam uma área. Esta área logo se torna um Nodo Celestial.

Sistema: Este poder exige um ritual que dura dias para ser completado. O Celestial testa PERCEPÇÃO + PORTAL (dificuldade 5 para uma área calma e religiosa, 7 para um local tranqüilo e pacífico, 9 para um local "normal" de uma cidade grande e 10 para um lugar onde ocorreram atrocidades ou violência no passado). O Celestial deve acumular um total de 100 sucessos. Ele testa sucessivamente, um teste a cada uma hora. No final do ritual, o Celestial então investe o local com 3 Pontos de Energia.

Este poder só pode ser realizado em locais fechados. Locais que são facilmente iluminados pela luz do sol, através de janelas e vitrais diminuem a dificuldade em um ponto. Quanto mais tempo o portal permanecer aberto, maior será o poder (e o nível) do Nodo Celestial formado.

Local	**Nível do Nodo**
Menos de um dia	-
Um dia	1
Um ano	2
Cinco anos	3
Dez anos	4
Um século	5

O Portal só pode ser fechado se o Celestial desejar, se for Obliterado ou se forem usadas magias poderosas. Gerar um **Portão Celestial** no mesmo local que um **Passagem Infernal** (poder demoníaco de Teleporte nível 8) estiver aberta não é possível, nem a recíproca é verdadeira.

Nível 9

Calcificar a Trama: Com um controle tão grande sobre distúrbios no espaço, o Celestial agora pode impedir que tais distúrbios se manifestem em sua presença. **Calcificar a Trama** permite ao anjo fazer com que o espaço ao seu redor se torne incrivelmente resistente a tentativas de altera-lo, desta forma impedindo o uso de teleportes, portais ou outras habilidades que envolvam manipular o espaço.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno, testa MANIPULAÇÃO + PORTAL (dificuldade 7) e gasta 3 Pontos de Energia e um ponto de Força de Vontade. Este poder agirá por toda a Cena, mas pode ser estendido para um dia inteiro gastando-se mais um ponto de Força de Vontade.

Este poder afeta uma área de (Percepção x5) metros ao redor do Celestial. Qualquer habilidade sobrenatural usada para alterar o espaço nesta área perderá um sucesso para cada sucesso do Celestial no teste. Isso inclui tentativas de teleporte,

criação de portais ou quaisquer outras habilidades semelhantes (incluindo qualquer uso da Esfera de Correspondência dos magos ou de Teleporte dos demônios).

A habilidade de **Calcificar a Trama** não atrapalha o uso de portais pelo próprio Celestial que a gerou.

Nível 10

Purificação: Destruição não é o caminho do Éden, mas às vezes ela pode ser o único modo de se livrar o mundo dos servos das trevas. **Purificação** é um poder usado apenas em último caso, visto que pode destruir tanto amigos quanto inimigos. Concentrando-se com toda a sua vontade, um Celestial usando **Purificação** gera um portal imenso que se materializa a partir de si mesmo, tomando toda uma área imensa ao seu redor. Todo mortal, animal ou ser sobrenatural nas redondezas são engolidos por esse portal preenchido por energias entrópicas e aqueles que morrerem pela energia são engolidos pelo poder, sendo totalmente destruídos sem deixar rastros.

Aqueles que vêem este poder em ação a uma distância são maravilhados pela aparência do portal, que toma a forma de uma redoma de energias douradas borbulhantes.

Sistema: O Celestial deve se concentrar por três turnos inteiros, e ao fim deste período testa RACIOCÍNIO + PORTAL (dificuldade 6) e gasta 5 pontos de Energia e dois pontos de Força de Vontade. Imediatamente, a partir do Celestial, um portal começa a se expandir progressivamente até um atingir o tamanho máximo igual a (3x Percepção) do Celestial. O alcança seu tamanho máximo em apenas um turno, sendo virtualmente impossível escapar caso se esteja na área de expansão dele. No fim do turno, o portal desaparece.

Todos aqueles englobados pelo portal sofrem um número de Danos Agravados igual ao número de sucessos do Celestial ao usar **Purificação**. Criaturas que possam normalmente absorver Danos Agravados podem tentar absorver este dano, mas a dificuldade é 8. Aqueles que forem destruídos por este poder terão seus corpos dragados pelas forças sobrenaturais do portal quando este desaparecer.

Purificação afeta todos os seres inteligentes ou corrompidos da área. Assim, enquanto animais ou plantas corrompidas por forças sobrenaturais possam ser afetadas, vida animal ou vegetal pura é imune a **Purificação**. Por outro lado, pessoas e seres sobrenaturais, mesmo os aliados do Celestial, podem ser feridos terrivelmente, ou mesmo mortos, por este poder. **Purificação** não Oblitera almas, porém. Um demônio destruído por este poder ainda pode vir a reencarnar no Inferno...

LIMITES DE PORTAL

Apenas as habilidades mais básicas (nível três ou menor) de Portal realmente permitem criar portais convencionais, que funcionam como “portas” entre locais. Conforme o Celestial aumenta seu nível em Portal, suas habilidades tornam-se realmente impressionantes, de forma que ele possa moldar portais para formar efeitos terríveis. Algumas raras habilidades avançadas de portal permitem até mesmo ao personagem vencer os limites deste poder, usando portais para cortar matéria sólida e causar danos.

Umbralis

Tipo: Poder Comum

Muitos Celestiais desenvolvem as artes de Umbralis, mas poucos são capazes de compreender as verdadeiras extensões e habilidades deste Poder. De fato, poucos são capazes de explicar o domínio de Umbralis. Muitos dizem que este Poder governa as habilidade "espirituais" inerentes de um Celestial. Desta forma, Umbralis permite aos Celestiais sentir a corrupção inerente nos animais, objetos e pessoas, defender áreas da presença de espíritos ou se defender de forças invisíveis.

Os Veritatis Perquiratores, Mors Sancta e Xamãs, por outro lado, defendem que Umbralis é muito mais do que isso, que é um elo primordial entre os Celestiais e o Mundo Espiritual, a Umbra. Segundo eles, este elo permite aos Celestiais compreender e manipular forças espirituais.

Umbralis não é, porém, uma maneira de manipular ou controlar espíritos. Ela é, sim, uma habilidade de manipular as forças da Umbra, sem qualquer poder direto sobre seus habitantes. Os Mors Sancta descobriram, porém, que Umbralis não se destina apenas à Umbra Viva que a maioria dos Celestiais conhece, e que pode ser usado para manipular a Umbra Negra que forma o Mundo dos Mortos.

Atualmente, Umbralis é praticado principalmente por Kage, Xamãs, Veritatis Perquiratores e Mors Sancta, mas todos os Cleros conhecem um pouco deste Poder. Os Sancti e Venatores, por exemplo, vêem Umbralis como um poder de sentir corrupção espiritual e criar proteções, enquanto os Hun Xian o vêem como um elo à sua ancestralidade espiritual.

Sistema: Cada habilidade deste poder funciona de uma forma diferente, embora todos estejam diretamente relacionados ao mundo espiritual. Note que, embora as descrições costumem se referir apenas à Umbra, esses poderes também são válidos para as forças do Mundo dos Mortos.

Sempre que o poder estiver falando a respeito da Película (a barreira entre a Terra e a Umbra) ou da Mortalha (a barreira entre a Terra e o Mundo dos Mortos), use as seguintes tabelas como referência.

Local	Película da Área	Local	Mortalha da Área
Laboratório de ciências	9	Shopping Center num dia ensolarado	10
Centro da Cidade	8	Metrô limpo ao entardecer	9
Ambiente Urbano	7	Um lar confortável sem histórico de violências	8
Área Rural	6	Um local sombrio e melancólico	7
Áreas selvagens	5	Encruzilhada numa noite sem lua	6
Área de poder espiritual	4	Velha mansão onde assassinatos brutais ocorreram	5
Área de imenso poder espiritual ou Mágiko	3	Cemitério deserto em uma noite de lua cheia	4

Nível •

Percorrer Atalhos: A arte de "Percorrer Atalhos" é a capacidade de atravessar as barreiras entre os mundos, desta forma passando da Terra à Umbra ou vice-versa. Para isso, o Celestial precisa se concentrar por alguns turnos. Após a concentração, ao abrir seus olhos, o Celestial se verá em um dos mundos espirituais, no local correspondente à região que estava na Terra, ou vice-versa.

Sistema: O Celestial deve se concentrar e testar INTELIGÊNCIA + UMBRALIS (dificuldade é a Película ou Mortalha do local, dependendo do mundo que se quer alcançar e de onde se está). A viagem leva cinco turnos, menos um para cada sucesso no teste, para se completar. Para aqueles que observam o Celestial, eles simplesmente o vêem tornar-se fantasmagórico, enquanto se materializa lentamente no outro mundo.

Este poder também pode ser usado para passar da Umbra para outros mundos dentro dela (como o Éden), ou das Terras Sombrias para a Tempestade (quando se está no Mundo dos Mortos). A dificuldade nesses casos é 6.

Sentir Balança: As energias espirituais podem denunciar a um Celestial perceptivo que forças estão presentes em uma região. Sentindo a balança espiritual do local, o Celestial pode saber se ele está alinhado ao Éden, ao Inferno, ao Caos, à Ordem, ao Vermis Magnis ou ao equilíbrio entre forças.

Sistema: O Celestial testa PERCEPÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 7). Este poder permite ter uma sensação geral da área, com sucessos adicionais mostrando forças menores e onde elas estão mais fortes. Desta forma, é possível sentir se uma área está corrompida ou não, seja pelo Inferno ou pela Wyrm, ou se a área é espiritualmente forte (ligação ao Caos) ou fraca (ligação à Ordem). A presença de forças também pode indicar se a área é que é corrompida ou se são criaturas corrompidas que estão presentes, ou ambos. Além disso, é possível determinar onde cada força é mais poderosa, assim descobrindo o "centro" da corrupção ou o local mais espiritualmente poderoso da área.

Nível ••

Barreira Protetora: A presença de espíritos influi muito no mundo material. Espíritos malignos trazem corrupção, enquanto espíritos da Ordem podem afetar os efeitos de magia. Manipulando as energias do mundo espiritual, porém, o Celestial é capaz de criar uma área protegida contra espíritos de determinado tipo, ou mesmo impedindo qualquer espírito de adentrar uma área.

Sistema: O Celestial testa MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 6) e gasta 3 pontos de Investimentos. A área protegida envolve um raio de no máximo (Inteligência x3) metros ao redor de onde o Celestial está. Esta barreira dura apenas uma cena, mas o Celestial pode estendê-la gastando um ponto de Força de Vontade. Nesse caso, sua duração dependerá do número de sucessos:

1 sucesso	1 hora
2 sucessos	1 dia
3 sucessos	1 semana
4 sucessos	1 mês
5 sucessos	1 ano

O Celestial só pode barrar espíritos de determina natureza. Por exemplo, a barreira pode defender contra espíritos da Wyrm, contra fantasmas ou apenas contra espíritos da natureza. Uma barreira que impeça qualquer espírito, independente de tipo, de entrar aumenta a dificuldade em dois pontos.

Sempre que um espírito tentar adentrar a área protegida, ele precisa testar Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Celestial) e conseguir um número igual ou maior de sucessos que o Celestial obteve. Caso não consiga, ele será incapaz de entrar. Mesmo espíritos materializados ou em possessão de um corpo podem ser barrados, mas este poder não afeta Celestiais nem demônios.

Uma barreira erguida vale para a Terra e para as reflexões do local nos mundos espirituais (Penumbra e Terras Sombrias) ao mesmo tempo, afetando todos os três mundos em igual intensidade.

Caminho Espiritual: Existem caminhos nos mundos espirituais que agem como portais, ligando dois pontos distante. Esses caminhos são chamados "Pontes da Lua" por lobisomens, e Celestiais que estejam na Umbra podem cria-las por curtos espaços de tempo. Uma Ponte da Lua criada por um Celestial lembra um portal de luz azulada. Ao ser atravessado, o Celestial se vê no ponto de chegada quase que instantaneamente.

Sistema: Caminhos Espirituais só podem ser feitos na Umbra viva (não funcionando na Terra ou no Mundo dos Mortos). O Celestial se concentra no destino que quer alcançar, que deve estar a até um quilômetro do local em que se está. O Celestial testa RACIOCÍNIO + UMBRALIS (dificuldade 8) e gasta 5 pontos de Investimentos.

O **Caminho Espiritual** formado dura por três turnos, se fechando após, mas neste tempo pode ser atravessado por qualquer pessoa ou espírito que o alcance a tempo. Ao contrário de portais criados pelo poder **Portal**, um Caminho Espiritual não se fecha quando o Celestial o atravessa, nem pode ser fechado antes de seu tempo de duração.

Nível •••

Canalizar Essência Espiritual: Os mundos espirituais são preenchidos por energias poderosas. Magos chamam essas energias de Quintessência, e esta Quintessência possui uma ressonância para a vida ou para a morte, de acordo com o mundo de origem. Celestiais podem canalizar essas essências sobre um alvo, desta forma curando-o (se canalizar energia da Umbra viva) ou debilitando-o (energia do Mundo dos Mortos).

Sistema: O Celestial deve tocar o alvo e testar VIGOR + UMBRALIS (dificuldade 7) e gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Se a energia canalizada for da Umbra, cada sucesso regenera um ponto de Dano não-Agravado sofrido pelo alvo (Danos Agravados são curados a um ritmo de um nível por dois sucessos). Se for energia do Mundo dos Mortos, cada sucesso causa um ponto de Dano Atordoante na vítima (não-absorvível, mas ainda assim é reduzido à metade em vampiros, demônios e Celestiais). Este poder, se usado em fantasmas, causa efeito inverso. Energia da Umbra viva os fere, e energia da Umbra morta os cura.

Nível ••••

Purificação Espiritual: Purificar uma área de forças espirituais malignas é uma necessidade cada vez maior nos dias de hoje, em que espíritos de Vermis Magnis se espalham por todas as partes. **Purificação Espiritual** faz mais do que expulsar espíritos, porém. Este poder literalmente purifica matéria e espírito, limpando uma área de contaminação, poluição, sujeira e corrupção. Para isso, o Celestial precisa se concentrar e expandir sua energia por toda área.

Sistema: O Celestial deve se concentrar por pelo menos uma hora no local a ser purificado. Terminada essa concentração, ele gasta 1 Ponto de Energia e um de Força de Vontade e testa CARISMA + UMBRALIS (dificuldade depende do nível de contaminação: 6 para uma área selvagem contaminada, 8 para uma área urbana, 10 para uma grande contaminação, como um vazamento de petróleo em grande escala). Certos locais, como lixões ou outras áreas que vêm sendo contaminadas há muitos anos não podem ser limpos por este poder. Quantos mais sucessos, mais pura se torna a área.

Este poder pode ser usado para desfazer Nodos Negros criados por demônios. A dificuldade é 8 e é preciso pelo menos um sucesso por nível do Nodo Negro.

Sentido Espiritual: A Umbra e o Mundo dos Mortos são locais inexplorados e mutáveis, e perder-se nestes locais pode ser muito perigoso. Felizmente, Celestiais experientes podem usar seus instintos para se guiarem pelos mundos espirituais. **Sentido Espiritual** permite um senso de direção ainda maior, dando aos Celestiais a capacidade de saber qual a direção a seguir para se chegar a um local no Mundo Espiritual e qual a distância do mesmo.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno e testa PERCEPÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 6 para um local conhecido, 8 para um local que se sabe como é ou se tem a descrição, 10 para um local desconhecido). Quantos mais sucessos, mais precisas são as informações. Um sucesso garante saber a direção aproximada, três dão a distância e o tempo de viagem e cinco permitem ao Celestial ter uma idéia precisa de como chegar ao local. Este poder também pode ser usado para se encontrar um espírito específico na Umbra ou no Mundo dos Mortos. Neste caso, a dificuldade aumenta em um ponto.

Nível •••••

Dualidade: Normalmente um ser só pode existir em um mundo por vez, mas um conhecedor de Umbralis pode existir ao mesmo tempo na Terra e em um dos mundos espirituais. Com **Dualidade**, o Celestial é capaz de, enquanto estiver na Terra, se manifestar também na manifestação do mundo físico em um dos mundos espirituais (Penumbra ou Terras Sombrias).

Enquanto usa **Dualidade**, o Celestial é como visto como um fantasma translúcido no mundo espiritual, capaz de ferir espíritos ou de ser ferido por eles. Ele vê ambos os mundos sobrepostos, e pode interagir com ambos, mas para ele apenas o ambiente físico é real. Ele pode atravessar paredes no mundo espiritual, por exemplo, se não houver a parede no mundo físico, mas o contrário não é verdadeiro.

Este poder é uma ótima forma de se enfrentar espíritos sem ter de ir ao mundo deles.

Sistema: O Celestial testa RACIOCÍNIO + UMBRALIS (dificuldade é a Película ou Mortalha, de acordo com qual mundo o Celestial quer interagir) e gasta um ponto de Força de Vontade. O poder dura por até uma Cena, mas pode ser desfeito antes se o Celestial assim desejar. Ele só pode ser ativado quando o Celestial está no mundo físico, e ele só pode interagir com um dos mundos espirituais por vez.

Manipular Barreiras: Às vezes as barreiras entre a Terra e os outros mundos tornam-se fortes demais, dificultando as interações com os espíritos, ou pode ser que espíritos malignos possam estar infestando uma área e prejudicando seus habitantes. Nesses casos, um Celestial pode usar **Manipular Barreiras** para fortalecer ou enfraquecer as barreiras entre os mundos, desta forma facilitando ou dificultando a interação dos espíritos com o mundo físico.

Sistema: O Celestial deve se concentrar por três turnos no local e então testa MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade é a Película ou Mortalha do local, ou 6, o que for maior) e gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Cada sucesso aumenta ou diminui o nível da Película ou da Mortalha em um ponto.

O novo valor da Película ou da Mortalha se mantém por um dia. A partir daí, ela lentamente retornará ao seu valor natural, ganhando ou perdendo um nível por dia, até recuperar seu nível normal. É impossível reduzir as barreiras para abaixo de zero ou aumenta-las para acima de 10. Uma área de barreira zero é uma área em que espírito e matéria estão sobrepostos e podem interagir livremente. Uma barreira de nível zero dura apenas uma Cena, ganhando nível um logo ao fim da mesma.

Aumentar tremendamente as barreiras pode impedir que espíritos e fantasmas interajam com o mundo material, ou mesmo expulsar espíritos ou fantasmas materializados ou manifestados.

Nível 6

Criar Efêmera/Criar Plasma: Efêmera é a matéria da Umbra. Plasma é a matéria do Mundo dos Mortos. De qualquer forma, este poder permite gerar essas matérias espirituais e dar-lhes forma, assim moldando-as em objetos. Objetos moldados com este poder só existem no mundo espiritual, mas podem ferir tanto espíritos como outras criaturas que estejam nestes mundos (incluindo lobisomens, demônios e Celestiais).

Um uso secundário deste poder permite imbuir um objeto físico com a matéria espiritual de ambos os mundos. Um objeto imbuído com matéria espiritual pode ser usado para ferir fantasmas e espíritos, mesmo que eles não estejam materializados.

Sistema: Para criar um objeto de Efêmera ou Plasma, o Celestial deve testar INTELIGÊNCIA + UMBRALIS (dificuldade 6 para objetos simples, 8 para complexos) e gasta 3 Pontos de Investimentos. O número de sucessos indica a perfeição, a complexidade e o tamanho do objeto espiritual gerado. Nada maior do que o próprio Celestial pode ser criado assim, porém, e o objeto sempre surge ao alcance dele. Muitos Mors Sancta usam este poder para criar utensílios e armas para fantasmas que eles considerem dignos, para assim melhorar suas chances de sobreviver no Submundo.

Para imbuir um objeto com energia espiritual, o Celestial precisa gastar 3 Pontos de Investimentos, sem necessidade de testes. A partir de então, tal objeto passa a poder ferir ou tocar tanto fantasmas como espíritos quando estes se manifestam ou quando o objeto é levado ao mundo espiritual (normalmente um objeto físico não pode ferir um espírito, mesmo se levado ao mundo espiritual).

Materializar Efêmera/Plasma: Usando seu poder, o Celestial pode materializar um espírito ou objeto espiritual, assim forçando-o a aparecer fisicamente na Terra. Este poder pode ser útil para ajudar fantasmas ou para forçar espíritos malignos a aparecerem. Além disso, combinado com **Criar Efêmera/Plasma** (acima), permite ao Celestial literalmente invocar objetos do "nada."

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e um ponto de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade é a Película/Mortalha). Se um espírito for o alvo, ele pode resistir (se quiser) testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Celestial). Um ser ou objeto materializado permanecem no mundo físico por uma Cena, retornando ao seu estado natural logo em seguida.

Nível 7

Contrapôr o Além: Espíritos e fantasmas possuem poderes perigosos, e mesmo Celestiais não são imunes a muitos desses poderes. Usando **Contrapôr o Além**, o Celestial pode desfazer uma magia espiritual que esteja sendo feita ou que já esteja em efeito sobre uma área, anulando o poder e seus efeitos.

Este poder é especialmente visado para enfrentar os espíritos de Vermis Magnis, mas também pode ser útil contra magos que usam magias espirituais ou mesmo contra os poderes de lobisomens. **Contrapôr o Além** também é bom para desfazer Encantamentos e Rituais usados por demônios, embora não afete os verdadeiros *Infernalis Factu*.

Sistema: Esta habilidade pode ser usada ao mesmo tempo que o espírito usa seu poder ou mesmo depois. Se usada depois, porém, ela retira os efeitos mas não cura danos causados anteriormente. O Celestial testa RACIOCÍNIO + UMBRALIS (dificuldade 6) e gasta 3 pontos de Investimentos. Cada sucesso anula um sucesso do espírito ou reduz a potência do efeito em um.

Esta habilidade pode ser usada também para desfazer possessões e materializações. Ela também pode retirar maldições ou bênçãos de natureza espiritual (a critério do Narrador). Além disso, ela pode ser usada para desfazer Mágikas da Esfera de Espírito, Arcanoi de fantasmas, Dons de lobisomens e outros Metamorfos, o Poder Espiritualidade, outros usos de Umbralis ou Rituais e Encantamentos Celestiais ou demoníacos. **Contrapôr o Além** não funciona contra outros Poderes Infernais ou Celestiais, porém, nem contra Disciplinas vampíricas ou o Glamour das fadas.

Nível 8

Romper Espíritos: Medidas drásticas às vezes são necessárias, principalmente quando espíritos malignos se fazem presentes. Com apenas um olhar e um gesto rápido, o Celestial é capaz de romper seriamente a forma de um espírito, causando-lhe danos terríveis. Esta habilidade não necessita que o espírito esteja materializado. Basta que ele esteja no campo de visão do Celestial. Mais ainda, demônios e outros Celestiais, por serem tanto matéria como espírito, podem ser afetados, embora resistam mais facilmente ao efeito.

Sistema: O Celestial testa MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 7) e gasta 3 pontos de Investimentos. Cada sucesso causa dois pontos de Dano Agravado no espírito. Este poder pode ser usado em Celestiais ou demônios também, mas estes podem absorver o Dano sofrido normalmente. Espíritos e fantasmas, por outro lado, não têm como resistir a esse dano.

Nível 9

Estática Umbral: Às vezes as forças espirituais de uma área podem estar fortes demais para um Celestial, ou mesmo um grupo de Celestiais, enfrentarem. **Estática Umbral** permite ao Celestial equilibrar a disputa, impedindo que poderes espirituais sejam usados ao redor do Celestial. Tomando controle das energias espirituais da área, o Celestial dificulta os usos de quaisquer poderes de natureza espiritual numa grande área ao seu redor.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno, testa MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 7) e gasta 3 Pontos de Energia e um ponto de Força de Vontade. Este poder agirá por toda a Cena, desaparecendo no fim da mesma.

Este poder afeta uma área de (Percepção x5) metros ao redor do Celestial. Qualquer habilidade espiritual usada nesta área perderá um sucesso para cada sucesso do Celestial no teste (poderes espirituais que não precisam de testes, por outro lado, têm seu efeito diminuído em um por sucesso do Celestial). Isso inclui poderes de espíritos ou fantasmas, Dons de lobisomens, magias de Espírito, o uso de Espiritualidade e Umbralis e o uso de Encantamentos e Rituais, tanto por Celestiais como demônios.

A habilidade de **Estática Umbral** não atrapalha o uso de poderes espirituais (como Umbralis, Espiritualidade, Encantamentos e Rituais) pelo próprio Celestial que a gerou.

Nível 10

União com o Éden: Trazer o Éden para a Terra pode ser uma habilidade arriscada, mas muitas vezes é necessária para fortalecer o poder dos Celestiais em uma batalha. **União com o Éden** permite unir uma pequena área da Terra a uma área do Éden, desta forma permitindo a livre passagem entre os mundos, e tornando a área da Terra protegida contra forças corruptas, pelo menos temporariamente.

A área afetada pela **União com o Éden** se torna um chamariz para forças puras. Escuridão parece se dissipar, e mesmo a mais escura das noites torna-se clara e limpa. A lua pode ser vista maior e mais brilhante, resplandecente no céu, enquanto as luzes parecem mais fortes e brilhantes. Vida animal parece mais saudável e abundante (mesmo numa cidade, pode-se ver muitos pássaros no céu), e uma sensação de paz toma a área.

Todos nesta área se vêem curados de perturbações mentais, doenças se curam mais facilmente, os ânimos ficam mais calmos e espíritos da natureza abundam. Mais ainda, a área expulsa completamente espíritos corruptos. Apenas os mais poderosos espíritos de Vermis Magnis conseguem permanecer nesta área, embora fiquem enfraquecidos.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + UMBRALIS (dificuldade 9) e gasta-se 5 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Além dos efeitos descritos acima, a área funciona como um Nodo Celestial de nível 4. Este efeito só dura até o próximo nascer do sol, e por isso costuma-se invoca-lo nas primeiras horas após o nascer do sol, para ter sua duração máxima.

LIMITES DE UMBRALIS

Umbralis é a arte de controlar as energias espirituais. O uso mais óbvio é o de entrar e sair dos mundos espirituais, mas isso é apenas o mínimo que pode ser feito. Como visto aqui, as energias espirituais estão em toda a parte, e se manipuladas corretamente podem até mesmo afetar o mundo físico. Mais ainda, saber romper o fluxo de energia dá controle ao Celestial sobre as forças dos espíritos, literalmente anulando seus poderes.

Outros usos de Umbralis poderiam incluir abrir portões para a Umbra, invocar raios de energia espiritual ou até mesmo causar tempestades na Umbra ou no Mundo dos Mortos. Os Anjos Caídos em particular conhecem muitos usos destrutivos deste poder.

PODERES EXCLUSIVOS

Cada um dos Cleros, com exceção dos Primordiais, possui um Poder Exclusivo. Ao contrário dos Poderes Comuns, com os quais todos os Celestiais possuem uma certa afinidade e facilidade de aprendizado, os Poderes Exclusivos são únicos do Clero que os criou e mantém.

Os Poderes Exclusivos são mais do que apenas "conhecimentos" ou "disciplinas" ensinadas por um Clero. Um Poder Exclusivo é uma afinidade especial que se adquire ao se fazer parte de um Clero. Cada Clero tem uma função primordial que é refletida em seu poder. É por isso que Celestial fora do Clero específico têm dificuldade para aprender o poder: eles não possuem a afinidade com a motivação e a função do Clero e do Poder Exclusivo.

E OS PRIMORDIAIS?

Alguns podem se perguntar porque os Primordiais não possuem Poderes Exclusivos. O motivo é simples: eles não possuem uma afinidade única nem sequer uma função específica. Os Primordiais são devidamente chamados de "Sem-Clero," pois falta-lhes organização, função e propósito. Sem possuírem uma identidade, portanto, os Primordiais jamais foram nem serão capazes de possuírem uma habilidade única. Esse é o preço de sua individualidade excessiva.

APRENDENDO PODERES EXCLUSIVOS

Um personagem pode aprender Poderes Exclusivos de seu próprio Clero naturalmente, como se fosse um Poder Comum. Aprender Poderes Exclusivos dos outros Cleros, porém, é uma tarefa demorada e extremamente difícil. Um dos motivos é o fato de que não há quem ensine o Poder, mas a verdadeira razão para que seja difícil aprende-lo é que falta ao Celestial afinidade com a função específica do poder. Um Sancti, por exemplo, está ligado à vida, e teria uma extrema dificuldade para aprender as habilidades do Fogo Celestial ou da Necromancia ou de qualquer outro Poder Exclusivo.

É impossível para um Celestial desenvolver novos poderes. Apenas os Primi parecem ser capazes disso, e assim nasceram os Poderes Exclusivos. Da mesma forma, é impossível para o Celestial desenvolver "espontaneamente" um Poder Exclusivo de outro Clero, mesmo que ele observe como outros Celestiais usam seus poderes para tentar entender seus funcionamentos.

A única maneira de se aprender um Poder Exclusivo alheio é sendo ensinado por um membro do Clero que detém o Poder. Isso em si já é difícil, pois apenas Celestiais de grande prestígio e que tenham realizado grandes e valorosos serviços para o Clero que detém o Poder recebem a honra de serem ensinados nos caminhos desse Clero.

Mesmo sob a tutela de um membro do Clero específico, porém, é impossível aprender um poder pelo qual não se tenha nenhuma afinidade. Um Celestial que não tenha uma afinidade forte com a natureza é incapaz de aprender Gnose, por exemplo, enquanto um curandeiro jamais compreenderia as artes de guerra como Fogo Celestial ou Tiaohe Dô. Da mesma forma, a arte sombria do Yingzi é completamente alienígena para a maioria dos Celestiais, impossibilitando que muitos possam aprende-la, por mais que desejem entender seus poderes sombrios.

ATENÇÃO AO JOGADOR:

O que queremos dizer com isso é: NÃO, você NÃO pode ter um Poder Exclusivo sem a permissão de seu Narrador. O livro de **Anjo: A Salvação** NÃO permite que se aprenda Poderes Exclusivos, e tudo o que está escrito acima é apenas uma brecha para caso o Narrador queira permitir, e não uma fuga pela qual os Advogados de Regras podem conseguir novos poderes. Não importa quantos Pontos de Experiência, quanta interpretação ou quantas regras você use: sem que o Narrador permita, você NÃO terá um Poder que não pertence a seu Clero.

E mais: mesmo que seu Narrador permita a você aprender um Poder Exclusivo novo, você NÃO poderá aumentar o nível deste poder sem que haja permissão. O Narrador tem todo o direito de limitar seu conhecimento nesse poder da maneira que ele achar melhor.

Essa mensagem não é para todos os jogadores, apenas àqueles que parecem se interessar mais pelas fichas de seus personagens do que pela interpretação ou que pelo prazer de se jogar RPG.

ATENÇÃO AO NARRADOR:

Poderes Exclusivos devem ser mantidos em seu próprio Clero apenas. Eles foram criados para serem poderosos por si só, e não para serem combinados. Não permita que os jogadores consigam Poderes Exclusivos facilmente, e sempre que possível limite ao máximo o aprendizado.

Um personagem de jogador só teria o direito de aprender um segundo Poder Exclusivo após anos e anos de jogo, muita interpretação, muitos trabalhos para outro Clero e, mesmo assim, ainda seria impossibilitado de aprender o poder caso esta habilidade não tenha nada a ver com o propósito do personagem. O Narrador TEM o direito total de vetar o aprendizado de Poderes Exclusivos de outros Cleros ou, caso o personagem consiga um desses poderes, limitar que se aumente o nível que se possui nos Poderes.

Portanto, Narrador, você foi avisado. Não reclame se de repente aquele personagem que possui Fogo Celestial, Instinto, Tiaohe Dô e Vitalidade está arruinando o jogo pois mata o vilão rápido demais. Lembre-se que foi VOCÊ quem permitiu isso, e não o sistema de **Anjo: A Salvação**. O aprendizado de poderes de outros Cleros deve ser limitado ao máximo.

Benção

Tipo: Poder Exclusivo (Princeps)

Um verdadeiro líder precisa inspirar seus seguidores. Os Princeps sabem muito bem disso, e realizam seu papel de líderes muito bem, utilizando seus talentos e carisma naturais para reunir e comandar outros Celestiais. É dito no Éden, pelo menos na Corte Ocidental, que estar nas mãos de um Princeps é estar em boas mãos. Isso é muitas vezes verdade, mas há mais do que apenas talento por trás desta frase. Os Princeps possuem uma habilidade muito especial: a arte da Benção.

Os Poderes de Benção se originaram, segundo as histórias, quando Miguel se reuniu com os demais Primi. Encarregado pelos Guardiões de liderar seus irmãos, ele aprendeu a passar parte de sua força para seus companheiros, gerando habilidades que não só o beneficiavam, como também beneficiavam os demais. Conforme os Princeps foram aumentando em número e poder, Benção foi ganhando novas habilidades.

O Poder de Benção funciona através de auras. O Celestial gera uma aura, que pode afetar um número limitado de pessoas ao seu redor. As auras mais fracas são invisíveis, podendo ser notadas apenas por quem pode ver manifestações sobrenaturais, mas as auras mais poderosas geradas por Benção manifestam-se como halos de luz de cores variadas, que envolvem todos os que são beneficiados (ou prejudicados) pelas auras criadas.

Existem três tipos de auras: sociais, ofensivas e defensivas. Auras sociais permitem ao Celestial influenciar outros ao seu redor. Auras defensivas ajudam a proteger o Celestial e seus companheiros, enquanto auras ofensivas ajudam a prejudicar os inimigos dos Princeps. Aqueles que estão sob efeito de uma aura, seja esse efeito benéfico ou maléfico, pode sentir isso, e sabe qual Celestial gerou a aura. Os afetados notam um brilho gerado pelo Celestial, mostrando de onde a aura partiu. Apenas os afetados por Auras Defensivas ou Ofensivas notam esse brilho, porém. Afetados por Auras Sociais não vêem esse efeito.

Sistema: Um Celestial pode gerar apenas uma aura por vez, embora níveis mais altos permitam gerar duas ou três: uma de cada tipo. Se o Celestial gerar uma aura enquanto usa outra, a segunda aura substitui a antiga. Auras só podem ser vistas através do poder de Mystérion **Visão da Alma** ou poderes similares, mas algumas auras mais poderosas (normalmente de nível 5 ou superior, e explicadas adiante) podem ser vistas mesmo por humanos normais.

O Poder de Benção pode gerar três tipos de auras: Sociais, Ofensivas de Defensivas.

Auras Sociais influenciam as pessoas (mortais apenas, com efeito em seres sobrenaturais limitado apenas a níveis mais altos de poder) a tratarem o Celestial de forma mais amigável. Auras Sociais não têm limite de pessoas que podem afetar, afetando todos os mortais ao redor com igual intensidade. Auras Sociais, por outro lado, só estão disponíveis a partir do terceiro nível de Benção.

Auras Ofensivas prejudicam aqueles ao redor do Celestial, e normalmente são usadas contra inimigos. Um Celestial pode usar Auras Ofensivas em uma pessoa, mais uma para cada ponto que possuir em Intimidação (um Celestial com Intimidação 2, por exemplo, pode afetar 3 pessoas com uma Aura Ofensiva). Auras Ofensivas só estão disponíveis a partir do segundo nível de Benção, porém.

Auras Defensivas são aquelas que garantem bônus e vantagens aos afetados por ela. O Celestial pode usar Auras Defensivas em si mesmo, mas pode afetar uma pessoa a mais para cada ponto que possuir em Liderança. Um Celestial com Liderança 3, por exemplo, pode usar uma aura defensiva em si mesmo e em mais três pessoas à sua escolha.

Alcance, Efeito e Duração: Auras de ambos os tipos, porém, só podem ser usadas naqueles que estão ao redor do Celestial. Há um limite de distância que os alvos devem permanecer do Celestial, e caso se distanciem eles perdem a vantagens das auras até que aproximem-se novamente. A distância máxima que as auras do Celestial alcançam é um raio igual a CARISMA + EMPATIA do personagem, em metros.

A escolha daqueles que serão afetados pelas auras deve ser feita no momento que ela é ativada, não podendo ser mudada após. O Celestial pode, porém, incluir novas pessoas como alvos de uma aura, caso no momento da ativação o limite máximo não tiver sido atingido, mas uma vez que alguém tenha sido afetado ele não pode perder o benefício da Aura sem que o Celestial a desligue para todos. Cada tipo de aura tem uma duração, mas pode ser desligada a qualquer momento que o Celestial criador desejar.

Limitações: Note que cada pessoa só pode ser afetada por uma Aura Defensiva e por uma Aura Ofensiva por vez. Portanto, ter mais de um Princeps no grupo não permite que haja combinações de mesmo tipo de aura sobre uma mesma pessoa. Nesse caso, o Princeps que tem nível maior no poder é quem tem preferência (se ambos tiverem o mesmo nível, fica a critério do Narrador quem afeta a pessoa-alvo).

Várias Auras Sociais, por outro lado, podem ser usadas ao mesmo tempo em uma mesma pessoa (afinal, cada Aura Social só beneficia seu criador, a combinação de duas ou mais permite beneficiar mais de um Celestial).

GASTOS E LIMITES

Alguns poderes de Benção exigem um gasto fixo de energia, enquanto outros exigem um gasto para cada oponente ou aliado afetado. Sempre que o gasto for fixo, considere que o personagem afeta quantos aliados ou oponentes desejar, até o limite imposto pelo tipo de aura usada. Sempre que o gasto depender do número de afetados, porém, considere que o personagem precisa gastar aquela quantidade para CADA afetado, mas ainda assim tem de obedecer o limite máximo de acordo com o tipo de aura.

Normalmente, Auras Defensivas e Sociais têm gasto fixo, enquanto Auras Ofensivas têm gasto para cada oponente afetado, mas existem exceções para esta regra. Leia com atenção cada habilidade de Benção para não se confundir.

Nível •

Aura do Guardião (Aura Defensiva): Estar atento pode ser de suma importância para um grupo de Celestiais. Um Princeps é capaz de tornar todos os seus companheiros atentos aos perigos que estão ao redor, podendo assim reagir de forma muito mais rápida quando necessário.

Sistema: O Princeps gasta um ponto de Investimento. Ele e todos os afetados ganham um bônus de +2 em testes de Prontidão e em testes de Iniciativa. Aqueles que podem ver auras (usando Mystérion ou poderes similares) podem ver uma fraca halo amarelada ao redor dos afetados por este poder. A aura dura toda a Cena.

Nível ••

Benção do Silêncio (Aura Defensiva): Um grupo às vezes precisa se mover despercebido. Um Celestial furtivo é uma coisa, mas um grupo inteiro deles é bem diferente! **Benção do Silêncio** gera uma aura de furtividade nos companheiros do Princeps, facilitando para ele e seu grupo passarem despercebidos. Os movimentos dos beneficiados por este poder misticamente tornam-se mais silenciosos e precisos.

Sistema: O Princeps gasta um ponto de Investimento. Todos os beneficiados com a aura de silêncio ganham três dados extras em todos os seus testes de Furtividade. A aura se mantém por toda a Cena. Obviamente, esta aura é invisível a olhos normais. Aqueles que possuem sentidos especiais, porém, podem ver uma halo cinza em volta dos beneficiados por este poder.

Hesitação (Aura Ofensiva): Os Princeps às vezes podem parecer tão majestosos que mesmo seus inimigos temem se aproximar. Quando as auras de **Hesitação** estão ativas, os inimigos temem combater o Princeps ou seus companheiros. Alguns sequer levantam seus braços, enquanto os que ainda assim ousam engajar em combate hesitam ao desferir seus golpes.

Sistema: O Princeps gasta um ponto de Investimento para cada afetado e testa MANIPULAÇÃO + BENÇÃO (dificuldade 8). As vítimas desta aura primeiro hesitam em entrar em combate. Eles ainda se defenderão normalmente se atacados, mas evitarão dar o primeiro golpe ou tomar a iniciativa. Para que possam iniciar um combate, precisam testar Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Princeps). Aqueles que falham podem se defender, mas não atacar. Mesmo se conseguirem, seus ataques perdem dois dados enquanto a aura se manter (suas defesas não são afetadas, porém). Essa aura se mantém por um turno por sucesso do Princeps.

Esta aura é invisível para olhos normais, mas aqueles com poderes especiais (como **Mystérion**) podem ver os afetados circundados por uma aura alaranjada, bem fraca, que se move e vibra freneticamente.

Nível •••

Aura de Inspiração (Aura Social): As lendas dizem que anjos são seres carismáticos, e alguns Celestiais diriam que os Princeps são mais carismáticos do que um anjo comum. Pelo menos entre os mortais, isso pode muito bem ser verdade. Esta Aura Social afeta apenas mortais ao redor do Celestial, mas os torna incrivelmente suscetíveis às palavras gentis e amigáveis do Princeps.

Sistema: Gasta-se um ponto de Investimento para ativar esta aura por uma Cena. A aura só afeta mortais, e dá ao Celestial +3 dados em todos os seus testes envolvendo o Atributo Carisma. Este poder não tem efeito em pessoas que já tenham algum tipo de ódio pelo Celestial. Além disso, se o Princeps atacar um mortal, este se torna imune a este poder por toda a Cena.

Esta aura é invisível, mas para os que podem vê-la, ela envolve apenas o Celestial, e tem a forma de fogo branco.

Corpos Frágeis (Aura Ofensiva): Quando em batalha, os Celestiais que agem sob as ordens dos Princeps notam que seus inimigos parecem cair muito mais fácil diante de seus golpes. Este poder de auras talvez seja a razão disto. **Corpos Frágeis** reduz a resistência natural dos corpos a ferimentos, aumentando as chances dos guerreiros do Éden.

Sistema: O Princeps gasta um ponto de Investimento para cada um que deseja afetar e testa RACIOCÍNIO + BENÇÃO (dificuldade 8). Cada sucesso mantém a aura por um turno. Todos os afetados perdem dois dados em seus testes de Absorção de Danos enquanto estiverem sob efeito da aura.

Novamente, esta aura é invisível, mas os que têm sentidos especiais podem vê-la na forma de uma halo azul clara ao redor dos afetados.

Vontade de Aço (Aura Defensiva): Determinação é uma qualidade dos líderes, mas um Princeps pode dá-la a todos os seus seguidores. Através desta aura, o Princeps é capaz de estender a sua determinação para todo o seu grupo.

Sistema: O Celestial gasta três pontos de Investimentos e testa CARISMA + BENÇÃO (dificuldade 8). Cada sucesso dá a todos os afetados um ponto extra de Força de Vontade temporária. Esses pontos não acrescentam dados a testes de Força de Vontade nem aumentam dificuldades baseadas em Força de Vontade dos afetados. Eles são apenas pontos para serem gastos em sucessos automáticos, resistências ou para usar em Poderes. Esses pontos podem superar a contagem máxima de Força de Vontade do personagem e se mantém até serem gastos, ou até que os efeitos da aura terminem. A Aura dura toda a Cena.

Os afetados por esta aura não emitem auras visíveis a olhos comuns, mas aos treinados é possível ver uma halo forte de luz amarela ao redor deles.

Nível ••••

Aura Dupla: A partir deste nível, o Celestial aprende a manter duas auras de tipos distintos ligadas ao mesmo tempo. Infelizmente, fazê-lo exige esforço mental do Princeps, que deve tomar cuidado para não se exaurir mantendo a auras.

Sistema: Para utilizar uma segunda aura, o Celestial precisa gastar um ponto de Força de Vontade. Note que, uma vez que duas auras estejam ligadas, é preciso gastar novamente o ponto SEMPRE que o Celestial decidir mudar uma das auras sendo usadas enquanto mantém a outra. A única maneira de não ter de gastar novamente o ponto é desativando ambas as auras e ligando uma única aura em seguida.

Note que apenas auras de tipos diferentes podem ser acionadas. Não é possível acionar duas Auras Defensivas, por exemplo, nem duas Ofensivas ou duas Sociais.

Nível •••••

Líder Nato (Aura Social): Esta poderosa habilidade faz com que os mortais ao redor do Princeps o vejam como alguém que deve ser seguido e obedecido. Esta habilidade é muito útil para que Princeps reuna pessoas favoráveis a ajuda-lo, ou para comanda-las.

Sistema: O Celestial gasta três pontos de Investimentos. A aura se mantém por uma Cena. Durante este período, o personagem ganha +5 dados em seus testes que envolvam Liderança. (note que isso afeta apenas os testes de Liderança, e não pode ser usado para aumentar o número de pessoas envolvidas por auras defensivas). Este poder afeta mortais apenas.

A aura é invisível, mas aqueles com dons sobrenaturais de percepção podem ver uma aura de fogo azul ao redor do Celestial.

Privação Mística (Aura Ofensiva): Às vezes é preciso proteger os companheiros dos ataques místicos dos inimigos. A melhor forma de fazê-lo, porém, é impedindo que os inimigos possam usar seus poderes com força total. **Privação Mística** habilita o Princeps a dificultar o uso de magia por parte de seus inimigos.

Sistema: Gasta-se três pontos de Investimentos por pessoa afetada. O Celestial testa INTELIGÊNCIA + BENÇÃO (dificuldade 8). Cada sucesso dá à aura um turno de funcionamento. Durante este tempo, os afetados sofrem +2 nas dificuldades de todos os seus testes de poderes sobrenaturais.

Esta aura é totalmente visível aos olhos mortais e sobrenaturais. Os afetados são tomados por uma leve halo esverdeada durante o tempo de efeito.

Remover Dores (Aura Defensiva): Um líder pode focalizar as atenções de seus seguidores, fazendo-os ignorar dores para alcançarem seus objetivos. **Remover Dores** não chega a retirar toda a dor que uma pessoa sente, mas a faz diminuir consideravelmente.

Sistema: O Princeps gasta cinco pontos de Investimentos. A aura se mantém por toda a Cena, e durante este tempo todos os afetados reduzem suas penalidades por dano em um. Dessa forma, uma penalidade de -1 torna-se nula, -2 torna-se -1 e -5 torna-se -4. Esta aura não é visível a olhos comuns, mas habilidades místicas permitem ver uma halo de cor verde claro em torno dos beneficiados.

Nível 6

Bloqueio de Vontade (Aura Ofensiva): Um líder faz mais do que inspirar seguidores: ele deve atemorizar os inimigos. Através do **Bloqueio de Vontade**, o Princeps gera uma aura que impede os inimigos de usarem sua autoconfiança, fazendo-os duvidarem de si mesmos.

Sistema: O Celestial gasta dois pontos de Investimentos para cada afetado e testa MANIPULAÇÃO + BENÇÃO (dificuldade 6). Cada sucesso dá à aura um turno de duração e, durante este tempo, os inimigos afetados serão incapazes de gastar pontos de Força de Vontade para qualquer motivo que seja.

Esta aura é visível, e se apresenta como uma halo verde clara, muito fraca.

Presença Imponente (Aura Social): Se antes o Celestial era capaz de inspirar com suas auras, agora ele pode atemorizar os mortais. As pessoas instintivamente o evitarão, sentindo um medo instintivo e ficando bem mais assustadas na presença dele. Isso é útil para que o Celestial afaste inocentes, ou para que intimide facilmente alguém em troca de informações.

Sistema: Gasta-se três pontos de Investimentos, e a aura se mantém por toda a Cena. Além do medo instintivo, que dá +1 nas dificuldades de testes de Força de Vontade das vítimas e reduz a Força de Vontade das mesmas em três para reações do Temor, o Celestial ganha +5 dados em testes de Intimidação. (isso não amplia o número de pessoas afetáveis por Auras Ofensivas, porém). Este poder afeta mortais apenas.

Esta aura é invisível, mas sentidos sobrenaturais podem vê-la como uma aura negra pulsante, com “tentáculos” de trevas que ocasionalmente parecem emergir dela.

Resistência Abençoada (Aura Defensiva): Os Princeps se gabam que aqueles que eles lideram em combate sofrem danos consideravelmente menores que os Celestiais que agem fora de sua tutela. **Resistência Abençoada** com certeza é uma das fontes desse orgulho. A aura gerada por esta habilidade dá uma maior resistência a ferimentos ao Celestial e a seus companheiros.

Sistema: O Celestial deve gastar 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. A aura se mantém por uma Cena inteira. Todo o dano sofrido pelos beneficiados é reduzido automaticamente em um, seja esse Dano Atordoante, Letal ou Agravado, antes mesmo da Absorção de dano.

Esta aura é levemente visível até mesmo para olhos os mortais, que podem ver um leve brilho imediato, prateado, metálico, ao redor dos afetados sempre que eles sofrem algum dano. Para os que podem ver auras invisíveis, porém, o brilho é permanente, na forma de uma halo metálica que protege os afetados.

Nível 7

Aura Tripla: A partir deste nível o Celestial é capaz de manter até três auras por vez: uma Defensiva, uma Ofensiva e uma Social. Uma vez aprendido este nível, é natural para o Celestial possuir esta habilidade.

Sistema: Cada aura além da primeira exige o gasto de um ponto de Força de Vontade para serem mantidas simultaneamente. Uma vez mantidas duas ou mais auras, não se pode trocar nenhuma delas sem gastar mais um ponto de Força de Vontade, porém, ou a nova aura surgirá sozinha, anulando todas as demais.

Nível 8

Influência Sobrenatural: A partir deste nível, o Celestial é capaz de usar suas Auras Sociais para influenciar seres sobrenaturais, e não apenas mortais. As auras não afetam nem demônios, nem Celestiais, porém.

Sistema: Uma vez aprendido este poder, o personagem pode dobrar o gasto de pontos de Investimentos ou Energia ao ativar Auras Sociais para que as mesmas passem a afetar seres sobrenaturais. Elas não afetarão, porém, nem Celestiais nem demônios.

Nível 9

Feridas Permanentes (Aura Ofensiva): O perigo de se confrontar seres sobrenaturais é que eles são capazes de se regenerarem rapidamente. Através desta aura, porém, o Princeps é capaz de dar uma vantagem a seu grupo, impedindo os inimigos de recuperarem-se de seus ferimentos.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos para cada ser afetado, então testa MANIPULAÇÃO + BENÇÃO (dificuldade 6). Cada sucesso dá à aura um turno de duração, e durante esse período os afetados são incapazes de regenerar seus ferimentos. A única forma de um afetado se regenerar é se alguém não afetado possuir poderes de cura ou caso o efeito da aura termine (seja pelo fim da duração, por se afastar da área de ação da aura ou se o Celestial interromper a aura).

Esta aura é visível, e aparece como uma fraca halo avermelhada ao redor dos afetados.

Ignorar Ferimentos (Aura Defensiva): Este incrível poder permite ao Celestial dar a si mesmo e a seus companheiros a habilidade de ignorar completamente um ferimento sofrido. Quase sempre este poder é usado no início do combate, para que os Celestiais tenham uma vantagem inicial sobre o oponente.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia e um de Força de Vontade, e este poder não pode ser usado mais de uma vez por Cena. Todos os afetados podem ignorar completamente o Dano sofrido pelo próximo ataque que receberem. O Dano é simplesmente considerado nulo, desta forma podendo reduzir um dano fatal a nada. Esta aura dura a Cena toda, ou até que o personagem seja atingido. Ele só ignora o primeiro ferimento sofrido, e então o efeito desaparece para a pessoa que foi atingida (mas se mantém para os outros até que sejam atingidos também).

Esta aura é invisível, mas pode ser vista por sentidos sobrenaturais como um fogo prateado ao redor dos afetados. No instante em que o beneficiado é atingido, porém, a aura emite um brilho visível prateado, que pode ser visto por mortais e olhos comuns.

Nível 10

Proteção Celestial (Aura Defensiva): Raras foram as vezes que um grupo de Celestiais tentou invadir o Inferno, mas sabe-se que é quase impossível sem a ajuda de um Arcanjo Princeps. Com **Proteção Celestial**, o Princeps e seus companheiros tornam-se completamente imunes aos efeitos de Nodos Negros, Regiões Infernais e regiões do Inferno, desta forma tendo uma pequena vantagem no território inimigo.

Sistema: O Celestial deve gastar 5 pontos de Energia e dois de Força de Vontade. Ele então testa INTELIGÊNCIA + BENÇÃO (dificuldade 6). Cada sucesso permite manter a aura por um dia (e espera-se que isso seja o suficiente para a missão). Os beneficiados podem ignorar todas as penalidades que normalmente receberiam por estarem em um Nodo Negro.

Esta aura é invisível, mas o perigo é que alguém (como um demônio) use poderes para tentar vê-la. Nesse caso, ela é vista como uma aura de fogo avermelhado.

LIMITES DE BENÇÃO (e um aviso para o Narrador)

Poderes improvisados ou criados por jogadores devem ser aprovados pelo Narrador, e isso vale EM DOBRO para Benção. Benção é um poder óbvio, mas o Narrador deve ter um cuidado especial com ele, pois os jogadores podem tentar abusar das habilidade de Benção para dar bônus excessivos a si mesmos ou a companheiros, ou para prejudicar demais os oponentes. Note que todos os bônus ou penalidades garantidos por Benção são PEQUENOS. Sua vantagem é que afeta muitos ao mesmo tempo. Quanto maior a vantagem, mais caro é o poder em energia.

Não deixe, portanto, que os jogadores inventem auras fortes demais, MESMO que queiram pagar muita energia para ativa-las. Não permita que "improvisem" poderes também, a menos que seja realmente necessário para a história. E principalmente, não deixe que Benção seja usada apenas para dar vantagens puramente combativas (como pode ver, nenhuma habilidade de Benção aumenta dados em testes de Briga, Esquiva, etc.) Embora o Narrador possa permitir isso, não é aconselhado.

A melhor forma de poderes alternativos pra Benção é adicionar dados a habilidades como Esportes, Empatia, Manha, Lábia e Empatia com Animais. Para isso, o Narrador deve determinar o nível necessário (quanto mais útil a Habilidade, maior o nível requerido), e usar variações de poderes como **Benção do Silêncio** (Nível 2) ou **Aura de Inspiração** (Nível 3).

Conjuração

Tipo: Poder Exclusivo (Tecnoanjos)

É dito que o Arcanjo Raziel criou os poderes de Conjuração há dezenas de milênios atrás, ainda na pré-história humana, quando ele viu o potencial que as criações do homem. Raziel era um visionário, e imaginou que aqueles inventos, na época ainda muito simples, um dia iriam elevar o homem à condição de o ser mais poderoso da Terra. Raziel estava certo.

A princípio, Conjuração envolvia apenas as artes mais simples de invocação de matéria. Os Celestiais de eras passadas o usavam apenas para criar objetos novos, e muitos desses objetos eram simples. O tempo foi passando, e conforme o homem e suas idéias evoluíram, Conjuração foi se desenvolvendo. Os Celestiais aprenderam a invocar objetos mais complexos e, mais impressionante ainda, foram capazes de encantar os objetos que criavam, dando-lhes habilidades sobrenaturais menores.

Conforme o Clero dos Constructores foram aprendendo com as novas idéias da humanidade, Conjuração foi se tornando capaz de incorporar novas habilidades. Os Constructores aprenderam a desfazer objetos, encantar objetos mundanos, sentir composições e entender o funcionamento de máquinas.

A era moderna trouxe ainda mais capacidades a este poder, que agora possibilita aos Celestiais compreenderem o funcionamento de complexos circuitos elétricos, pressentir a presença de tecnologia e até mesmo invocar máquinas que envolvem tecnologia moderna e magia antiga, com habilidades impressionantes. Graças à Conjuração, os Tecnoanjos são capazes de criar objetos, tanto aqueles imbuídos com magia como máquinas que estão à frente da tecnologia atual.

Aqueles que vêem um Tecnoanjo invocando um objeto vêem primeiro uma imagem fantasmagória do objeto surgindo ao alcance das mãos do Celestial, e essa massa vai se tornando física aos poucos, até ser totalmente física. Esse processo pode levar segundos ou minutos, dependendo do que o Celestial está invocando. Este poder não pode invocar objetos onde já há a presença de matéria sólida.

Sistema: Cada habilidade deste poder é auto-explicativa, e portanto não há um sistema único capaz de explicar Conjuração. Um fator constante, porém, é o fato de que a maioria das invocações envolve jogadas prolongadas, em que são necessários múltiplos testes sucessivos para se invocar ou encantar um único objeto. Nesse caso, o Celestial deve testar turno a turno, mas o gasto de energia e de Força de Vontade só é preciso ser feito no início da conjuração, e não a cada teste. O Celestial não pode realizar qualquer outra ação entre os testes para a criação de objetos.

Outra constante é que objetos criados SEMPRE surgem na mão do Celestial. Ele não pode invoca-los de forma que surjam do outro lado da sala, por exemplo. Além disso, objetos gerados por Conjuração duram pouco tempo, desaparecendo em seguida, a menos que o Celestial os invista com **Permanência** (Conjuração nível 3). A menos que **Permanência** seja usada, ou que algum poder diga o contrário, as criações de Conjuração se dissolvem no fim da Cena.

Por fim, um Celestial pode, se desejar, dissolver um objeto que ele tenha criado a qualquer momento, mesmo que o objeto esteja sob efeito de **Permanência**.

Nível •

Pequena Criação: Com apenas uma pequena concentração, o Celestial é capaz de invocar objetos simples e pequenos. Objetos criados por este poder são compostos por apenas uma substância, não possuem partes móveis e não podem ser muito grandes nem pesados (uma faca de metal, um bastão de madeira ou uma chave seriam permitidos, mas não uma bigorna).

Sistema: O Celestial deve testar INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO (dificuldade 4) e gasta um ponto de Investimento. Objetos com muitos detalhes (como criar uma chave específica para uma fechadura) aumentam a dificuldade para 6. Como outras conjurações, **Pequena Criação** gera objetos que se dissolvem no final da Cena.

Sentir Composição: Um truque menor de Conjuração é entender o que compõe e como é feito um objeto. Tocando o objeto que deseja analisar, o Tecnoanjo fecha os olhos e se concentra. Misticamente, ele passa a compreender como tal objeto foi construído e que materiais o compõem. Este poder não permite, porém, compreender totalmente um mecanismo eletrônico complexo (como a CPU de um computador ou o funcionamento de uma TV).

Sistema: O Celestial deve tocar o objeto e fechar seus olhos, e então testa INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO (dificuldade 4 para um objeto simples, 6 para um com partes móveis, 8 para um com componentes eletrônicos). A dificuldade aumenta em +2 para objetos muito grandes (um carro, por exemplo). Quantos mais sucessos, mais informações são obtidas. As informações mais básicas são a composição do objeto e sua idade aproximada, mas sucessos adicionais permitem saber aproximadamente como o objeto foi construído, se ele possui propriedades mágicas e se ele foi criado por magia ou não.

Nível ••

Invocação Melhor: Usando esta habilidade, o Tecnoanjo é capaz de criar objetos com partes móveis e composto por materiais diferentes. Os objetos podem ser um pouco maiores do que as criações de **Pequena Criação** (nível 1): um Celestial pode invocar uma massa aproximadamente igual ao seu próprio peso com este poder. Objetos criados por **Invocação Melhor** incluem, mas não estão restritos a: pistolas, espadas de qualidade, estátuas, caixas, etc. Ele não pode, porém, invocar objetos que tenham mecanismos eletrônicos complexos.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos, e então testa INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO (a dificuldade básica é 6, mas torna-se 8 para objetos muito detalhados). O número de sucessos indica a qualidade do objeto: um sucesso criaria uma espada com corte cego e quebradiça, enquanto cinco criariam uma espada tão afiada que causaria dano adicional. Como outros objetos invocados, as criação de **Invocação Melhor** duram uma Cena, quando então se dissolvem.

Nível •••

Copiar Objetos: Uma habilidade muito usada, **Copiar Objetos** permite que o Tecnoanjo, segurando um objeto com uma mão, seja capaz de gerar um objeto idêntico em sua outra mão. Este poder pode copiar qualquer objeto de massa aproximadamente igual ou menor que a do Celestial, mas objetos com partes eletrônicas são muito mais difíceis de serem copiados.

Sistema: O Celestial deve estar tocando o objeto original, gasta 5 pontos de Investimentos e testa RACIOCÍNIO + CONJURAÇÃO (dificuldade 4 para um objeto simples, 6 para um complexo, 8 para um com partes eletrônicas, 10 para algo extremamente complexo, como um computador). Quanto mais complexo o objeto mais demorado é o processo, e mais sucessos são necessários. Um objeto simples requer apenas 3 sucessos, um complexo requer 5, um com partes eletrônicas requer 7 e um extremamente complexo necessitaria de 10 sucessos. Portanto, muitas vezes **Copiar Objetos** requer testes prolongados.

Se forem conseguidos apenas sucessos parciais, o objeto será copiado, mas com imperfeições. Se mais da metade dos sucessos necessários foram conseguidos, ele será funcional, mas não idêntico ao original. Se todos os sucessos forem conseguidos, o objeto é perfeitamente idêntico, inclusive com suas falhas e marcas características. Até impressões digitais, rachaduras, defeitos ou arquivos presentes na memória de um computador são copiados.

O objeto criado por este poder está sujeito à duração típica dos poderes de Conjuração, e se dissolverá no fim da Cena.

Permanência: As criações de Conjuração nunca são duradouras, dissolvendo-se em pouco tempo, mas um Celestial com conhecimentos suficientes pode ampliar sua duração, ou mesmo torna-las permanentes.

Sistema: O Celestial deve escolher se quer apenas aumentar a duração do objeto ou torna-lo permanente. Em ambos os casos, o Celestial deve estar tocando o objeto para fazê-lo. Ampliar sua duração exige o gasto de um ponto de Força de Vontade e o Celestial testa MANIPULAÇÃO + CONJURAÇÃO (dificuldade 6). Cada sucesso permite ao objeto durar um dia antes de se dissolver. Este teste só pode ser feito uma vez por objeto, e o Celestial pode, se desejar, limitar a duração obtida (um Tecnoanjo que tenha três sucessos, por exemplo, pode querer limitar a duração do objeto a apenas um dia e meio).

Se o objetivo do Celestial for tornar o objeto permanente, ele deve gastar 3 pontos de Força de Vontade e um número de pontos de Investimentos igual à dificuldade para se criar o objeto (um objeto simples, por exemplo, gastaria 4 pontos de Investimentos, enquanto um computador exigir um ponto de Energia inteiro).

O poder de **Permanência** só pode ser usado sobre objetos que o próprio Celestial criou. Objetos criados por outros Celestiais ou outros seres não podem ser afetados por este poder.

Nível ••••

Compreender Mecanismo: Esta habilidade especial foi desenvolvida muito recentemente pelos Tecnoanjos, e permite a eles, ao tocar um objeto com partes eletrônicas, compreenderem completamente o processo de funcionamento deles. Esta habilidade é necessária para que o Celestial possa reproduzir tais máquinas e também para que possa saber como conserta-las (ou como estraga-las...)

Sistema: O Celestial toca o objeto e testa PERCEPÇÃO + CONJURAÇÃO (dificuldade 8), gastando 1 ponto de Investimento. A partir daí, todos os testes envolvendo Tecnologia, Reparos ou outras ações envolvendo o conhecimento do funcionamento da máquina terão dificuldades reduzidas em dois pontos.

Este conhecimento não é permanente, porém, e dura até que o Celestial use **Compreender Mecanismo** em outra máquina, ou até o fim da Cena, o que vier primeiro.

Criação Complexa: O Celestial é agora capaz de gerar objetos com parte eletrônicas, como computadores e calculadoras.

Sistema: O Celestial, obrigatoriamente deve ter usado **Compreender Mecanismo** numa máquina semelhante antes de usar este poder, ou a dificuldade será automaticamente 10. O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos, testa INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO, e a dificuldade é 8. Este teste normalmente é prolongado, pois necessita de no mínimo cinco sucessos para que a máquina funcione perfeitamente. A máquina se dissolverá no final de Cena, a menos que seja usada **Permanência** nela.

Nível •••••

Desfazer Conjuração: Um Tecnoanjo experiente é capaz de desfazer qualquer criação mágica. Usando seu poder e concentrando-se, o Celestial é capaz de dissolver qualquer objeto criado de forma sobrenatural. Isso envolve criações de outros Celestiais, de magos ou de quaisquer criaturas sobrenaturais. O objeto a ser desfeito só precisa estar no campo de visão do Celestial.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + CONJURAÇÃO (dificuldade 6). Esta jogada pode ser prolongada, se o Celestial desejar. Assim que conseguir um número maior e igual de sucessos que o criador do objeto, este se desfaz instantaneamente. Mesmo objetos conjurados tornados permanente podem ser desfeitos.

Aperfeiçoar Objeto: Perfeição em suas criações é o objetivo de todo Tecnoanjo. Através de **Aperfeiçoar Objeto**, o Celestial não é capaz de trazer perfeição, mas pode chegar bem perto. Esta habilidade permite ao anjo melhorar as características de qualquer objeto ou máquina.

Sistema: O Celestial deve tocar o objeto e gastar um ponto de Força de Vontade. Esta habilidade melhora a resistência, o funcionamento, a beleza e a qualidade de qualquer objeto, seja o objeto conjurado, mundano ou mágico. Em termos de regras, o objeto não muda muito: esta é uma habilidade puramente descritiva. Um computador afetado por este poder, por exemplo, poderia se ver temporariamente livre de bugs, enquanto um bastão se torna muito mais resistente e uma

faca bem mais cortante. Se usado em uma arma cortante, porém, a dificuldade para absorver Danos causados por aquela arma aumentam em um ponto (não cumulativos com múltiplos usos deste poder).

Eventualmente a melhoria de **Aperfeiçoar Objeto** irá desaparecer, consumida pelo desgaste do tempo, mas esta habilidade pode ser usada novamente, para retornar o objeto ao seu estado melhorado.

Nível 6

Imbuir Poderes Menores: No passado, os Constructores aprenderam que eram capazes de imbuir poderes em objetos, desta forma gerando habilidades especiais neles. Esta foi a primeira capacidade de imbuição criada, e permite dar aos objetos habilidades sobrenaturais que, embora não sejam impressionantes, podem ser extremamente úteis.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia e testa MANIPULAÇÃO + CONJURAÇÃO (dificuldade 6). É preciso acumular pelo menos 10 sucessos em jogadas prolongadas. O Celestial pode imbuir no objeto habilidades menores que sejam condizentes com a natureza do objeto imbuído. Uma lista de habilidades imbuídas em objetos aparece no fim da descrição de Conjuração.

Um objeto imbuído mantém seus poderes por uma Cena, mas a habilidade **Permanência** (nível 3) pode ser usada para tornar o poder permanente. Não se pode imbuir mais de um poder num mesmo objeto.

Nível 7

Grande Geração: Esta capacidade especial permite ao Celestial invocar objetos de tamanho máximo equivalente ao de uma caminhonete. Obviamente, esta é uma habilidade pouco usada, já que invocar um carro ou uma geladeira a partir do nada pode chamar muita atenção.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia e um de Força de Vontade e testa INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO (dificuldade 8, mas pode se tornar 10 para objetos com muitas partes eletrônicas, como um computador mainframe). Dependendo do objeto, ele pode requerer de 10 a 20 sucessos para ser criado, e portanto este poder costuma ser usado através de jogadas prolongadas. O objeto criado desaparece com o tempo, mas ao contrário de criações menores dura por 12 horas ao invés de uma Cena, mas pode ser tornado permanente.

Nível 8

Imbuir Poderes Maiores: Mais uma vez, o Celestial pode imbuir poderes em objetos. A natureza destes poderes, porém, é bem mais poderosa que as habilidades que poderiam ser imbuídas anteriormente.

Sistema: Como **Imbuir Poderes Menores** (nível 6), mas custa 2 pontos de Energia e a dificuldade é 7. Além disso, 15 sucessos são necessários. Exemplos dos poderes que podem ser imbuídos estão no fim da descrição deste poder.

Nível 9

Imbuir Grandes Poderes: Mais uma habilidade de imbuição de poderes, que agora são muito mais fortes do em versões anteriores.

Sistema: Como **Imbuir Poderes Menores** (nível 6), mas custa 3 pontos de Energia, a dificuldade é 8 e 20 sucessos são necessários. Exemplos dos poderes que podem ser imbuídos estão no fim da descrição deste poder.

Nível 10

Invocação Suprema: O poder máximo de Conjuração, **Invocação Suprema** permite ao Celestial invocar objetos de tamanho impressionante. Qualquer coisa menor ou de tamanho (e massa) próximos aos de um Boeing! Um Celestial sozinho pode criar uma casa a partir do nada, enquanto um bando de Tecnoanjos agindo em conjunto podem gerar um castelo...

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Energia e 2 de Força de Vontade, testa INTELIGÊNCIA + CONJURAÇÃO (dificuldade 9). O número de sucessos varia de 10 a 25, de acordo com o tamanho e complexidade do objeto sendo criado.

Objetos assim criados não são permanentes, mas ao contrário de outros poderes de Conjuração, eles duram um dia inteiro. Eles podem ainda ser tornados permanentes.

LIMITES DA CONJURAÇÃO

Conjuração permite basicamente invocar objetos a partir do nada, criando-os temporária ou permanentemente. Algumas habilidades permitem sentir características especiais de objetos, e finalmente há a possibilidade de imbuir poderes especiais em objetos. Essa última capacidade, principalmente, permite uma variedade incrivelmente grande de possibilidades, que jamais poderiam ser totalmente cobertas neste livro. Portanto, essas habilidades devem ser controladas pelo Narrador, que deve impedir que jogadores abusem dessa habilidade de Imbuição em habilidades desequilibradas.

PODERES IMBUÍDOS

Diversas habilidades podem ser imbuídas em objetos através de Conjuração. A seguir estão alguns exemplos destas habilidades. O Narrador tem a liberdade de permitir outras, mas sugere-se que ele tenha cuidado ao permiti-las. Apenas um poder pode ser imbuído por objeto (imbuir um segundo poder retira o primeiro).

Além disso, a natureza do objeto limita as habilidades que podem ser imbuídas nele. Uma arma não pode ser habilidades de cura ou proteção, por exemplo, enquanto um manto não poderia ter habilidades agressivas. Cabe ao Narrador determinar que tipo de habilidades podem ser postas em determinado objeto.

TIPOS DE HABILIDADES IMBUÍDAS

Um pode imbuído pode ser de duas naturezas: permanente ou pode ser dormente. Um objeto de habilidade permanente está com suas habilidades sempre ativas, mas elas só demonstrarão quando alguém estiver usando-o. Um objeto com habilidade dormente, por outro lado, exige que seu usuário tenha o Conhecimento Ocultismo, e teste Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) para usa-lo.

Certas habilidades podem ser permanentes, outras podem ser dormentes, e algumas o Celestial pode escolher que tipo de habilidade deseja quando imbui o objeto.

HABILIDADES MENORES (Imbuídas com Conjuração 6)

- Armazenamento Místico: O Celestial pode imbuir o objeto para que ele possa armazenar pontos de Investimentos nele. Este poder é sempre dormente, e o Celestial precisa ativar o poder para conseguir acessar as energias guardadas no objeto durante uma Cena. O objeto pode armazenar até 50 pontos de Investimentos (ou 5 pontos de Energia).

Obviamente, para o usuário poder usar qualquer energia contida num objeto, ela precisa ter sido armazenada antes. O objeto não é capaz de se recarregar sozinho, afinal de contas.

- Disparos: O objeto é capaz de disparar alguma espécie de forma de dano, seja esse disparo uma bola de fogo, um relâmpago ou projéteis. Este poder é dormente, e precisa ser ativado a cada disparo. Cada sucesso no teste de ativação permite causar um ponto de dano num alvo. O alvo pode esquivar-se normalmente dos ataques, e o tipo de dano causado depende da fonte (fogo causaria Agravado, por exemplo, mas projéteis causariam dano Letal).

- Precisão: +1 dado para testes envolvendo uma Habilidade relacionada ao objeto. Este poder pode ser permanente ou dormente, de acordo com a vontade do Celestial.

- Proteção Mental: O usuário do objeto se torna resistente a poderes de domínio de mentes e controle de emoções. Dificuldades para afeta-lo com esses poderes aumentam em dois. Este poder é permanente.

- Resistência Mágica: Toda magia ou poder sobrenatural direcionada ao objeto perde um sucesso automaticamente. Este poder é sempre permanente.

HABILIDADES MAIORES (Imbuídas com Conjuração 8)

- Danos Agravados: Este poder permite que uma arma causa danos agravados com seus ataques. Esta habilidade pode ser tanto permanente como dormente.

- Defesa Física: Este poder imbui um objeto para que ele proteja seu usuário contra danos físicos. O usuário ganha um dado a mais para absorção de danos. Este poder pode ser permanente ou dormente.

- Disparos: O objeto é capaz de disparar alguma espécie de forma de dano, seja esse disparo uma bola de fogo, um relâmpago ou projéteis. Este poder é dormente, e precisa ser ativado a cada disparo. Cada sucesso no teste de ativação permite causar dois pontos de dano num alvo. O alvo pode esquivar-se normalmente dos ataques, e o tipo de dano causado depende da fonte (fogo causaria Agravado, por exemplo, mas projéteis causariam dano Letal).

- Precisão: +2 dados para testes envolvendo uma Habilidade relacionada ao objeto. Este poder pode ser permanente ou dormente, de acordo com a vontade do Celestial.

- Proteção Mental: O usuário do objeto se torna resistente a poderes de domínio de mentes e controle de emoções. Dificuldades para afeta-lo com esses poderes aumentam em dois. Este poder é permanente.

- Resistência Mágica: Toda magia ou poder sobrenatural direcionada ao objeto perde dois sucessos automaticamente. Este poder é sempre permanente.

GRANDES HABILIDADES (Imbuídas com Conjuração 9)

- Defesa Física: Este poder imbui um objeto para que ele proteja seu usuário contra danos físicos. O usuário ganha dois dados a mais para absorção de danos. Este poder pode ser permanente ou dormente.

- Disparos: O objeto é capaz de disparar alguma espécie de forma de dano, seja esse disparo uma bola de fogo, um relâmpago ou projéteis. Este poder é dormente, e precisa ser ativado a cada disparo. Cada sucesso no teste de ativação permite causar três pontos de dano num alvo. O alvo pode esquivar-se normalmente dos ataques, e o tipo de dano causado depende da fonte (fogo causaria Agravado, por exemplo, mas projéteis causariam dano Letal).

- Precisão: +3 dados para testes envolvendo uma Habilidade relacionada ao objeto. Este poder pode ser permanente ou dormente, de acordo com a vontade do Celestial.

- Proteção Mental: O usuário do objeto se torna resistente a poderes de domínio de mentes e controle de emoções. Dificuldades para afeta-lo com esses poderes aumentam em três. Este poder é permanente.

- Resistência Mágica: Toda magia ou poder sobrenatural direcionada ao objeto perde três sucessos automaticamente. Este poder é sempre permanente.

Espiritualidade

Tipo: Poder Exclusivo (Veritatis Perquiratores)

O Poder *Spiritualitatis* surgiu há tempos imemoriais, quando o Arcanjo Veritatis assumiu o posto de Primus e ergueu o Clero dos Veritatis Perquiratores. Segundo as histórias do Clero, Veritatis desenvolveu as bases para este poder em suas viagens pelos mundos espirituais, observando e estudando os espíritos e seus poderes. Ele gerou rituais e encantamentos capazes de manipular espíritos e, ao atingir o sagrado posto de Primus, pôde codificar essas habilidades em um único e potente Poder Celestial.

Desde então, esse poder composto por conhecimentos complexos foi passado entre os Perquiratores, refinado e explorado. Veritatis ensinou a seus filhos que tudo tem espírito ou ligação espiritual, e que sabendo como comandar os espíritos, os Celestiais podem ter poderes incríveis. Como resultado, os Perquiratores se tornaram o mais próximo de magos entre os Celestiais, com sua grande variedade de poderes e possibilidades. É dito que poderoso Veritatis em pessoa possuía poderes divinos, capazes de gerar mundos espirituais inteiros e de alterar a realidade.

Este Poder só manipula as forças e seres da Umbra viva, porém. Embora o Perquirator tenha poder sobre os espíritos elementais, os espíritos da natureza, espíritos de sentimentos e até mesmo sobre espíritos corruptos da Wyrm, ele não possui qualquer poder sobre fantasmas e almas penadas, nem tem qualquer vantagem quando está na Umbra Negra dos mortos.

Espiritualidade não é, porém, uma arte simples de ser feita. Ela foi desenvolvida por métodos arcanos e minuciosos. Enquanto outros poderes exigem condições simples para serem utilizados, como concentração ou contato visual, Espiritualidade exige a prática de focos arcanos, como gestos, palavras místicas e símbolos. Ver um Perquirator usar suas artes é como ver um mago lendário agindo, já que ele gesticula e diz palavras misteriosas, enquanto focaliza o uso de seu poder.

Muitos Veritatis Perquiratores possuem também o poder de Umbralis. Em conjunto, Umbralis e Espiritualidade formam uma combinação incrivelmente poderosa.

Sistema: Não há um sistema geral para Espiritualidade, dada a vasta variedade de seus poderes. Mantenha em mente que o personagem precisa de um *Focus* para realizar suas habilidades, que são gestos, símbolos e outras ações para canalizar os poderes místicos deste poder. Cada habilidade de Espiritualidade traz um *Focus* necessário para que ela seja realizada.

Há também algumas limitações deste poder quando o personagem está no Mundo dos Mortos. Espiritualidade manipula apenas as forças e espíritos da Umbra viva. No Submundo, torna-se impossível invocar espíritos, e quaisquer outros poderes de Espiritualidade têm dificuldade +2, se é que podem ser feitos (a critério do Narrador). Além do mais, Espiritualidade não tem poder sobre fantasmas e Espectros, que não podem ser invocados ou controlados, a não ser usando-se o poder dos Mors Sancta, Necromancia.

Algumas dificuldades de Espiritualidade se baseiam na Película, a barreira entre a Terra e a Umbra. A Película já foi mostrada no Poder Umbralis, mas para facilitar consulta, está sendo repetida aqui.

Local	Película da Área
Laboratório de ciências	9
Centro da Cidade	8
Ambiente Urbano	7
Área Rural	6
Áreas selvagens	5
Área de poder espiritual	4
Área de imenso poder espiritual ou Mágiko	3

Nível •

Atacar Efêmera: Com suas mãos nuas, um Celestial é capaz de atingir um espírito que esteja imaterial, ou mesmo que esteja do outro lado da Película, sem ter o risco de ser atingido por ele em retorno. Este golpe pode afetar quaisquer criaturas imateriais, mesmo vampiros em forma de névoa.

***Focus*:** O Celestial fecha seu punho, põe o braço adiante de seu peito, e então desfere com este mesmo braço um golpe contra a criatura imaterial. O golpe deve atravessar a criatura, e embora não haja contato físico, ela será ferida.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa FORÇA + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 7). Cada sucesso dá um ponto de Dano Letal ao alvo. Espíritos não podem absorver este dano, mas outras criaturas (como vampiros em forma de névoa) podem absorver normalmente.

Ver Espíritos: Para poder controlar os espíritos, um Perquirator precisa saber primeiro que tipo de espíritos estão presentes. Obviamente, quando na Umbra, ele pode vê-los normalmente, mas na Terra é preciso poder vê-los através da Película. **Ver Espíritos** serve para que o Celestial veja todos os espíritos da área como se eles estivessem no mundo físico.

***Focus*:** O Celestial fecha os olhos, e passa sua mão diante deles e, ao abri-los, este poder estará ativado.

Sistema: O Celestial testa PERCEPÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade igual à Película do local). Sucesso indica que este poder foi acionado, e o Celestial passa a ver todos os espíritos que estão na Penumbra local como se eles estivessem no mundo físico. Um espírito pode tentar permanecer invisível testando Força de Vontade (dificuldade é a Percepção +3 do Celestial), devendo superar o número de sucessos do anjo.

Este poder se mantém por uma Cena, mas pode ser retirado antes apenas invertendo-se o *Focus*.

Nível ••

Comando sobre Espíritos: Os Perquiratores têm grande poder na Umbra graças a esta habilidade. Usando-a, o Perquirator é capaz de ditar comandos a um espírito, usando seu poder para força-lo a obedecer.

***Focus*:** O Celestial só precisa apontar o espírito a ser afetado, e dizer em voz alta o comando que desejar dar a ele.

Sistema: Gasta-se 3 pontos de Investimentos e testa-se MANIPULAÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade é a Força de Vontade do espírito). A dificuldade aumenta em +2 se o comando for contra a natureza do espírito (por exemplo, ordenar um espírito da Wyrm ajudar um Garou). Cada sucesso permite que o espírito seja obrigado a realizar uma tarefa diferente, mas é preciso cuidado, pois os espíritos mantém sua criatividade e liberdade de pensamento, e podem interpretar os comandos que recebem a seu favor... Por este motivo, este poder costuma ser realizado apenas sobre espíritos de baixa inteligência ou sobre espíritos amigáveis.

Invocação Espiritual: Muitos dos futuros poderes de Espiritualidade exigem que um espírito específico esteja presente. Usando **Invocação Espiritual**, o Perquirator é capaz de chamar um espírito amigável de um tipo específico para sua presença.

***Focus*:** O Celestial se concentra, enquanto invoca o espírito com palavras em uma variação de Fabulare. A invocação é uma frase curta, em que se clama pelo espírito, dizendo-se seu tipo. Para os que ouvem a frase, ela soa como latim, mas é incompreensível.

Sistema: A invocação leva um turno inteiro para ser feita, e o Celestial não pode fazer nada neste turno além de se concentrar nela. Ele gasta um ponto de Investimento e testa CARISMA + ESPIRITUALIDADE (dificuldade é a Força de Vontade do espírito, +2 para espíritos muito poderosos ou que não queiram ir). Quanto maior o número de sucessos, mais amistoso é o espírito, e mais rápido ele aparecerá. Pelo menos três sucessos precisam ser marcados para que ele apareça imediatamente.

Exemplos de espíritos que podem ser invocados incluem: elementais, espíritos naturais, espíritos da Wyrm, da Ordem ou do Caos e espíritos de idéias ou sentimentos.

Paralisar Espírito: Com apenas um olhar e uma palavra, o Celestial é capaz de congelar um espírito em sua posição atual, impedindo-o de agir e até mesmo retirando sua consciência por algum tempo.

***Focus*:** O Celestial apenas fita o espírito e sussurra uma palavra em Fabulare que indica "pare."

Sistema: O Celestial testa MANIPULAÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 6) e gasta um ponto de Investimento. O espírito pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade 6). Se o Celestial conseguir, o espírito se mantém paralisado por um tempo de acordo com o número de sucessos adicionais do Celestial:

1 sucesso: uma hora
2 sucessos: 12 horas
3 sucessos: um dia
4 sucessos: três dias
5 sucessos: uma semana

O Celestial pode libertar o espírito de sua paralisia a qualquer momento que desejar.

Nível •••

Amuletos: Espíritos possuem grandes poderes, que podem ser aproveitados pelo Celestial se tais poderes forem imbuídos em objetos. Convencendo um espírito a habitar um objeto, o Perquirator é capaz de usar uma única vez o poder deste espírito, quando então ele é liberto e o objeto retorna ao estado normal. Objetos desse tipo são chamados de Amuletos.

***Focus*:** Primeiro, o espírito deve estar presente. Se o espírito for amigável e quiser colaborar, o processo é simples e rápido. Caso contrário, o Celestial precisa vence-lo em combate para enfraquece-lo. Feito isso, o Celestial segura o objeto em suas mãos, fecha os olhos e recita um pedido formal ao espírito, que é sugado e aprisionado no objeto escolhido.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa CARISMA + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 6). Se o espírito quiser, ele pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Celestial).

Para mais detalhes a respeito de Amuletos, veja "**Artefatos**," adiante neste Capítulo.

Favor Elemental: Invocando afinidade com um determinado elemento, o Perquirator é capaz de usar magias elementais com muito mais habilidade. Este poder faz com que os elementais de um determinado tipo fiquem amigáveis em relação ao Celestial, assim ajudando-o em suas magias. Em compensação, os elementais do tipo oposto se sentirão ofendidos.

***Focus*:** O Celestial fica em pé, une as mãos, em seguida separa-as, desenhando com as pontas dos dedos indicadores um símbolo que representa o tipo de elemento ao qual se quer afinidade.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos. A partir daí, todos os poderes usados (principalmente Elementalidade) que envolvem o elemento com o qual se tem afinidade têm suas dificuldades diminuídas em dois pontos. Em compensação, usar magias do elemento oposto (fogo/água, terra/ar, metal/madeira) tem as dificuldades aumentadas em dois pontos (máximo 10). Só se pode usar este poder com um tipo de elemental por vez, e a afinidade dura até o fim da Cena.

Nível ••••

Forma Espiritual: O corpo de Celestiais é apenas um espírito materializado. Usando **Forma Espiritual**, um Perquirator é capaz de assumir uma forma de puro espírito. Embora ele mantenha-se visível, o Celestial é imaterial, podendo caminhar em pleno ar e transpor paredes sem dificuldades.

***Focus*:** O Celestial une as mãos, fecha-as, mantendo os dedos polegares e indicadores unidos e esticados e fecha os olhos, concentrando-se por um segundo. Terminado isto, ao abrir os olhos, o Celestial estará em **Forma Espiritual**.

Sistema: Tudo o que o Celestial tem a fazer é gastar um ponto de Força de Vontade e 3 de Investimentos. A forma imaterial é imune a ataques mundanos ou físicos, mas Fogo Negro, Fogo Celestial, magia e outros ataques místicos semelhantes ainda podem feri-lo. A Forma Espiritual dura por quanto tempo o Celestial desejar, mas ele pode desfaze-la simplesmente invertendo seu *Focus*.

Invocar Ataque Espiritual: Os Veritatis Perquiratores não são um dos Cleros mais agressivos, mas enfrentar um deles pode ser uma péssima idéia. **Invocar Ataque Espiritual** permite ao Perquirator tornar uma pessoa ofensiva para os espíritos locais, que irão ataca-lo violentamente e sem piedade por um curto período de tempo.

Aqueles que são capazes de ver espíritos os vêem atacando imediatamente a vítima deste poder, mas para a visão mundana o alvo simplesmente começa a sentir dores e a definhar rapidamente e sem motivo aparente.

***Focus*:** O Celestial realiza uma seqüência de movimentos rápidos com os braços, mãos e dedos, e por fim aponta o dedo indicador para a vítima. Esta seqüência não demora mais do que alguns segundos para ser completada (leva um único turno).

Sistema: O Celestial gasta um turno para realizar o *Focus* do efeito. Ele então gasta 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade é a Película local, ou 7, o que for maior). Imediatamente, todos os espíritos das proximidades atacarão violentamente o alvo. Para cada sucesso que o Celestial obteve no teste, este poder dura um turno e o alvo sofre 5 pontos de Danos Agravados a cada turno. Este dano pode ser absorvido apenas se a vítima for capaz de absorver Danos Agravados (mortais, por exemplo, são totalmente vulneráveis).

Nível •••••

Fetiches: Embora um Perquirator mediano já possa aprisionar espíritos em amuletos para usar seus poderes, um Amuleto só pode ser usado uma vez antes que se torne inútil. Com este nível de Espiritualidade, porém, o Perquirator é capaz de criar Fetiches, objetos que mantém permanentemente um espírito aprisionado, e que podem ser usados para se ter acesso a poderes especiais do espírito.

***Focus*:** Mais do que um *Focus*, criar um Fetiche é um ritual complexo e longo. Como num Amuleto, o espírito específico deve estar presente, mas ao contrário de Amuletos ele obrigatoriamente deve concordar em ser preso ao Fetiche. Feito isso, o processo é demorado e pode levar mesmo dias para ser terminado.

Objetos genéricos não podem ser usados para Fetiches. Em primeiro lugar, é preciso que o objeto tenha sido cuidadosamente preparado para a função que terá, e deve agradar ao espírito que será preso no objeto. Em seguida, durante o aprisionamento, é preciso haver profunda concentração e nenhuma interrupção.

Sistema: O Celestial testa CARISMA + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 5 + nível do Fetiche a ser criado). O Celestial deve adquirir um número de sucessos igual a (10x nível do Fetiche). Esta jogada pode ser prolongada, acumulando-se sucessos ao longo de vários testes, mas só se pode fazer um teste por hora gasta na criação do Fetiche. O nível de um Fetiche varia de um a cinco, e determina a potência de seus poderes.

Ao final da criação do Fetiche, o Celestial deve ainda gastar um ponto PERMANENTE de Força de Vontade e um número de pontos de Energia igual ao nível do Fetiche.

Para mais detalhes a respeito de Fetiches, veja "**Artefatos**," adiante neste Capítulo.

Nível 6

Moldar Espíritos: Cada espírito pertence a um tipo, e possui seu propósito, mas um Perquirator suficientemente poderoso é capaz de alterar até mesmo isso, transformando a forma e o propósito de espíritos. Um espírito-animal pode ser transformado em um elemental, por exemplo, ou um Maldito da Wyrm pode se tornar um espírito puro. Este é um poder perigoso, que apesar de só afetar espíritos menores, enfurece os espíritos maiores incomodados por ver seres arrogantes alterando seus servos... Portanto, apenas um Celestial cauteloso deve usar este poder.

***Focus*:** O Celestial deve manter o espírito de alguma forma próximo a sua presença, seja com a ajuda de outros Celestiais, seja através do poder de **Paralisar Espíritos** (nível 2). Então, ele faz uma série de comandos verbais em Fabulare, completados por gesticulações que simbolizam a velha e a nova natureza do espírito.

Sistema: Esta é uma jogada prolongada. O Celestial gasta 1 ponto de Energia e um de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade é a Força de Vontade do espírito), enquanto o espírito resiste com Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Celestial). O Celestial precisa acumular pelo menos 10 sucessos a mais do que o espírito, enquanto o espírito pode apenas permanecer resistindo (ele não tem como ganhar, apenas como resistir). Se o Celestial for interrompido, porém, o poder automaticamente falha.

Nível 7

Proteção do Além: Espíritos dos mais diversos tipos habitam a Umbra, e muitos deles estão dispostos a ajudar os Celestiais. Utilizando **Proteção do Além**, um Perquirator se torna totalmente protegido por espíritos elementais e animais das proximidades. Os espíritos reúnem-se ao redor do Celestial, protegendo-o de quaisquer danos que ele possa sofrer vindos do mundo espiritual e até mesmo manipulando o mundo físico para protege-lo.

***Focus*:** O Veritatis Perquirator precisa delinear no ar, com o dedo indicador, um símbolo especial.

Sistema: O Celestial gasta 1 ponto de Energia e um de Força de Vontade, e então testa CARISMA + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 6 ou a Película da área, o que for mais alto). Em primeiro lugar, ele ganha +3 dados para

absorver danos de fontes elementais (fogo, eletricidade, frio, etc.). Além disso, para cada sucesso, o personagem pode distribui-los, a cada turno pelo restante da Cena, para reduzir o número de sucessos de seus inimigos ao ataca-lo.

*Por exemplo, um Perquirator que obtenha 4 sucessos em **Proteção do Além** passa a poder diminuir até 4 sucessos de seus atacantes, por turno. Esses sucessos não afetam todos os atacantes em total intensidade, e sim devem ser distribuídos entre cada ataque sofrido. Por exemplo, com esses 4 sucessos, ele poderia reduzir em dois a potência de um soco sofrido, e em seguida reduzir em um cada um dos dois tiros que recebe.*

A cada turno, até o fim da Cena, o Celestial pode redistribuir da forma que desejar esses sucessos entre os ataques que sofre. Isso só reduz sucessos de ataques direcionados ao Celestial, porém, e não a seus companheiros.

Nível 8

Manipulação Umbral: A Umbra é dinâmica e mutável, e os mais poderosos Veritatis Perquiratores são capazes de controlar esse dinamismo a seu favor. Com apenas movimentos rápidos das mãos, o Celestial é capaz de transformar partes da paisagem umbral. Esse poder permite ao Celestial transformar a forma da paisagem da maneira que desejar: o solo pode crescer englobar vítimas, cavernas podem se formar, árvores espirituais podem se retorcer e formar uma prisão, ou pode acontecer qualquer outra transformação que o Celestial desejar.

***Focus*:** Ao ativar esta habilidade, o Celestial deve estar na Umbra, e então deve ajoelhar-se, fechar seus olhos e pedir em Fabulare a ajuda divina. Uma vez ativo o poder, cada transformação que o Celestial desejar deve ser acompanhada de uma gesticulação ou de movimentos rápidos que a represente.

Sistema: O Celestial gasta um turno, 3 pontos de Energia e um de Força de Vontade para ativar esta habilidade. Uma vez ativada, sempre que o Celestial desejar realizar alguma alteração na paisagem umbral, ele deve testar RACIOCÍNIO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 6), e gastar um ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais rápida e poderosa é a transformação. Se o objetivo do Celestial for causar danos a uma pessoa com este poder (por exemplo, fazendo espinhos brotarem do solo), cada sucesso confere 3 pontos de Dano Letal.

Este poder só funciona na Umbra e se desfaz se o Celestial entrar em algum mundo físico. Além disso, o poder também termina no fim da Cena. As transformações feitas à paisagem são desfeitas no momento em que o efeito do poder termina.

Nível 9

Vácuo Espiritual: Um dos mais temíveis poderes que um Celestial pode utilizar, **Vácuo Espiritual** é o equivalente a lançar uma bomba na Umbra. Este poder libera uma onda de energia que destrói praticamente qualquer espírito nas proximidades, limpando uma grande área ao redor do Perquirator de qualquer presença espiritual.

Embora este poder não afete criaturas físicas, ele pode ser sentido no mundo físico. Mortais e seres vivos dentro da área afetada sentem dores de cabeça fortes e tonteira, enquanto janelas e vidros em toda a área explodem e o chão treme.

O uso deste poder deixa apenas terra devastada na Umbra e mais ainda: se usada na Penumbra, é certo que edifícios e construções em locais equivalentes da Terra sentirão um abalo forte. Se usado na Terra, este efeito afeta a Penumbra local.

***Focus*:** O Celestial apenas precisa abrir seus braços, olhar para o alto e gritar. Aqueles na Umbra ou que podem ver espíritos verão uma esfera de energia dourada se expandindo a partir do Celestial, engolindo e destruindo tudo o que toca.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Energia e um de Força de Vontade e testa VIGOR + ESPIRITUALIDADE (dificuldade é 6). O efeito engloba um raio máximo de (Percepção x5) metros ao redor do Celestial, mas este pode limitar a área de efeito se desejar. Qualquer espírito na área sofre dano igual ao número de sucessos x5. Além disso, seres vivos sentem a onda de energia, que lhes dá +2 em suas dificuldades pelos próximos três turnos devido à dor de cabeça e à tonteira. Além disso, todos os que virem o efeito na Umbra precisam testar Vigor (dificuldade 6) ou ficarão cegos pela explosão por três turnos. Mesmo que passem no teste de Vigor, sofrem +2 em dificuldade de testes visuais pelos próximos três turnos.

Nível 10

Gerar Reino: O poder maior de Espiritualidade, **Gerar Reino** permite ao Celestial criar um pequeno bolsão dimensional na Umbra, uma área protegida e de difícil acesso. Este bolsão é um pequeno mundo, normalmente na forma de um castelo ou fortaleza, onde o Celestial possui grandes poderes.

***Focus*:** O Celestial deve permanecer no local da Umbra em que seu Reino será construído, em profunda concentração, e, enquanto pensa na forma de seu Reino, ele vai sendo criado.

Sistema: Esta é uma jogada prolongada, em que o Celestial permanece concentrado e não pode ser interrompido. Ele gasta 5 pontos de Energia e 3 de Força de Vontade, e testa MANIPULAÇÃO + ESPIRITUALIDADE (dificuldade 6), tendo de formar 50 sucessos. O espaço de tempo mínimo entre um teste e outro é de uma hora.

Uma vez criado, o reino se manterá por uma semana antes que se desfaça lentamente, mas pode ser tornado permanente gastando-se 3 pontos PERMANENTES de Força de Vontade. Um Reino assume a forma que seu criador deseja, mas uma vez criado não pode ser mudado. Dentro de seu Reino, o Celestial tem domínio para impedir o uso de poderes de teleporte, natureza espiritual ou de portais. Além disso, ele funciona como um Nodo Celestial de nível 5.

LIMITES DA ESPIRITUALIDADE

Espiritualidade não tem limites, a não ser os limites dos espíritos que ela controla. Novas habilidades deste poder estão sempre surgindo, conforme os Veritatis Perquiratores o estudam e o desenvolvem. O Narrador deve lembrar das limitações do poder e de que cada habilidade requer um *Focus*, porém, antes de permitir que os jogadores criem novas habilidades de Espiritualidade.

Fogo Celestial

Tipo: Poder Exclusivo (Venatores)

Fogo Celestial, também chamado de "chamas da purificação," é uma criação dos Venatores. É dito que, quando o Arcanjo Gabriel viajou pela Terra, encontrou um poderoso demônio dizimando uma aldeia humana. Eles lutaram, mas Gabriel, ainda jovem e inexperiente, foi derrubado no chão. Em fúria, ele gritou, e as chamas da purificação se formaram pela primeira vez, incinerando e destruindo completamente o infernal.

As chamas da purificação são a arma suprema dos Venatores na caça aos demônios e na punição dos seres malignos da Tellurian. Essas chamas místicas destroem as forças corruptas, incinerando-lhe corpo e alma, e são capazes de queimar até mesmo espíritos.

A verdade é que o Fogo Celestial não é uma chama, mas sim a energia do Éden se manifestando como arma. Essas chamas brilham em cores azuis, nas mais diversas tonalidades, emanando uma luz forte. Elas emitem um leve calor, não como o de chamas naturais, mas bem mais fraco e muito confortável. As chamas são espirituais, e não físicas, e não queimam objetos nem seres naturais.

Apesar disso, um mortal não deve toca-las, a menos que seja alguém de grande pureza ou fé, ou sentirá dores e angústias terríveis. O Fogo Celestial é sagrado, e uma pessoa que o toque é consumido por seus pecados e seus erros, sentindo no corpo toda a dor que causou em vida. Por outro lado, mortais têm sorte, pois os piores efeitos das chamas se reservam aos seres sobrenaturais. Quando um ser sobrenatural entra em contato com as chamas da purificação, não apenas sua alma como seu corpo são queimados. As queimaduras são bem reais e profundas, e se formam instantaneamente. Contra seres infernais, então, o poder das chamas é devastador, e pode reduzir um demônio a pó em segundos.

As chamas da purificação são abastecidas por energias celestiais. Essas mesmas energias que causam dor e dano em suas vítimas, mas se concentradas, o Fogo Celestial pode gerar explosões. Venatores experientes sabem disso, e usam este efeito para ataques realmente devastadores.

Sistema: Fogo Celestial causa Danos Agravados em criaturas sobrenaturais. O Dano causado por Fogo Celestial é dois pontos maior do que o Dano de uma chama normal. Portanto, mesmo a menor das queimaduras de Fogo Celestial causará 3 pontos de Dano Agravado em sua vítima. Uma vítima coberta de Fogo Celestial, por sua vez, sofrerá 5 pontos de Dano Agravado por turno. A dificuldade para absorver Fogo Celestial é 8, mas Celestiais são naturalmente mais resistentes e podem absorver com dificuldade 4 (Anjos Caídos não têm essa resistência, porém). Lembre-se que, para absorver Fogo Celestial, a criatura deve ser capaz de absorver Danos Agravados. Se não for capaz, o Dano é aplicado diretamente, sem chance de resistir. Por fim, Armaduras também não absorvem danos por estas chamas místicas.

Em mortais e animais, as chamas da purificação não causam danos reais. Ao invés disso, elas causam dor extrema. Para mortais, cada ponto de Dano Agravado que o Fogo Celestial causaria passa a ser considerado uma penalidade de -1 dados em todas as suas paradas. Isso quer dizer que um mortal coberto por Chamas Celestiais terá uma penalidade de -5 dados. A penalidade é cumulativa com penalidades causadas por dano. Depois que se livrar das chamas, o mortal terá sua penalidade diminuída a um ritmo de um ponto por turno, até que a penalidade desapareça por completo.

Cada poder de Fogo Celestial tem uma duração. Se o anjo desejar estender essa duração, precisará gastar um ponto de Investimento por turno a mais, para abastecer as chamas.

Sistema (Explosões): Fogo Celestial pode ser usado em níveis avançados para causar explosões. Essas explosões causam Dano Letal e a dificuldade para absorver esse dano é 6. Como o dano de uma explosão é puramente físico, espíritos são imunes a elas, mas mortais e Celestiais não. Mesmo o Celestial que criou a explosão pode ser ferido por ela.

OBS.: Alguns demônios possuem um poder chamado Fogo Negro, e outros possuem Fogo Infernal. Para todos os efeitos, Fogo Negro e Fogo Infernal funcionam de forma idêntica ao Fogo Celestial. Fogo Negro brilha em cores esverdeadas, enquanto Fogo Infernal possui cores mutantes e variadas. A diferença é que Fogo Infernal é uma chama verdadeira e pode queimar mesmo mortais e objetos mundanos, enquanto Fogo Negro apenas causa dor em mortais.

Quando em contato com Fogo Negro ou Infernal, as Chamas Celestiais são anuladas, mas também apagam as chamas demoníacas. Como resultado, apenas uma chama muito maior do que a sua chama oposta agüenta um encontro entre ambas.

FOGO CELESTIAL E OS INFERNAIS

Contra demônios, Fogo Celestial pode ser ainda mais terrível. De acordo com o nível de poder do demônio atingido, as chamas místicas podem causar muito mais dano do que o convencional. Demônios possuem Castas, que funcionam como os Coros Celestiais. Quanto maior a Casta do demônio, mais o Fogo Celestial reage e maior se torna o Dano causado. Fogo Celestial é, portanto, a arma perfeita para destruir demônios.

Veja a tabela a seguir para saber quanto dano a mais o Fogo Celestial causará ao demônio:

Casta do Demônio	**Bônus de Dano (Agravado)**
5 ou menos	+0
6 ou 7	+1
8 ou 9	+2
10 ou maior	+3

Esse Dano maior é contado APENAS para ataques que causem Dano diretamente pelo fogo. Ataques Explosivos ou de Dano indireto (**Globos Explosivos** ou **Onda de Impacto**, por exemplo) ou que não causem dano físico (**Punição da Alma** ou **Sol Celestial**) NÃO receberão o Bônus. O dano do Bônus é Agravado, obviamente. Além disso, o bônus afeta apenas demônios e Luciferite, e não altera em nada o dano causado por Fogo Celestial em Celestiais ou Anjos Caídos.

Nível •

Palmas Flamejantes: O Celestial incendeia suas mãos com as chamas da purificação, podendo usa-las em combate para ferir seus inimigos.

Sistema: Gasta-se 1 Ponto de Investimento. As mãos do personagem se inflamarão, e seu toque causará 3 pontos de Dano Agravado por turno de contato. As chamas duram toda a cena, mas podem ser apagadas antes se o Celestial desejar.

Se o Celestial usar esta habilidade em combate, o dano causado pelo fogo é absorvido separadamente do dano causado pelos ataques das mãos do personagem.

Nível ••

Bolas de Fogo: Aproximando suas mãos, o Celestial é capaz de inflamar o ar entre elas, criando um pequeno globo de Fogo Celestial. Essa bola pode então ser arremessada contra os inimigos do Éden, causando-lhes ferimentos agravados.

Sistema: Criar a bola de fogo custa 1 Ponto de Investimento. A bola pode ser em seguida arremessada contra um alvo com um teste normal de arremesso (Destreza + Esportes, dificuldade 6). A bola causa 3 pontos de Dano Agravado e desaparece ao atingir uma pessoa ou objeto.

Nível •••

Espadas da Purificação: Concentrando-se por um turno inteiro, o Venator pode gerar uma lâmina de puro Fogo Celestial a partir de uma de suas mãos. Essas armas letais são às vezes chamadas Línguas de Fogo.

Sistema: Não é preciso qualquer teste. O Celestial concentra-se por um turno inteiro e gasta 1 ponto de Força de Vontade e 1 ponto de Investimento. A arma criada será de Fogo Celestial e ataques feitos com ela causarão 4 pontos de Dano Agravado. A arma Língua de Fogo durará uma Cena inteira, quando então desaparecerá, mas pode ser desfeita antes se o Celestial assim desejar. Lembre-se que a arma é apenas fogo, não tendo matéria física e não podendo ser usada para aparar ataques. O Dano que ela causa também é por fogo: uma lâmina destas apenas queima, não pode cortar algo (por outro lado, a imaterialidade dela atravessa facilmente uma armadura, sem causar danos à mesma mas ferindo diretamente o usuário).

Moldar Chamas Celestes: Concentrando-se, o Venator é capaz de invocar o Fogo Celestial, incendiando toda a área ao seu redor, ou mesmo construindo formas estáticas de fogo, como redomas ou muralhas, seja para impedir a fuga ou o avanço dos inimigos.

Sistema: Teste RACIOCÍNIO + FOGO CELESTIAL (dificuldade varia) e gaste 1 ponto de Investimento. A dificuldade varia de acordo com a forma criada: uma parede possui dificuldade 6, um círculo de fogo tem dificuldade 7 e uma redoma tem dificuldade 8. Outras formas podem ser criadas, a critério do Narrador.

Essas formas de Fogo Celestial causam um 5 pontos de Dano Agravado por turno de contato. Elas duram apenas alguns turnos (dois turnos por sucesso). O tamanho dessas formas varia também de acordo com os sucessos (2 metros de altura/comprimento/raio por sucesso).

Nível ••••

Globos Explosivos: Um Venator experiente sabe como concentrar suas energias celestiais para criar explosões. Para isso, o Celestial cria pequenos globos de chamas, do tamanho aproximado de uma bola de tênis, mas incrivelmente concentrados de energia. Ao serem arremessados, esses globos explodem ao receberem impacto contra qualquer obstáculo em seu caminho.

Sistema: O Venator gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. O globo explosivo surge na mão do Celestial, que pode então arremessa-lo quando desejar. Ao atingir um alvo, o globo explode. O dano causado pela explosão é de 10 pontos de Dano Letal. Qualquer coisa ao redor do centro da explosão sofrerá dano, e até mesmo o próprio Celestial poderá ser ferido se estiver muito próximo.

Punição da Alma: Às vezes um inimigo não merece destruição, mas sim sentir a dor que causou aos demais. Tocando um alvo, o Venator pode usar seu poder para punir a alma do adversário. Quando usa este poder, o alvo queimará por dentro: de seus olhos, boca e nariz poderão ser vistas chamas celestiais saltando , enquanto ele grita de dor. Enquanto as chamas queimam, o alvo revê todos os momentos de sua vida em que causou dor, mental ou física, a outras pessoas. Este poder não causa danos reais, nem mesmo em seres sobrenaturais, mas pode marcar para sempre a alma de uma vítima.

Sistema: O Celestial deve tocar o alvo para que possa usar este poder. Ele gasta então 3 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7). Cada sucesso dá ao efeito um turno de duração. Este poder tem dois efeitos:

O primeiro efeito é que a dor provocada faz o alvo sofrer uma penalidade de -5 dados em todas os seus testes por toda a duração do poder. O segundo efeito é que, a cada turno de duração, o alvo perderá um ponto temporário de Força de Vontade. Se por acaso a Força de Vontade da vítima zerar, ela ganhará uma perturbação mental permanente (normalmente um medo terrível do Celestial, paranóia em relação a seus crimes passados ou um sentimento profundo de culpa).

Nível •••••

Onda de Impacto: Originalmente este poder foi observado sendo usado por demônios, mas logo os Celestiais o aprenderam. Usando sua habilidade para criar explosões, o Venator dispara a partir de suas mãos uma imensa rajada de chamas, que causa uma série de explosões por onde passa, criando uma onda de impacto destruidora, que fere qualquer coisa em seu caminho.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7). É preciso gastar 3 Pontos de Investimentos. O demônio disparará uma rajada de Fogo Celestial que prossegue em linha reta, e causa uma grande onda de choque por onde passa, ferindo todos em seu caminho até se chocar com uma parede ou objeto grande o bastante para agüentar seu impacto.

A rajada não causa dano pelo Fogo Celestial e sim pela onda de impacto criada. O Dano causado é Letal e é equivalente a Sucessos +6 (dificuldade 6 para absorver). Todos os que forem pegos pela onda de choque e que sofrerem mais de quatro pontos de Dano, devem testar Destreza + Esportes (dificuldade 6) para não serem derrubados.

Usar esta habilidade gasta todo um turno. Embora o Celestial aja normalmente de acordo com a ordem de iniciativa, usar este poder gastará todas as suas ações, mesmo que ele esteja usando Celeridade ou que ele divida sua Parada de Dados.

Incineração: Tocando um alvo por um turno, o Venator é capaz de incendia-lo com Fogo Celestial. As vítimas deste poder sofrem danos terríveis, e mesmo mortais atingidos são consumidos pela dor espiritual que sentem.

Sistema: O Celestial deve tocar o alvo por pelo menos um turno inteiro (talvez seja necessário agarra-lo e mantê-lo preso). No turno seguinte, testa-se VIGOR + FOGO CELESTIAL (dificuldade 8) e gasta-se 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. O alvo será coberto por chamas, sofrendo 5 pontos de Dano Agravado por turno. O alvo queimará por vários turnos, mas a cada turno o Dano sofrido é reduzido em dois pontos até o Fogo Celestial se extinguir completamente.

Nível 6

Vingança do Éden: Às vezes, somente a fúria celestial pode impedir que os servos do Inferno triunfem. Invocando as chamas da purificação com toda a sua fúria, o Celestial é capaz de emanar um jato de chamas a partir de seu corpo. O jato tem um tamanho gigantesco, e prossegue em linha reta para a frente do Celestial, mas se expandindo, como se formasse um cone, incendiando todos em seu caminho. Aqueles que são incendiados pelas chamas continuam queimando após, sofrendo com a fúria dos Venatores.

Sistema: O Celestial testa VIGOR + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7) e gasta 5 pontos de Investimentos. O Celestial pode atingir alvos a até dez metros de distância, e cada sucesso permite atingir um alvo diferente. Três sucessos, por exemplo, permitem atingir 3 alvos diferentes com o mesmo jato de chamas! Para se esquivar deste ataque, o alvo deve conseguir cinco sucessos em um teste de Destreza + Esquiva (dificuldade igual a se esquivar de uma arma de fogo).

Quem for atingido pelas chamas sofrerá 5 pontos de Dano Agravado e ainda seu corpo entrará em chamas: mesmo após o fim do ataque, ele continuará queimando. A cada turno, porém, o dano do Fogo é diminuído em dois pontos, até tornar-se zero.

Nível 7

Expulsar o Mal: Às vezes, nem mesmo um bando de inimigos cercando um Venator são capazes de vence-lo. **Expulsar o Mal** é a maior prova disso. Abrindo seus braços e liberando um grito que representa sua fúria, o Venator gera uma explosão de chamas celestiais em torno de si, que engloba e expulsa qualquer presença que esteja ao seu redor e incendiando todos os que estavam próximos demais.

Sistema: O Celestial testa VIGOR + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7) e gasta 1 Ponto de Energia. Cada sucesso permite que a explosão gerada alcance tudo num raio de até dois metros ao redor do Celestial. Todos os que forem atingidos sofrem um impacto extremamente forte, e são arremessados a cinco metros de distância de onde estavam, na direção oposta de onde o Celestial está. As vítimas podem testar Destreza + Esportes (dificuldade 8): cada sucesso reduz em um a distância em que são jogados, e cinco sucessos permite-lhe permanecer onde estavam.

Além disso, todos os atingidos serão incendiados. Eles sofrerão cinco pontos de Dano Agravado no primeiro turno e, a cada turno seguinte, esse dano é diminuído em dois pontos, até as chamas se extinguirem.

Hoste Celestial: Com apenas concentração, o Venator pode liberar se seus corpo diversos pássaros de Fogo Celestial. Esses pássaros são seres de chamas, que voam e atacam os inimigos do Celestial, e são incrivelmente perigosos. Essas criaturas não têm inteligência, mas instintivamente sabem o que seu criador deseja, e podem mudar seus alvos e suas ações conforme o Celestial desejar. Os pássaros voam em grande velocidade, e seus gritos lembram o de águias. A presença dessas criaturas pode amedrontar praticamente qualquer ser infernal, intimidado pela visão de seres tão magníficos.

Sistema: O Celestial testa INTELIGÊNCIA + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7) e gasta 1 Ponto de Energia. Cada sucesso cria um pássaro. Os pássaros podem voar a uma velocidade incrível de 32 metros por turno, e possuem 8 dados para atacar. Não sendo seres físicos, eles podem voar através de paredes e obstáculos, e são praticamente invulneráveis a danos (apenas ataques místicos, Fogo Negro ou Infernal podem destrui-los e eles possuem 6 níveis de Vitalidade e 3 dados de Absorção). Eles atacam mergulhando em suas vítimas, causam 3 pontos de Dano Agravado e a perda de um ponto de Força de Vontade temporária. Os pássaros duram toda a Cena ou até que atinjam um alvo, quando então as chamas deles se extinguem.

Nível 8

Golpes Mortais: Uma grande quantidade de Venatores gostam de lutar usando armas de lâmina, como machados ou espadas, pois são eficientes na luta contra o Inferno. Alguns demônios acreditam que, tirando as armas de um Venator, ele se torna mais vulnerável. Infelizmente para os infernais, os Venatores mais poderosos não necessitam de armas, podendo dar golpes mortais com suas mãos nuas. Cada golpe do Celestial que atinge um oponente incendeia instantaneamente a vítima, e golpes sucessivos com certeza podem mata-la.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia e um de Força de Vontade, testando em seguida VIGOR + FOGO CELESTIAL (dificuldade 6). O número de sucessos é o número de golpes que o Celestial pode utilizar para incendiar seu

oponente. O Celestial pode escolher quais golpes usarão a habilidade ou não, e esses golpes só contarão se atingirem o oponente. Caso o oponente se esquive ou o ataque erre, o Celestial pode escolher outro golpe para aplicar este poder.

Sempre que um golpe carregado com **Golpes Mortais** atingir o oponente, este será tomado por chamas celestiais. O Dano causado pelas chamas é de 5 pontos, e queima pelos turnos seguintes, diminuindo o dano em dois pontos a cada turno. Se golpes sucessivos forem usados contra o mesmo oponente, o dano pelo fogo não é cumulativo: apenas o dano maior é contado (assim, se estiver usando Celeridade, é melhor que o Celestial só use um **Golpe Mortal** por turno).

O dano causado pelo fogo é absorvido separadamente do dano causado pelo ataque do Celestial. Por fim, o Celestial perde os **Golpes Mortais** que ainda sobraram no fim da Cena, precisando testar novamente caso queira continuar usando este poder.

Nível 9

Sol Celestial: Uma das habilidades mais impressionantes que um Venator pode utilizar, o **Sol Celestial** permite que ele gere em suas mãos uma pequena bola de chamas da purificação, que é então arremessada para o alto e estoura, formando um imenso globo de Fogo Celestial. Esse globo é como um sol, e ilumina tudo com sua luz azulada, e seu calor ameno pode ser sentido por todos nas proximidades. Mais do que apenas uma fonte de iluminação, este Sol busca destruir toda presença corrupta nas proximidades, e, se usado na Terra, brilha tanto no mundo físico como em suas reflexões espirituais (se usado na Umbra ou no Submundo, porém, o Sol só pode ser visto e sentido no mundo em que foi lançado).

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Energia e um de Força de Vontade, e então testa INTELIGÊNCIA + FOGO CELESTIAL (dificuldade 7). Cada sucesso faz com que o **Sol Celestial** brilhe por uma hora, mas pode ser desfeito antes se o Celestial desejar.

Os efeitos destrutivos do Sol não afeta Celestiais, e a maioria dos mortais também não será afetado. Qualquer um com culpas ou crimes, porém, vai se sentir mal na presença do **Sol Celestial**, mas não haverá penalidades no jogo. Por outro lado, seres corrompidos, seja pelo Vermis Magnis, pelo Inferno ou outras forças, sentirá a fúria do **Sol Celestial**.

Vampiros e outros mortos-vivos sofrem danos como se estivessem expostos a Sol verdadeiro (3 pontos de Danos Agravados por turno, dificuldade 8 para absorver). Infernais e seres da Wyrm sofrem 5 pontos de Dano Agravado por turno. Outros seres sentirão a fúria do **Sol Celestial** de acordo com sua corrupção: um lobisomem levemente tocado pela Wyrm sofreria um dado de Dano por turno, mas um mago assassino e corrupto poderia ser tão afetado quanto um demônio.

A pele dos seres afetados realmente queima na presença do **Sol Celestial**, e portanto seres corruptos, mesmo os que resistam ao Dano, podem ser identificados simplesmente pela fumaça e pelo cheiro de carne queimada emanados deles.

Nível 10

Forma Verdadeira: Alguns Venatores referem-se a esse poder como "a **Forma Verdadeira**" porque acreditam que ela mostra claramente toda a fúria e poder do Éden. De fato, um Celestial em **Forma Verdadeira** é um oponente majestoso e terrível, e de poder insuperável. Ao assumir a **Forma Verdadeira**, o Celestial primeiro assume a Forma Angelical, demonstrando suas asas, e então se torna um ser de puro Fogo Celestial.

Sistema: Gaste 3 Pontos de Energia e 3 pontos de Força de Vontade. A habilidade dura três turnos, mas pode ser mantida gastando-se Pontos de Investimentos (um por turno adicional). O Celestial ganha todas as vantagens da Forma Angelical, mas também se torna completamente imune a ataques físicos. Apenas magia, Fogo Negro ou outros ataques sobrenaturais podem feri-lo. Tocar o Celestial causa 5 pontos de Dano Agravado e ele pode arremessar bolas de fogo místico testando Destreza + Esportes (dificuldade 6). As bolas causam 3 pontos de Dano Agravado em quem acertam.

LIMITES DO FOGO CELESTIAL

O jogador tem muita liberdade para criar seus próprios ataques e habilidades envolvendo esse poder (mas o Narrador pode limita-los, claro). Fogo Celestial permite criar as chamas da purificação nas mais diferentes formas e para os mais diferentes usos. Com criatividade, ataques realmente poderosos podem ser feitos. Obviamente, este é um poder de combate, mas com boas idéias pode ser usado em situações bem variadas. Fogo Celestial é o poder que melhor pode ser usado na forma de poderes improvisados.

Gnose

Tipo: Poder Exclusivo (Xamãs)

É dito no Éden que a fúria de Deus se manifesta no clima. Se é verdade, então o Arcanjo Raguel merece o nome que possui, e significa "a Fúria de Deus." Quando a humanidade ainda era jovem e os primeiros Primi ainda viajavam pelo mundo, Raguel descobriu que era uno com o clima e o solo, e que através de seus sentimentos poderia controla-los. Ele descobriu que sua fúria e sua tristeza eram refletidos no clima e que poderia controlar os céus.

Os descendentes de Raguel hoje são chamados de Xamãs, embora não haja um nome verdadeiro para eles. Como seu Primus, esses Celestiais podem controlar o clima, as chuvas, o solo e as plantas. Os Xamãs se consideram unos com a mãe natureza, e através dessa união eles a compreendem melhor do que ninguém. É esta compreensão profunda que gerou o nome pelo qual o poder é chamado até hoje: Gnose, a sabedoria dos caminhos naturais.

Muitos tentaram classificar a Gnose como um poder sobre o clima, mas é mais do que apenas isso. Os Xamãs possuem um conceito mais próximo do real: é ser uno com o mundo, suas mudanças. Um Celestial com Gnose compreende o estado natural do mundo, pode sentir quando este estado é abalado, e pode controlar as reações do mundo. Não só o clima pode ser afetado, como o solo, as águas e as plantas. Gnose também pode influenciar animais, embora não tenha domínio sobre eles (esta é a área de Instinto, o Poder dos Superviventes).

E não só reações naturais podem ser comandadas por Gnose. Dizem que muitas das pragas do Egito foram obra de Raguel em pessoa. Ele transformou água em sangue, atraiu gafanhotos e doenças. É também dito que Raguel abriu o Mar Vermelho para que os Hebreus passassem. Embora seus filhos não sejam tão talentosos quanto o Primus em pessoa, eles detém parte desses poderes, e podem repeti-los no momento necessário.

Nos dias de hoje, Gnose é usado bem mais sutilmente que no passado. Antigamente, quando cidades inteiras se corrompiam, elas eram varridas por temporais, comandadas pelos Celestiais que as guiavam. Hoje, porém, é preciso cuidado para não se chamar atenção. Mesmo assim, enfurecer um Xamã é um risco muito grande, pois pode-se ter certeza de que a natureza refletirá o que ele sente.

Sistema: Os poderes de Gnose são variados e diversos. Manipulação do clima é o mais óbvio, mas é possível também manipular solo e plantas, atrair animais ou invocar forças elementais como o relâmpago e o fogo. Este poder têm efeitos melhores na Terra e outros mundos físicos (como o Éden), mas na Umbra ou no Mundo dos Mortos seus efeitos de controle do clima podem ser alterados ou distorcidos, dada a forma sobrenatural e imaterial desses mundos.

Algo que é importante ser notado: as transformações no clima afetam todos os mundos que estão sobrepostos. Um Xamã que invoque uma tempestade na Terra trará tempestade na Umbra e no Mundo dos Mortos também.

Nível •

Favores da Natureza: O Xamã pode invocar uma pequena mudança no clima local. Ele pode trazer uma brisa leve, nublar o tempo, tornar a temperatura mais quente ou fria (+/- 5^{o}C) ou criar uma névoa que tome a área.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 6). O número de sucessos indica o raio de ação do efeito. A área afetada é um raio cujo tamanho é determinado pela tabela:

1 Sucesso: Seis metros
2 Sucessos: 12 metros
3 Sucessos: 24 metros
4 Sucessos: 48 metros
5 Sucessos: 96 metros

No caso de névoa criada, ela terá três metros de altura por sucesso. Dentro da névoa a visão de limita a três metros e todos os testes que envolvam visão (incluindo atirar com uma arma de fogo) têm dificuldades aumentadas em três pontos. O Celestial pode misticamente ver através das névoas que ele próprio gera, porém.

Unir-se a Gaia: Gaia é a Mãe-Terra, e os Xamãs sabem que através da união com ela é possível compreender o que ocorre com ela. **Unir-se a Gaia** permite ao Celestial compreender as condições do clima, do solo e de tudo o que é natural nas proximidades. Ele pode sentir distúrbios no clima (sejam naturais ou causados por magia) e compreender como o clima irá se comportar nas próximas horas.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + GNOSE (dificuldade 6), quantos mais sucessos mais informações se obtém. Certos distúrbios no ambiente (principalmente distúrbios violentos criados por magia) podem ser sentidos sem a necessidade de testes.

Nível ••

Estática: O Xamã pode preencher seu corpo com eletricidade estática, de forma que, ao tocar um oponente, este receba uma poderosa descarga elétrica.

Sistema: O Xamã gasta um ponto de Investimento e testa VIGOR+ GNOSE (dificuldade 6). O dano causado pelo choque será igual ao número de sucessos obtidos. Esse Dano é Atordoante, e é sofrido apenas quando o Celestial tocar o oponente (desta forma, ele pode testar anteriormente e aguardar o momento certo para usar o poder). Se usado em combate, para transmitir a eletricidade junto com um soco ou outro golpe, o dano da eletricidade é absorvido em separado. Armaduras e outras proteções não contam para proteger contra esse dano.

Trazer a Tempestade: Esta habilidade pode ser usada tanto para a paz como para a guerra. Os céus trazem dádivas e punições, dependendo da vontade do Xamã. O Celestial pode desejar trazer chuva para refrescar uma região, ou tempestade para puni-la por seus crimes.

Sistema: O Xamã concentra-se por um turno e testa MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 7). O número de sucessos indica o efeito, mas o Celestial pode controlar o clima, limitando quantos sucessos deseja usar. Além disso, caso o clima já esteja chuvoso, o número necessário de sucessos diminui. Por exemplo, se estiver chovendo, apenas um sucesso é necessário para se causar tempestade. Da mesma forma, a tabela pode ser feita ao inverso para se amenizar os efeitos do clima.

1 Sucesso: Nuvens escurecem o dia e o clima esfria
2 Sucessos: Causa chuva fraca
3 Sucessos: Transforma chuva em tempestade
4 Sucessos: Causa trovoadas
5 Sucessos: Chuva de granizo
6 Sucessos: Ventos extremamente fortes

Note que, dependendo da região e da estação, o clima pode mudar de outras formas. No Inverno em regiões temperadas, por exemplo, pode-se fazer cair neve ao invés de chover, ou uma tempestade de neve no lugar de tempestade comum.

Nível •••

Mandíbula da Terra: Invocando sua comunhão com o solo, o Xamã pode fazer com que a terra engula um oponente, prendendo-o. Este poder só funciona em solo natural, seja este areia, rocha ou coberto por plantas.

Sistema: O Celestial fita a pessoa que quer aprisionar, gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 4 para areia, 6 para solo coberto por plantas, 8 para rocha). O solo imediatamente se abre, engolfando a vítima, e então se fecha sobre ela, prendendo-a. O número de sucessos indica o quanto a vítima foi aprisionada: um sucesso mostra que apenas seus pés foram engolidos, enquanto cinco faz a terra engolir o alvo por completo.

Para escapar, a vítima precisa testar Força e vencer o número de sucessos obtidos pelo Celestial.

Parede de Rocha: O Celestial é capaz de invocar uma parede, que emerge do solo e possui uma dureza sobrenatural. Esta habilidade só pode ser usada sobre solo natural. Por outro lado, um Celestial inteligente poderia usa-la sobre o solo natural que se esconde abaixo de cimento ou piso, destruindo o piso construído com a parede que se ergue.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 6) e gasta-se um ponto de Investimento. A parede tem uma base de cinco metros de comprimento por três de altura. Cada sucesso acima do primeiro dá a ela mais dois metros de comprimento ou um de altura. A parede tem um dado de absorção para cada sucesso obtido, e é destruída após receber mais de (sucessos x5) pontos de dano. Balas e outros danos de pequena área não ferem a parede.

Esta parede sobrenatural se desfaz em pó ao final da Cena. Um Celestial pode torna-la permanente se gastar um ponto de Força de Vontade, porém.

Nível ••••

Inimigo Natural: A natureza está do lado dos Xamãs, e não contra eles. Quando confrontados por inimigos, os Xamãs podem invocar os animais para virem ajuda-lo, proclamando que aqueles que o atacam são inimigos da natureza. Além disso, os animais não verão o Celestial como ameaça, não o atacando a não ser que precisem se defender. Muitos Xamãs usam esta habilidade sobre aqueles que invadem as áreas que eles protegem, desta forma invocando a agressividade dos animais contra os intrusos.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e um de Força de Vontade. A partir daí, nenhum animal, seja selvagem ou domesticado, verá o Celestial como inimigo ou ameaça, a menos que o Celestial os ataque. Os inimigos do Celestial, por outro lado, serão vistos como uma ameaça, e quaisquer animais presentes os atacarão sem piedade.

Este poder não tem efeito sobre animais carniçais ou investidos com poderes infernais, nem sobre animais do Inferno. Ele também não afeta lobisomens ou seres sobrenaturais em forma animal. **Inimigo Natural** se mantém ativo por toda a Cena.

Protegido da Floresta: Esta habilidade é usada principalmente em Xamãs que vivem em áreas florestais. **Protegido da Floresta** faz com que as plantas da área façam de tudo para defender o Celestial. As plantas criam vida, agindo para proteger o Xamã. Elas se movem cobrindo seus rastros ou escondendo-o da visão alheia, enrolam-se nos pés de inimigos do Celestial, impedem seus movimentos, etc. Mais ainda: esse poder se estende aos companheiros do Xamã, desta forma protegendo todos aqueles que ele guia pela mata.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa CARISMA + GNOSE (dificuldade 6). Este poder se mantém por uma Cena, mas seus efeitos só podem ser usados quando o Celestial estiver em algum local de mata abundante (florestas, parques, etc.).

Este poder dá as seguintes vantagens: cada sucesso permite que o Celestial ganhe um dado extra em testes de Furtividade na mata. Além disso, seus oponentes perdem dois dados de suas paradas, sempre que estiverem agindo para tentar encontrar, ferir ou de alguma forma prejudicar o Celestial. Por fim, testes para tentar rastrear o anjo na mata perdem um número de dados igual ao número de sucessos do Celestial.

Este poder se aplica tanto ao Celestial quanto a seus companheiros.

Nível •••••

Flecha Reluzente dos Céus: Este poder permite ao Xamã invocar raios e relâmpagos. Ele pode ser usado de duas formas: a primeira permite que o Celestial invoque um raio que cai dos céus, atingindo qualquer pessoa ou objeto que o Xamã deseje. A outra alternativa é o Celestial disparar o raio a partir de suas mãos.

Sistema: Em ambos os casos, testa-se PERCEPÇÃO + GNOSE (dificuldade 7) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos.

Um raio que caia dos céus causa 10 pontos de Dano Letal. A dificuldade aumenta em +2 se a vítima estiver protegida (como estar num interior, mas perto de uma janela, por exemplo), e é impossível atingi-la se ela estiver num interior completamente protegido. Além disso, é preciso haver nuvens presentes. A dificuldade cai em -1 se já estiver trovoando ou relampejando naturalmente na área.

Já um raio disparado pelas mãos do Xamã causa dois pontos de Dano Letal por sucesso, e tem a vantagem de poder ser lançado mesmo dentro de interiores.

Obviamente, ninguém é rápido o suficiente para se esquivar de um raio. Portanto, não é possível se esquivar deste ataque. Além disso, armadura não soma dados para se absorver o dano de raios.

Imunidade Elemental: Esta habilidade torna o Celestial ainda mais próximo de Gaia, dando-lhe uma resistência sobrenatural a ataques naturais. Escuridão e neblina não o incomodam, raios não o ferem, fogo não o queima e ventos não o movem.

Sistema: Gasta-se um ponto de Força de Vontade e 3 pontos de Investimentos. A **Imunidade Elemental** dura por uma Cena. Neste período, o Celestial pode ver através de escuridão e neblina, danos causados por fogo e raios são reduzidos à metade (antes da Absorção) e outros ataques naturais, como uma ventania forte o bastante para derruba-lo, não podem afeta-lo.

Nível 6

Sopro de Gaia: O sopro de Gaia é o vento, mas este poder é muito mais do que isso. Invocando o vento, o Celestial é capaz de invocar um pequeno tufão ("pequeno" é relativo: este tufão pode parecer pequeno, mas é um cone que atinge dezenas de metros de altura), que está totalmente sob o controle do Xamã.

Este tufão tem capacidade de erguer pessoas e objetos no ar, e pode viajar na direção que o Celestial desejar. Ele pode manter pessoas presas em seu interior ou erguer e arremessar objetos grandes como carros na direção desejada pelo Xamã.

Sistema: O Xamã gasta cinco pontos de Investimentos e um de Força de Vontade, testando em seguida INTELIGÊNCIA + GNOSE (dificuldade 7) para gerar o tufão, que se mantém por toda a Cena, podendo ser desfeito antes se o Celestial desejar. Ele se movimenta em velocidades incríveis, mas para força-lo a obedecer o Celestial deve testar Raciocínio + Enigmas (dificuldade 6) sempre que quiser uma ação específica (como atacar uma determinada pessoa).

O número de sucessos no teste de criação indica o tamanho do tufão. Para cada sucesso, o tufão é capaz de erguer uma pessoa diferente no ar. Com três sucessos ou mais, ele pode erguer até mesmo carros, e com cinco até mesmo um caminhão. O tufão também pode destruir casas e danificar seriamente objetos pequenos. Pessoas presas dentro do tufão perdem cinco dados em todas as suas ações físicas, devido à incapacidade de realizar qualquer coisa com precisão por causa dos ventos.

Além disso, o tufão pode arremessar aqueles que estão presos a grandes velocidades. Pessoas arremessadas sofrem 15 pontos de Danos Atordoantes ao atingirem alguma coisa. Um carro ou caminhão arremessado causam 15 pontos de Danos Letais em quem for atingido. Para arremessar algo com precisão, porém, o Celestial deve testar Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8).

Nível 7

Coluna Purificadora: Para separar as tropas do Egito dos Hebreus que fugiam, Raguel criou uma coluna de chamas que se lançou sobre as tropas do faraó, impedindo-as de avançar. Os Xamãs conhecem este segredo arcano, e o usam, não apenas com chamas, mas também com relâmpagos.

Sistema: O Xamã ergue os braços, gasta 1 Ponto de Energia e um de Força de Vontade e testa VIGOR + GNOSE (dificuldade 7). Uma imensa coluna cilíndrica de chamas ou de relâmpagos partirá do solo, atingindo uma dezena de metros de altura para cada sucesso obtido. O círculo da base da coluna possui um raio de um metro por sucesso. Essa coluna não pode deixar o local de onde brota, mas como um chicote pode curvar-se para atacar qualquer coisa na área em que alcança. O Celestial testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 6) para atacar com a coluna. A coluna dura por toda a Cena.

Quando a coluna ataca, o alvo e todos ao seu redor sofrem dano igual a (3x sucessos do Celestial ao criar a coluna). Esse dano é Agravado no caso do fogo (dificuldade 7 para absorvê-lo), mas demônios são imunes a ele. No caso de eletricidade, o dano é Letal (dificuldade 6 para absorvê-lo).

Além desses efeitos, o brilho emanado pela coluna é extremamente forte. Todos que olhem diretamente para ela têm suas dificuldades para testes visuais aumentadas em dois pontos por quanto tempo fitarem a coluna, e por mais dois turnos após deixarem de olha-la.

Nível 8

Dança dos Espíritos da Terra: Este poder raramente é usado, devido à destruição que ele é capaz de provocar. Ele é nomeado a partir da crença de que quando os espíritos da terra dançam, o chão treme. O Xamã usa este poder para invocar um grande terremoto, forte o suficiente para destruir toda uma cidade.

Sistema: O Xamã gasta 2 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Testa-se MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 8). Quantos mais sucessos, mais terríveis são os tremores. Cinco sucessos seriam o suficiente para destruir uma

cidade inteira com o tremor. O terremoto é extremamente breve, durando apenas alguns segundos, mas é o suficiente para provocar destruição e, em casos extremos, despertar vulcões ou causar maremotos.

Ira Divina: Às vezes, somente a fúria de Deus em pessoa pode lavar a Terra das abominações do mal. O Celestial pode invocar essa fúria em tempos de necessidade para causar terríveis efeitos no clima. Assim, ele transforma, em menos de uma hora, o clima de uma região (como uma cidade e seus arredores) em uma tempestade terrível, cheia de trovões e raios, efeitos magnéticos (destrói aparelhos eletrônicos), ventos poderosíssimos (capazes de virar automóveis e levar animais) e chuva de pedras de gelo.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + GNOSE (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. O clima não se transforma imediatamente, mas a transformação ocorre o mais rápido possível. A tempestade dura uma hora por sucesso conseguido no teste.

Nível 9

Dar Vida à Rocha: Este poder permite ao Xamã gerar uma criatura formada por pura rocha. Esta criatura é um imenso ser humanóide de aspecto grosseiro, formado por rocha pura. Ele emerge do solo, e em lugares urbanos pode surgir de cimento ou asfalto. Esse ser, às vezes chamado de Golem Elemental por alguns Veritatis Perquiratores, possui um poder impressionante, e age sob as ordens do Xamã.

Sistema: O Celestial concentra-se por três turnos e então investe o solo com 5 Pontos de Energia. Do solo, emergirá a criatura, um imenso ser humanóide feito de rocha ou matéria similar. Suas estatísticas são:

Atributos: Força 10, Destreza 4, Vigor 10, Percepção 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Briga 5

Poderes: +3 dados para Absorção de Danos, Uno com o Solo (como Elementalidade (Terra) 2, mas gasta Força de Vontade ao invés de Investimentos), Força da Terra (Elementalidade (Terra) 3, mas testa-se Força de Vontade, sem gastos de pontos)

Ataques: Soco (dano de Força +1, Letal devido às protuberâncias nas mãos)

Pontos de Fúria: 10 (pode gastar até 4 por turno para usar como ações extras, recupera a um ritmo de um por hora)

Força de Vontade: 10

Vitalidade: 17 níveis sem penalidades por Danos

O ser de rocha é permanente, tem uma inteligência básica mas compreende todos os comandos e desejos de seu criador. Ele pode ser automaticamente desfeito se o Xamã desejar. Existem rumores de versões destas criaturas feitas de Fogo, Ar, Água, Metal e até mesmo Madeira.

Nível 10

Sabedoria de Gaia: Unificando-se verdadeiramente à Gaia, o Celestial ganha uma compreensão e um poder que antes não tinha. Seus pensamentos tornam-se manifestações no ambiente ao redor, suas emoções se manifestam no clima, e a natureza, as plantas e animais tornam-se extensões do Xamã. É dito que Raguel está constantemente neste estado.

Sistema: Este poder está permanentemente ativo. Todos os testes de Empatia com Animais e Sobrevivência do personagem têm dificuldades diminuídas em dois pontos. Além disso, com testes simples de Raciocínio + Enigmas (dificuldade variável de acordo com o efeito), o Celestial pode afetar a natureza ao seu redor. Basicamente, qualquer alteração no clima é possível, desde que este efeito não seja vulgarmente sobrenatural (fazer chover é possível, mas cair uma chuva de raios não). Além disso, todos os testes de Gnose têm dificuldades diminuídas em um ponto.

Por fim, nenhum animal jamais atacará o Celestial, a menos que seja para se defender, e ele terá um empatia natural com todos os animais, plantas e com o ambiente ao redor. Ele pode sentir distúrbios no local automaticamente. Por fim, o clima reflete o humor do Celestial, e muitas vezes a natureza parece agir em seu favor (a Critério do Narrador... mas costumam ocorrer diversas coincidências a favor do Xamã).

LIMITES DA GNOSE

Gnose literalmente não tem limites. Se o Celestial tiver nível suficiente (a critério do Narrador), ele pode manipular o clima e as forças naturais como desejar. Certos efeitos, porém, consumem energia demais e, pior ainda, acabam causando danos ao ambiente se não forem controlados. Gnose é um poder bruto, como as tempestades que cria é difícil de ser controlado e de grande potencial destruidor. Um Xamã que comece a usa-lo sem pensar provavelmente terá grandes problemas devido aos estragos indesejados que causa.

Instinto

Tipo: Poder Exclusivo (Superviventes)

Os Superviventes se aventuram pelos caminhos do mundo, andando por regiões selvagens, viajando por trilhas espirituais, aventurando-se em cidades desconhecidas e sobrevivendo nos mais diferentes lugares. Por onde passam, tentam trazer esperança para as pessoas, e isso muitas vezes significa livra-las da presença de demônios e Crias do Verme. Sobrevivência é uma palavra chave para eles, e eles aprenderam com os animais como sobreviver e lutar. Eles adquiriram as artes do Instinto e as refinaram a um nível sobre-humano.

É dito que Instinto surgiu naturalmente em Ariel, durante suas primeiras viagens pelo mundo. Aqueles que vêem a bela Ariel nem podem imaginar os instintos afiados que se escondem por trás de seu semblante calmo e sorridente. Praticamente todos os Superviventes herdaram essa característica dela. Os Superviventes escondem por trás de um semblante pacífico e humano a marca dos animais.

Isso não quer dizer, porém, que os Superviventes possuam uma Besta Interior, como aquela dos vampiros e dos lobisomens. Muito pelo contrário, os Superviventes têm um equilíbrio perfeito entre monstro e homem, e sabem como usar as características do monstro sem perder sua humanidade, assim como sabem quando devem ser monstros e quando devem ser homens. Há uma perfeição por trás disso que seres menores como os vampiros apenas sonham em conseguir um dia.

Instinto se baseia em domínio sobre características bestiais e sobre animais também. Um Supervivente pode assumir características animais quando precisa. Isso não significa que ele fica mais bestial na aparência. Muito pelo contrário, ele se mantém sempre humano, apenas sua aura e suas capacidades mudam. E desta forma, os animais o respeitam e o obedecem, porque ele mais do que apenas um deles. Eles sentem que ele é superior.

Sistema: Não há um sistema único para as habilidades de Instinto, mas uma habilidade é sempre presente para qualquer um que possua este Poder: afinidade com animais. Qualquer um com pelo menos um nível de Instinto se vê bem tratado por animais. Eles não o atacarão a não ser que seja em caso de extrema necessidade (como fome ou para se defenderem), e normalmente não se incomodarão com a presença do Celestial em suas áreas ou perto de seus filhotes.

Nível •

Sentidos Animais: Entrando em contato com sua natureza primitiva, o Supervivente é capaz de aguçar seus sentidos, adquirindo audição, visão, olfato, tato e paladar extremamente apurados. Além disso, o Celestial desenvolve um "sexto sentido" que alerta-o a respeito do que acontece nas proximidades.

Sistema: Este poder não requer gastos nem testes, mas deve ser ativado conscientemente. Enquanto **Sentidos Animais** estiver ativo, o personagem tem suas dificuldades em testes de Percepção reduzidas em dois pontos. Além disso, ele é capaz de realizar ações impossíveis para seres humanos, como farejar pessoas, ouvir sons inaudíveis para o ser humano ou ver em espectros adicionais de luz (inclusive podendo ver quase perfeitamente no escuro).

Além disso, **Sentidos Animais** dá ao Celestial um sexto sentido especial. Através deste sentido, ele pode pressentir quando há alguém nas proximidades, quando um conhecido se aproxima ou pode ter uma estranha sensação quando é espreitado ou observado. Cabe ao Narrador avisar, quando necessário, se o personagem sente ou não as presenças ao seu redor.

A desvantagem de **Sentidos Animais** é que o personagem pode ser atordoado por luzes fortes, sons muito altos ou outras informações sensoriais muito fortes e repentinas.

Nível ••

Senso de Direção: Muitos animais sabem como se guiar, e precisam desta habilidade em suas migrações ou para retornar ao lar. Um Supervivente com Instinto desenvolvido adquire esta característica especial, sabendo sempre onde estão os pontos cardeais e, mais importante ainda, podendo usa-la para encontrar o caminho de volta para qualquer lugar.

A habilidade de **Senso de Direção** é mais do que apenas isso, porém. Ela também é um sentido sobrenatural que ajuda o Celestial a encontrar os caminhos corretos quando precisa sair de um lugar labiríntico.

Sistema: Este poder está sempre ativo. O Celestial funciona como uma bússola, sabendo automaticamente que direção é norte, sul, oeste ou leste. Além disso, ele nunca se perde ao retornar a um lugar em que esteve antes, pois sempre sabe a que direção seguir (um caminho sinuoso pode até confundi-lo, mas ele sabe qual a direção exata do destino a alcançar).

Além dessas habilidades, o Supervivente, quando perdido, seja num prédio em que queira se saber qual o apartamento correto ou num labirinto de cavernas em que se deseja encontrar a saída, é possível saber qual o melhor caminho a seguir, bastando gastar 1 ponto de Investimento e testar PERCEPÇÃO + INSTINTO (dificuldade 6) para saber instintivamente por onde ir.

Voz Feral: Esta é a habilidade de se comunicar com animais, através do contato de mentes entre o Supervivente e a fera. Para isso, o Supervivente fita os olhos do animal e, a partir de então, ambos podem se comunicar silenciosamente. Nem sempre é fácil compreender o animal, porém, visto que a inteligência limitada da criatura pode atrapalhar. Mamíferos e aves são mais inteligentes e compreendem melhor o Celestial, de forma que quase sempre os Supervivente preferem usar este poder apenas neles.

Além da comunicação em si, o Celestial pode usar este poder para pedir favores ao animal. Incrivelmente, os animais costumam ter grande empatia com os Celestiais que possuem Instinto, e a menos que sejam postos em risco ou que o Supervivente os desagrade, estarão dispostos a ajudar.

Sistema: A habilidade de comunicação mental exige apenas o contato entre olhares. Uma vez estabelecida a comunicação, a conversa se mantém até que um dos dois deseje quebrar o contato visual. Dar comandos ou fazer pedidos a um

animal, porém, não depende deste poder mas do Carisma do próprio Celestial. O personagem pode testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 6 para mamíferos e aves, 8 para répteis, 10 para outros animais) para tentar convencer o animal a ajuda-lo. Um pedido razoável (e bem representado pelo jogador) pode reduzir a dificuldade em um ou dois pontos.

Nível •••

Chamar o Bando: Os Superviventes possuem um elo claramente visível com os animais, o que é surpreendente, visto que não possuem qualquer comportamento ou característica bestial. Esse elo pode ser usado pelos Superviventes para chamar animais próximos para as proximidades. Os animais virão em auxílio do Celestial, e o ajudarão de acordo com suas necessidades. O chamado não é algo físico: o Celestial não precisa fazer qualquer som. Ele precisa apenas se concentrar, e os animais sentirão que ele precisa de ajuda.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa CARISMA + INSTINTO (dificuldade 6). Quantos mais sucessos, mais animais respondem. Um sucesso traria um único animal, enquanto cinco trazem todos os animais disponíveis das proximidades para ajudar o Celestial.

O bando invocado irá tentar ajudar o Supervivente como puder, seja distraindo atacantes ou espantando as pessoas da área, mas os animais dificilmente se colocarão em risco direto pelo Celestial. O bando se dispersa no fim da Cena, ou mesmo antes se o Celestial desejar.

Companhia Bestial: Às vezes a vida de andarilho é extremamente solitária, e mesmo os seres humanos precisam de companhia. Através de **Companhia Bestial**, o Supervivente pode ligar-se a um animal, e ambos passarão a ter um elo permanente, que permite-lhes saber quando o outro está bem e onde ele está. Este poder é usado principalmente para se ter uma companhia fiel e para diminuir a solidão que muitos Superviventes sentem enquanto viajam.

Sistema: O Celestial pode se ligar a um número máximo de animais igual a seu Carisma. Cada vez que for se ligar a um animal, ele toca o animal na testa, gentilmente, e gasta 5 pontos de Investimentos, forjando assim uma ligação espiritual permanente.

O elo formado dá as seguintes vantagens: o Celestial sempre sabe onde está sua companhia, e o animal sempre sabe onde está o Celestial. Além disso, cada um sabe quando o outro está em perigo. O animal é tremendamente fiel ao Celestial, e ambos partilham um elo emocional, de forma que o humor do Celestial se reflete em seus animais.

Por fim, um animal ligado a um Supervivente é considerado como sendo "Investido." Ele passa a ser um ser sobrenatural, por assim dizer, e tem uma grande inteligência. Ele não chega a ser tão inteligente quanto um ser humano, mas pode compreender muitas coisas complexas e até mesmo pode entender a fala humana.

Nível ••••

Frenesi: Vampiros e lobisomens falam da Besta Interior, uma característica animalesca dentro deles, que às vezes os domina e os faz agir de forma selvagem. Os Celestiais não possuem essa Besta, mas um Supervivente pode usar seus Instintos para simula-la. Deixando que uma fúria muito grande o tome, o Supervivente entra num estado feral, em que suas emoções mais bestiais emergem, e ele não pensa em nada a não ser destruir um inimigo. Neste estado, o Celestial não sente dor, e sua força e sua resistência aumentam.

Esta é uma habilidade perigosa e raramente usada. Quando em **Frenesi**, o Celestial não controla a si mesmo. Ele tem apenas um desejo: matar um alvo específico, e qualquer um que o impeça será atacado também. Ele também não irá pensar em ações complexas, como se proteger ou esquivar, apenas atacando ferozmente seu alvo.

Felizmente, ao contrário de vampiros e lobisomens, o **Frenesi** de um Celestial não pode ser induzido por nada a não ser por desejo dele próprio. Afinal, Celestiais não têm Bestas que os controlem.

Sistema: O Celestial gasta três pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + INSTINTO (dificuldade 6). Cada sucesso dá uma duração máxima de um turno ao estado frenético. Durante este período, o Celestial não sofre mais Penalidades por Danos, sua Força aumenta em um e seu Vigor aumenta em dois. Esse aumento de Atributos pode exceder o máximo imposto pelo Coro.

O **Frenesi** irá terminar se o tempo determinado pelo número de sucessos se exceder, se o alvo do ataque estiver morto, derrotado ou não estiver mais presente ou, em casos realmente sérios, o Celestial pode gastar um ponto de Força de Vontade para para-lo. Durante um **Frenesi**, o Celestial não tem controle sobre si mesmo. Ele age como uma fera descontrolada, com apenas o objetivo de matar em sua mente.

Marcas do Predador: Os predadores incitam medo, tanto em presas como em outros predadores. Um Supervivente pode usar **Marcas do Predador** para se dotar dessa habilidade de incitar medo. Embora o físico do Celestial não mude, há alguma coisa nele que enerva e amedronta as pessoas ao redor. Pessoas e animais o evitam, e outros predadores (inclusive outros seres sobrenaturais) agirão cautelosamente em sua presença.

Embora a visão de um enorme lobisomem de três metros de altura recuando nervosamente diante de um velhinho indefeso seja estranha, ela não é incomum quando este mesmo velhinho possui **Marcas do Predador**...

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos para acionar esta habilidade por um Cena. Durante esta Cena, todos os testes de Intimidação, defrontação ou semelhantes terão suas dificuldades diminuídas em três pontos para o Celestial. As pessoas o evitarão e não esconderão o nervosismo de estarem próximos a ele. Por outro lado, outros testes sociais do Celestial ganham +2 em suas dificuldades.

Esta habilidade pode ser desativada pelo Celestial a qualquer momento.

Nível •••••

Qualidades Animais: Animais detém diversas qualidades físicas superiores às dos humanos. Alguns detém grande força, outros velocidade, outros resistência. Peixes nadam com facilidade, ursos podem derrubar árvores e assim por diante. Os Superviventes compreendem estas grandes habilidades dos animais, e aprenderam que podem se beneficiar de seus Instintos para adquiri-las, tornando-se melhores do que qualquer homem ou animal no que fazem.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade para ativar este poder por uma Cena. Durante toda a Cena, ele passa a ter três dados extras em todas as suas ações físicas. Esses dados não aumentam o dano causado por ataques nem a parada de Absorção do Celestial, mas podem ser usados para atacar, correr, erguer pesos, saltar, escalar, nadar ou qualquer outra ação física desejada pelo Supervivente.

Subjugar a Besta: Através de sua conexão com os animais, o Supervivente é capaz de acalmar mesmo os animais mais assustados ou ferozes. Mais do que apenas acalmar animais, o Celestial é também capaz de acalmar a Besta de vampiros e lobisomens, retirando-os do Frenesi que ocorre quando a Besta lhes toma.

Sistema: O Celestial deve ser visto pelo animal (isso quase sempre implica entrar na frente do animal amedrontado ou raivoso) e então gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + INSTINTO (dificuldade 4 para animais, 6 para vampiros ou lobisomens em Frenesi). Um sucesso basta para acalmar animais, mas são precisos três ou mais para parar um Frenesi. Este poder também pode ser usado sobre Superviventes que usam o poder **Frenesi** (nível 4).

Ao ser acalmado uma vez por este poder, o alvo se torna incapaz de ser tomado pelo medo ou fúria novamente pelo resto da Cena. Isso não os impede de atacar ou de usar suas habilidades, só significa que eles não o farão descontroladamente.

Nível 6

Força do Propósito: Alguns animais são capazes de se concentrar em uma tarefa, de forma que nada possa tira-los de seu propósito. Os Superviventes aprenderam com os animais a adquirir essa capacidade, numa variação do **Frenesi** (nível 4). Ao entrar no estado de **Força do Propósito**, o Supervivente põe um objetivo em sua mente. A partir de então, nada será capaz de impedi-lo de cumprir seu objetivo: nenhuma distração o impede, nenhum inimigo pode vence-lo. Este poder é usado principalmente em combate.

Sistema: O Celestial gasta dois pontos de Força de Vontade e três pontos de Investimentos para ativar este poder. Ao usar **Força do Propósito**, o Celestial se torna imune a poderes de controle da mente e das emoções de nível cinco ou inferior, e mesmo influências sobrenaturais de nível superior têm suas dificuldades aumentadas em dois pontos. Além disso, o Celestial ganha três dados extras para todos os testes relacionados ao seu objetivo.

Além dos benefícios acima, o Celestial é considerado como estando em Frenesi (embora mantenha sua inteligência, agindo sem impulsos animalescos), e portanto não sofre penalidades por dano. Por fim, sua Força e seu Vigor aumentam em dois pontos cada, inclusive podendo superar o limite imposto pelo Coro do Supervivente.

O estado de **Força do Propósito** dura até que o objetivo seja completo, ou até o final da Cena, o que vier primeiro. Note que todas as ações feitas sob o efeito de **Força do Propósito** devem ser voltadas para o propósito escolhido. Qualquer ação voltada para um objetivo diferente exigiria que o personagem gaste um ponto de Força de Vontade para poder se desviar por um turno de seu propósito, a critério do Narrador.

Em caso de extrema necessidade, o Celestial pode desfazer a **Força do Propósito** antes do tempo, mas para isso precisa gastar mais dois pontos de Força de Vontade. Este poder também pode ser impedido com o uso de **Subjugar a Besta** (nível cinco), mas são necessários cinco sucessos e a dificuldade é 8.

Nível 7

Superioridade: Enquanto **Marcas do Predador** (nível quatro) faz com que as pessoas e animais sintam o Supervivente como uma ameaça e tenham medo dele, **Superioridade** permite que todos reconheçam como o "líder do bando" cuja autoridade não deve ser questionada. Ele passa a ser temido como o ser mais forte, mais perigoso e mais sábio entre todos os presentes. Esse poder é incapaz de afetar Celestiais e demônios.

Sistema: O Supervivente precisa gastar um ponto de Energia para ativar esta habilidade por uma Cena. A partir daí, ele ganha uma dificuldade diminuída em três pontos para testes de Intimidação, defrontação ou similares. Além disso, qualquer um que tente atacar ou ferir o Celestial, ou mesmo erguer a voz contra ele, terá de testar Força de Vontade (dificuldade 10). Mesmo assim, suas dificuldades para agir contra o Celestial aumentam em dois pontos. As pessoas podem, porém, se defender se atacadas. Por fim, este teste dá +3 dados para testes de Liderança do Celestial sobre pessoas e animais.

O poder de **Superioridade** dura uma Cena inteira, mas pode ser desfeito antes se o Celestial desejar.

Nível 8

Mente Animal: Esta é uma habilidade permanente, que uma vez aprendida está sempre ativa no Celestial. Os Superviventes evoluem seus instintos, sua ferocidade e seu elo com animais, fundindo-os perfeitamente com sua humanidade. A partir daí, embora o Celestial ainda aja e seja humano, é capaz de pressentir as coisas como um animal e possui instintos afiados que protegem sua mente. A inteligência e o autocontrole dele não diminuem também, de forma que o anjo é totalmente capaz de se controlar sem dificuldades.

Sistema: Uma vez alcançado este poder, o Celestial passa a ter graça, velocidade, reflexos, sentidos e instintos afiados, mas sem perder qualquer característica humana. Ele é de corpo humano e de alma a fusão perfeita entre o que há de melhor em animal e homem.

Como resultados, o Celestial ganha três dados para ações relacionadas à Prontidão, Esportes, Intimidação, Furtividade e Sobrevivência. Sua iniciativa ganha um bônus de +3 também, para demonstrar seus reflexos ágeis. Quando usado em conjunto com o poder **Qualidades Animais** (nível cinco), **Mente Animal** torna-se realmente incrível.

Nível 9

Mestre dos Animais: Embora os Superviventes tenham uma afinidade natural com animais, e neste nível já sejam totalmente capazes de conversar com eles, dar-lhes ordens, chama-los ou mesmo criar elos permanente, um verdadeiro **Mestre dos Animais** ganha elos automaticamente com qualquer animal que esteja nas proximidades. Ele instantaneamente sente o que os animais sentem, e eles também têm afinidade profunda com o Celestial. Todos os animais tentarão ajudar o Celestial conforme puderem, e muitos até mesmo se arriscarão por ele.

Sistema: Este poder funciona exatamente como **Companhia Bestial**, mas não é preciso gastar nada, e o efeito se ativa sobre qualquer animal nas proximidades (qualquer animal que possa ver ou ouvir o Celestial, ou que esteja a até 50 metros de distância). Todos os animais saberão quando o Celestial estará em perigo, e virão para ajuda-lo se isso for possível.

O elo criado por **Mestre dos Animais** não é permanente como o de **Companhia Bestial**, mas pode ser extremamente útil para o Celestial saber o que ocorre nas proximidades simplesmente tendo elos com os animais que vivem ou estão na área.

Nível 10

Controlar a Bestialidade: Este incrível poder permite ao Supervivente manipular as Bestas de seres sobrenaturais. O Celestial pode fazer as criaturas entrarem em Frenesi e pode ainda controla-los enquanto eles estão sob Frenesi. Além disso, um ser sobrenatural tomado pelo Frenesi nunca atacará o Celestial.

Sistema: O Celestial ativa este poder sobre um alvo por uma Cena, para isso basta fitar o alvo e gastar um Ponto de Alma e um ponto de Força de Vontade. Uma vez feito isso, é possível para o Celestial realizar as seguintes ações:

— Invocar Frenesi: O Celestial testa Manipulação + Empatia (dificuldade 6), resistido pela Força de Vontade do alvo (dificuldade 6). Se conseguir, o alvo entra em Frenesi instantaneamente. O Celestial deve determinar que tipo de Frenesi: criado por medo ou fúria e, no caso de fúria, escolher quem ou o quê será o alvo do Frenesi.

— Controlar Frenesi: Uma vez que um ser estiver em Frenesi, o Supervivente pode dar ordens a ele. Para isso, testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 6). O alvo não pode resistir (embora, se conseguir parar o Frenesi, não pode ser controlado). As ordens não precisam ser ditas: o alvo simplesmente "sabe" instintivamente o que o Celestial deseja. Desta forma, o Supervivente pode redirecionar a fúria do Frenesi ou fazer com que o ser Frenético tome uma ação específica.

— Remover a Besta: o Celestial gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6), o alvo pode resistir com Força de Vontade (dificuldade 6). Se o Celestial vencer, ele remove a Besta do alvo por uma hora por sucesso a mais que teve. Um alvo sem Besta automaticamente se livra de **Controlar a Bestialidade**, mas tem preocupações maiores no momento.

Um ser sem Besta é incapaz de recuperar Força de Vontade ou gastar Força de Vontade. Além disso, ele torna-se letárgico e sem ânimo, aumentando as dificuldades de todas as ações em +1. Por fim, no caso de lobisomens, eles se tornam incapazes de usar sua Fúria ou de se metamorfosear, revertendo à sua forma natural.

Controlar a Bestialidade funciona em vampiros, Kuei-jin, lobisomens, Metamorfos e outros seres sobrenaturais que possuam uma Besta Interior. Ele não afeta Celestiais com Instinto nem demônios Sangüinolentos, porém.

LIMITES DE INSTINTO

Os Poderes de Instinto são bem delimitados: eles envolvem o controle e a assimilação de características animais, sem haver quaisquer alterações físicas. Instinto é uma harmonia perfeita entre animal e ser humano, dando aos Superviventes uma afinidade única com ambos. Praticantes de Instinto estão sempre usando habilidades novas, derivadas de instintos e capacidades animais. Mesmo assim, eles sempre são incrivelmente humanos à primeira vista: ninguém pode imaginar que haja algo animalesco neles.

Portanto, ao criar novas possibilidades para Instinto, lembre-se: Instinto não altera a forma física, possibilidade interação pacífica (ou pelo menos natural) com animais, dá habilidades físicas incríveis e instintos afiados e, por fim e em apenas níveis mais altos, permite manipular as Bestas dos seres sobrenaturais.

Lex

Tipo: Poder Exclusivo (Cuique Suum)

Os Cuique Suum foram criados para serem guardiões da verdade. Lex, sua habilidade exclusiva, é a arte que permite aos Suum manterem sua missão. Esta é a habilidade de sentir a verdade, descobrir mentiras e culpar os criminosos. Devido ao Lex, os Cuique Suum são incrivelmente respeitados no Éden. Afinal, é impossível esconder a verdade de um Cuique Suum.

Ninguém, nem mesmo os próprios Cuique Suum, sabem como ou quando este poder passou a existir. Fanuel, Primus dos Cuique Suum, jamais revelou em detalhes como o poder se desenvolveu. Ele apenas diz que foi uma habilidade natural para ele e que, mesmo sem perceber, ele aprendeu a usa-la das mais diferentes formas. Lex pouco mudou ao longo dos séculos. Verdade é algo universal e atemporal, afinal de contas, e embora alguns mortais sustentem que é possível criar verdades, os Celestiais sabem que o que é verdadeiro é eterno, e que o que há de falso pode ser facilmente descoberto por um Cuique Suum.

Embora Lex seja conhecido por sua habilidade de ver através de dissimulações, este poder na verdade foi criado com outro sentido. Lex é a capacidade de aplicar a Lei do Éden, evitando quaisquer enganações, punindo os criminosos e marcando-os como tal. Daí vem o nome do poder, que significa "a Lei."

Sistema: A habilidade primária de Lex é ver através de mentiras. Mentiras não precisam apenas ser contadas, porém. Elas podem ser físicas ou mesmo místicas. Como tal, Lex pode ser usado para ver através de ilusões e ocultações místicas ou mundanas. O poder **Descobrir Mentiras** (nível um) é a habilidade básica deste poder, que se desenvolve conforme o Celestial avança em nível.

Outra habilidade de Lex é a de sentir ou criar Marcas. Marcas são símbolos invisíveis para todas as pessoas comuns. Elas podem ser vistas e sentidas apenas por quem possui Lex. As Marcas são vistos como símbolos luminosos vermelhos na testa do alvo, e não podem ser escondidos por métodos mundanos ou sobrenaturais (o símbolo de luz pode ser visto mesmo que o alvo cubra a testa por ilusões ou roupas, por exemplo). Elas podem ser retiradas, porém, embora isso necessite de magias poderosas. Existem os seguintes tipos de marcas, e cada uma delas aparece como um símbolo diferente e possui uma condição para desaparecer naturalmente:

— Marca da Besta: identifica o alvo como um demônio. Esta marca não dura, desaparecendo caso o demônio viaje para o Inferno.

— Marca do Caído: identifica o alvo como um Anjo Caído. Esta marca só desaparecerá se o Celestial conseguir ascender de volta ou caso se torne um Luciferite.

— Marca do Corrompido: identifica um mortal ou ser sobrenatural que serve a forças sombrias ou representa perigo para os mortais. Esta marca desaparece apenas caso o alvo em questão mude seu jeito de ser.

— Marca do Criminoso: identifica o alvo como um Celestial que está cumprindo pena por um crime. A marca desaparece quando o Celestial cumpre sua pena e se redime.

— Marca da Culpa: Identifica um mortal ou ser sobrenatural que cometeu um crime grave. A marca desaparece caso o alvo de alguma forma se redima de todos os seus crimes.

— Marca de Perigo: Identifica um ser que representa perigo para o Éden, e que deve ser evitado sempre que possível (normalmente um demônio extremamente perigoso). A marca só desaparece com a morte do alvo, embora também desapareça caso o alvo seja um demônio e viaje para o Inferno.

— Marca do Protegido: identifica um mortal ou ser sobrenatural que deve ser protegido por ser de importância para os Celestiais ou por defender os inocentes e mortais de uma região. Esta marca desaparece caso a pessoa se corrompa.

Note que apenas uma marca pode ser colocada numa mesma pessoa por vez. Uma vez colocada uma Marca, outra não pode ser colocada a menos que a primeira desapareça ou seja retirada.

Nível •

Descobrir Mentiras: Os Cuique Suum têm uma capacidade inata de descobrir qualquer forma de enganação nas proximidades. Com apenas um pouco de concentração, o Celestial é capaz de descobrir pessoas escondidas, ver através de ilusões ou detectar quando uma pessoa está dizendo uma mentira.

Ele não saberá a verdade por trás das mentiras, mas saberá que está sendo enganado: ele verá alguém oculto mas não saberá quem, saberá que algo é uma ilusão mas não saberá quem a fez o que ela esconde, verá os vultos de pessoas invisíveis mas não pode identifica-las, pode saber quando uma mentira foi contada, mas não qual é a verdade.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno, gasta um ponto de Investimento e testa PERCEPÇÃO + LEX (dificuldade 6). Cada sucesso faz o poder durar por um turno. Neste tempo, ele terá -3 nas dificuldades para encontrar pessoas ou objetos escondidos e pode identificar automaticamente quando alguém mente para ele.

Além disso, enquanto o poder estiver ativo, nenhuma habilidade sobrenatural de ocultação ou ilusão de nível igual ou menor que o nível de Lex do Celestial poderá engana-lo. Ele saberá quando algo é uma ilusão e poderá ver os vultos de seres ocultados misticamente (embora não possa identifica-los). Poderes de nível superior ao nível de Lex do Celestial, porém, não podem ser desmascarados.

Sentir Marcas: Os Cuique Suum podem automaticamente ver as Marcas criadas pelo poder de Lex. As marcas aparecem como símbolos vermelhos brilhantes na testa das pessoas que as portam.

Sistema: Este poder é automático. O Celestial automaticamente pode ver quaisquer Marcas de Lex, desde que possa olhar a testa do alvo. Além disso, se tocar a pessoa e testar PERCEPÇÃO + LEX (dificuldade 6), o Cuique Suum pode adquirir informações sobre a Marca: quem a fez, quando ela foi criada, o nome da pessoa que carrega a Marca e porquê ela foi marcada. Cada sucesso permite adquirir uma informação adicional.

Note que é possível identificar o tipo de Marca simplesmente olhando-a, sem precisar do teste. Além disso, APENAS quem possui Lex pode ver tais Marcas. Outros poderes sobrenaturais não podem vê-las.

Nível ••

Marcar o Culpado: Neste nível, o Cuique Suum é capaz de criar as Marcas de Lex em pessoas. Para isso, ele deve tocar a palma de sua mão na testa do alvo e se concentrar. Este poder confirma a justiça do Éden e não pode ser usado para propósitos corruptos, pois apenas Marcas colocadas justamente podem ser criadas.

O Celestial não pode Marcar uma pessoa sem um motivo justo (assim impedindo que brigas pessoais façam Cuique Suum marcarem seus desafetos com Marcas de Criminoso, por exemplo, ou que usem uma Marca da Besta em um mortal), nem pode "tentar" uma Marca (por exemplo, tentar usar a Marca da Besta pra descobrir se o alvo é um demônio). Ele SEMPRE deve ter certeza absoluta do que faz.

Um Cuique Suum que crie uma Marca injustamente falha e, ainda por cima, recebe uma Marca do Criminoso, que só desaparecerá quando ele confessar seu crime a outro Cuique Suum ou outra autoridade do Éden.

Sistema: Para criar a Marca, o Cuique Suum toca a palma de sua mão na testa do alvo, gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + LEX (dificuldade 6). O alvo pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é o nível de Lex do Celestial +4, máximo 10).

Uma Marca pode desaparecer naturalmente, usando as regras colocadas no Sistema geral de Lex. Marcas também podem desaparecer se o Cuique Suum que a criou for destruído, Decair ou caso o alvo seja perdoado de seu crime, seja pelo Cuique Suum ou pelas vítimas do crime que cometeu (obviamente, uma Marca do Protegido e similares não somem desse jeito, pois o alvo não é um criminoso).

Sentir Culpa: Os Cuique Suum são capazes de sentir instintivamente quando alguém cometeu alguma espécie de crime nas últimas 24 horas. Qualquer um que tenha ferido, roubado, trapaceado, matado ou cometido qualquer outro crime pode ser descoberto pelo Cuique Suum.

Sistema: Este poder exige que o Cuique Suum converse com o alvo e o toque. Testa-se PERCEPÇÃO + LEX (dificuldade é a Manipulação + Lábia do alvo, máximo 10) e gasta-se um ponto de Investimento. A sensação virá na forma de um flash de memória, que mostra suas lembranças do último crime que cometeu. A visão é extremamente rápida e muitas vezes confusa. Quantos mais sucessos, melhor o Celestial compreende o que vê.

Nível •••

Forçar a Verdade: Fitando firmemente o rosto de uma pessoa enquanto fala com ela, o Cuique Suum é capaz de força-la a dizer apenas verdades. Sempre que a pessoa tentar mentir, ela torna-se confusa, pode-se notar hesitação nela e ela acaba contando a verdade (ou pelo menos parte da verdade), sem conseguir falar nada que seja falso.

Sistema: O Celestial fita o alvo e deve manter uma conserva com ele. Gasta-se 3 pontos de Investimentos e testa-se MANIPULAÇÃO + LEX (dificuldade 6). O poder se mantém por quanto tempo a conversa durar. O alvo será incapaz de falar mentiras.

Caso o alvo de **Forçar a Verdade** tente forçar uma mentira, precisará gastar um ponto de Força de Vontade e testar Manipulação + Lábia (dificuldade 6) e superar o número de sucessos do Celestial. Se conseguir, ele pode mentir, mas precisará gastar novamente Força de Vontade e testar novamente caso queira mentir mais uma vez durante a conversa. Se falhar, ele não só contará a verdade, como ficará claro que ele tentou mentir (ele hesita ao falar, fala a mentira e depois se corrige, ou algo parecido).

Nível ••••

Punição: Os Cuique Suum podem transformar a culpa em dor. Acusando uma pessoa de um crime que ela realmente cometeu, o Cuique Suum causa dores e ferimentos em sua carne, punindo-a por seus crimes. Para que este poder funcione, o Cuique Suum deve falar em voz alta os crimes da pessoa. Aqueles que observam o alvo de **Punição** a vêem contorcendo-se de dor, enquanto feridas abertas formam-se em sua carne.

Este poder só funcionará se a pessoa ainda não tiver se redimido por seus crimes. Se o alvo tiver se redimido, ou se sentir arrependimento verdadeiro pelo que fez, o poder não funcionará. Além disso, ele só pode ser usado uma vez para cada crime da pessoa, pois a **Punição** é considerada uma forma de pagar por seus crimes.

Sistema: O Cuique Suum deve falar em voz alta que pune o alvo e deve dizer por qual crime cometido (*"Eu o puno por abusar de crianças,"* por exemplo). O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + LEX (dificuldade varia de acordo com a gravidade do crime). Considere as seguintes dificuldades para o teste:

Dificuldade	Gravidade do Crime	Exemplos
4	Hediondo	Sadismo, crueldade, estupro, assassinato a sangue frio, latrocínio, assassinar uma criança
6	Grave	Assassinato por raiva ou descontrole, corrupção, exploração de trabalho alheio, espancamentos, violência sem sentido
8	Sério	Roubo, seqüestro, bater em (ou abusar de) pessoa amada ou indefesa
10	Leve	Discriminação social ou racial, roubos insignificantes

Para cada sucesso obtido no teste, o alvo sofrerá um nível de Danos Agravados imediatamente. Este Dano pode ser absorvido apenas se o alvo for capaz de absorver Danos Agravados (demônios e Celestiais podem, mas mortais são

vulneráveis, por exemplo). Além disso, a dor é tanta que pelos próximos três turnos o alvo perderá três dados adicionais em todas as suas paradas.

Este poder é altamente subjetivo: ele só funciona se o alvo realmente merecer ser punido pelo crime que cometeu. Em certos casos, a pessoa já terá pago por seus crimes, estará realmente arrependido ou de alguma forma merece o perdão (por exemplo, assassinou o homem que matou sua família). O Narrador deve determinar se o alvo realmente merece ou não punição pelo que fez.

Outro detalhe importante: este poder pode ser usado para cada crime cometido pelo alvo. Um assassino serial, por exemplo, pode ser punido por cada assassinato em separado.

Rastrear Marcas: As Marcas de Lex são mais do que apenas símbolos para indicar aqueles que devem ser vigiados. Elas também pode ser rastreadas pelo Celestial que as criou, desta forma permitindo ao Cuique Suum manter controle sobre os criminosos que puniu ou os inocentes que podem ser protegidos.

Sistema: O Celestial só pode rastrear Marcas que ele próprio tenha criado. Caso deseje poder rastrear Marcas criadas por outros, ele precisa tocar a testa da pessoa que carrega a Marca e gastar um ponto de Investimento para criar uma afinidade com aquela Marca. Para rastrear uma Marca, o Celestial testa PERCEPÇÃO + LEX (dificuldade 8). O número de sucessos indica quantas informações se consegue: 1 sucesso garante saber a direção a seguir, 2 indicam a distância, 3 sucessos indicam o local exato, 4 permitem ao Celestial ter uma idéia de como é o local onde o alvo está e 5 sucessos dão ao Celestial uma visão perfeita do local.

Nível •••••

Marca do Pária: Uma extensão das Marcas, a **Marca do Pária** permite que o Cuique Suum amaldiçoe um alvo que carregue uma Marca por alguns dias. As pessoas irão evitar o Marcado, tratando-o com desprezo. Para criar a **Marca do Pária**, o Cuique Suum deve olhar o alvo e dizer em voz alta que, por não merecer confiança, ele sentirá o peso do desprezo alheio.

Sistema: O Cuique Suum deve fitar a vítima, e esta deve estar carregando uma das Marcas (com exceção da Marca do Protegido, obviamente). O Cuique Suum então diz à vítima que ela sofrerá a **Marca do Pária**. Gasta-se 3 pontos de Investimentos e testa-se MANIPULAÇÃO + LEX (dificuldade 6). Para cada sucesso, o efeito durará um dia inteiro.

Enquanto o efeito se mantiver, o alvo sofrerá +3 nas dificuldades de todos os seus testes sociais. Além disso, as pessoas instintivamente o evitarão e não terão confiança nele. Mesmo os amigos mais próximos irão começar a evitar o alvo.

Este poder pode ser desfeito também caso o alvo se livre da Marca que carrega.

Dores da Alma: Os Cuique Suum dizem que sempre que alguém mente, sua alma sofre. Através deste poder, o sofrimento metafórico da alma torna-se real. Uma vez amaldiçoado por este poder, sempre que o alvo mentir, ele sofrerá dor, e seu corpo se ferirá, abrindo pequenos ferimentos.

Sistema: O Celestial deve dizer em voz alta à pessoa a maldição que ela sofrerá, e então gasta 3 pontos de Investimentos e testa INTELIGÊNCIA + LEX (dificuldade 6). Para cada sucesso, o efeito durará um dia inteiro. Durante este período, sempre que o alvo mentir, ele automaticamente sofre um nível de Dano Atordoante que não pode ser absorvido.

Nível 6

Maldição da Verdade: O Cuique Suum pode forçar uma pessoa a dizer apenas verdades. Para isso, o Celestial deve estar diante do alvo e então, em voz alta, dizer que ela não poderá mais mentir (*"A partir de agora, apenas a verdade sairá de você,"* por exemplo).

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + LEX (dificuldade 6). Este poder funciona de forma idêntica a **Forçar a Verdade** (nível 3), mas o efeito dura por um dia para cada sucesso do Celestial. O efeito pode ser desfeito antes, porém, se o Celestial desejar.

Nível 7

Medo da Punição: Esta habilidade é especialmente poderosa, pois permite ao Cuique Suum parecer para um criminoso como se fosse seu pior pesadelo. O Celestial se apresenta ao alvo, dizendo que irá puni-lo por um ou mais crimes (*"Eu vim para julgar seus crimes."*). A vítima deste poder se vê realmente atemorizada, com medo profundo da punição que virá. Ela não atacará o Celestial, falará apenas a verdade a ele e procurará de todas as formas cooperar para amenizar sua punição.

Sistema: O Celestial deve se apresentar ao alvo, e então gasta 5 pontos de Investimentos e testa APARÊNCIA + LEX (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). A dificuldade diminui em -2 se a vítima realmente se sentir culpada ou tiver remorsos pelo que fez. A vítima se manterá sob efeito do poder até que o Celestial vá embora ou até que ela seja atacada ou ferida.

Durante o efeito do poder, o Celestial ganha +3 dados em todos os seus testes sociais em relação à vítima e ela será incapaz de mentir para o Celestial. Além disso, ela fará o máximo possível para ajudar o Celestial e para livrar-se da culpa.

Note que para que este poder funcione, a vítima precisa ter cometido algum crime recentemente, ou precisa estar sentindo alguma espécie de culpa ou remorso. Além disso, este poder NÃO funcionará com demônios, que de alguma forma parecem ser imunes à culpa e ao remorso (mas age normalmente sobre Celestiais).

Nível 8

A Dor dos Inocentes: Talvez a pior punição para um criminoso seja fazê-lo sentir as dores de suas vítimas. Os Cuique Suum aprenderam isso há muito tempo, e podem fazer com que os culpados sejam afetados pela dor das vítimas ampliada. Os alvos de **A Dor dos Inocentes** se vêem tomados por uma tristeza profunda que dura por dias.

Este poder possui as mesmas limitações de **Punição** (nível 4), só podendo ser usado uma vez para cada crime impune do alvo e não podendo ser utilizado contra aqueles que já pagaram por seu crime.

Sistema: O Cuique Suum precisa dizer em voz alta para o alvo que, por seu crime, ele sentirá a dor de suas vítimas (*"Por ter matado esta mulher, você sofrerá tanto quanto aqueles que a amavam,"* por exemplo). Gasta-se 5 pontos de Investimentos (dificuldade é determinada da mesma forma que em **Punição**). O número de sucessos determinará a duração:

1 sucesso	Um dia
2 sucessos	três dias
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Três meses
6+ sucessos	Seis meses para cada sucesso acima de cinco

Durante este tempo, o alvo se verá em profunda depressão. Ele sofrerá -3 em todas as suas paradas de dados. Além disso, sua Força de Vontade é reduzida à metade, e ele será incapaz de gastar Força de Vontade para conseguir sucessos automáticos (mas pode gastar para outros propósitos).

Os efeitos do poder afetam o alvo todo o tempo, A NÃO SER em ações voltadas para se redimir de seu crime. Sendo assim, a depressão desaparece momentaneamente caso o alvo tente mudar seu modo de ser, tente ajudar os que prejudicou ou ações semelhantes.

Este poder pode ser desfeito antes de sua duração total caso o alvo se redima de seu crime (por exemplo, devolver o que roubou, ou ajudar a família do homem que matou), caso seja perdoado (por suas vítimas ou pelo Celestial) ou caso mude seu jeito de ser (tornando-se mais altruísta ou mais humano, de forma que sinta o remorso pelo que fez).

Este poder não produz efeitos sobre demônios, mas pode ser usado sobre outros Celestiais.

Nível 9

Castigo Eterno: Mais um poder de punição, **Castigo Eterno** permite ao Cuique Suum infligir danos terríveis em um criminoso. Para isso, o Celestial fala os crimes do culpado, e a cada crime dito o corpo do alvo vai sendo misticamente ferido. Um alvo destruído desta forma é diretamente condenado ao Inferno.

Este poder possui as mesmas limitações de **A Dor dos Inocentes** (nível 8) e **Punição** (nível 4). Os crimes pelos quais o alvo é acusado não podem ser punidos mais de uma vez, e o alvo não pode sentir remorso por eles. Somente crimes que estão impunes podem ser usados para condenar o alvo ao **Castigo Eterno**.

Sistema: O Celestial gasta três Pontos de Alma e um de Força de Vontade para ativar este poder por uma Cena. A partir daí, sempre que qualquer um (seja o Cuique Suum ou outra pessoa) acusar o alvo de um crime que ele cometeu e pelo qual merece punição, o alvo sofre um número de ferimentos Agravados igual à gravidade do crime:

Dano Sofrido	Gravidade do Crime	Exemplos
10	Hediondo	Sadismo, crueldade, estupro, assassinato a sangue frio, latrocínio, assassinar uma criança
8	Grave	Assassinato por raiva ou descontrole, corrupção, exploração de trabalho alheio, espancamentos, violência sem sentido
6	Sério	Roubo, seqüestro, bater em (ou abusar de) pessoa amada ou indefesa
4	Leve	Discriminação social ou racial, roubos insignificantes

O alvo pode resistir ao Dano testando Força de Vontade (dificuldade 6) sempre que ouvir alguém acusa-lo de um crime, e cada sucesso reduz o Dano em um, mas uma vez sofrido o Dano, ele não poderá ser absorvido (nem mesmo por demônios, Celestiais ou outros que possam absorver Danos Agravados).

Um mortal ou sobrenatural, ou mesmo fantasmas, destruído por este poder é condenada ao Inferno. Ele ainda tem uma chance pequena de tornar-se um demônio, mas geralmente renascerá apenas como uma Alma Condenada (veja **Demônio: O Preço do Poder**). Demônios e Celestiais destruídos por este poder podem renascer normalmente (mas ainda podem ser Obliterados normalmente ao serem destruídos).

Nível 10

Harmonia com a Verdade: Ao atingir este nível, o Cuique Suum se torna praticamente imune a qualquer tentativa de engana-lo. Ele sabe quando mentem para ele, pode encontrar facilmente qualquer coisa escondida, e mesmo poderes místicos não o enganarão.

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica a **Descobrir Mentiras** (nível um), com a diferença de que está permanentemente ativo, não necessitando de testes ou gastos para ser utilizado.

LIMITES DE LEX

Lex é a habilidade de fazer justiça. Os usos de Lex para descobrir verdades são os mais óbvios, mas é possível usar este poder ofensivamente, para punir crimes cometidos. Os tipos de punições possíveis podem ser bem variados, indo desde ferimentos físicos a culpa extrema. O jogador pode criar novos efeitos de Lex baseados nisso, com a permissão do Narrador.

Majestade

Tipo: Poder Exclusivo (Líberes)

Majestade é a habilidade de inspirar emoções e sentimentos. Desenvolvido por Rachel a partir de seu próprio carisma natural, o poder dá uma afinidade entre as pessoas ao redor e o Celestial. Rachel é conhecida por possuir uma grande habilidade inspiração. Dizem que seu sorriso pode apaziguar e encantar qualquer um. Majestade é o reflexo desta habilidade, passado a todos os Líberes.

Os poderes de Majestade não são uma manipulação direta sobre as pessoas. Majestade não pode dominar a vontade de outros seres, mas pode levar as pessoas a agir movidas por seus sentimentos. Inspirando paz, o Celestial pode parar uma briga. Inspirando alegria, ele pode levar as pessoas ao redor a agirem mais despreocupadas ou superarem depressões e tristeza. Também tendo controle sobre sentimentos, o Celestial pode inspirar medo, respeito ou mesmo amor.

É graças a Majestade que os Líberes têm influência entre os mortais. Muitos Líberes vivem na Terra, levando vidas mundanas enquanto agem secretamente em favor do Éden. As pessoas com quem eles entram em contato costumam ser tocadas por Majestade, levando a vida de forma mais alegre e animada. Os Líberes literalmente tocam os corações daqueles que estão ao redor, mudando seus modos de viver e de ver o mundo.

Desta forma, Majestade é uma habilidade mais do que útil no Mundo das Trevas. Quando se pode invocar felicidade e esperança, se tem uma arma poderosa para impedir que seres das trevas intimidem e controlem mortais. Os Líberes usam sentimentos para vencer aquilo que há de pior no mundo.

Sistema: Os poderes de Majestade são auto-explicativos. Eles funcionam de forma igual contra mortais, seres sobrenaturais, demônios e Celestiais. Exatamente por isso, podem ser incrivelmente poderosos para se utilizar contra o Inferno.

RESISTINDO À MAJESTADE

Alguns poderes de Majestade podem ser resistidos, outros não. Isso depende muito do quanto um poder é sutil. Poderes muito sutis são tão dificilmente percebidos que a vítima não nota que está sendo manipulada. Como resistir a uma pequena euforia que surge de repente?

Por outro lado, quando o Celestial exerce um controle forte sobre os sentimentos, a vítima nota que está sendo manipulada, e pode resistir, usando a razão para vencer a emoção. Os poderes que podem ser resistidos através do gasto de um ponto de Força de Vontade seguido de um teste de Força de Vontade (a dificuldade é o nível de Majestade total do Celestial +3). Se a dificuldade for superior a 10, considere-a 10, mas subtraia do número de sucessos um valor igual aos pontos de dificuldade superiores a 10 (uma dificuldade 11, por exemplo, seria considerada 10, mas o personagem perderia um de seus sucessos).

No teste de resistência, o alvo deve conseguir superar os sucessos do Celestial. Caso consiga sucessos parciais, pode resistir por um ou dois turnos, mas acabará sendo afetado. Se falhar, ele não pode tentar resistir novamente. Uma Falha Crítica torna o alvo vulnerável a todos os efeitos de Majestade do Celestial pelo resto do dia, sem direito a resistência.

Os poderes que podem ser resistidos são especificados com clareza adiante.

Nível •

Carisma Nato: A habilidade básica de Majestade, **Carisma Nato** explica a afeição natural que os mortais têm pelos Líberes. Usando sua energia, o Celestial é capaz de fazer as pessoas ao seu redor se simpatizarem com ele. As pessoas o tratarão com gentileza, serão mais dispostas a ajuda-lo e procurarão tratar o Celestial da melhor forma possível.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento para ativar esta habilidade sobre uma pessoa por uma Cena. Durante este tempo, os testes sociais do Celestial que envolvam Carisma em relação a essa pessoa passam a ter suas dificuldades reduzidas em dois pontos. Isso afeta apenas testes sociais, e não diminui dificuldades em testes de Poderes que envolvam o Atributo Carisma.

Note que este poder precisa ser ativado separadamente para cada pessoa afetada.

Nível ••

Boa Impressão: Esta habilidade é usada quando o Líber pretende falar ou se apresentar em público. Seja para cantar, fazer um discurso, dançar, tocar uma música, representar ou para qualquer outra apresentação em público, o Celestial logo atrai toda a atenção do público, e usa sua apresentação para inspirar a multidão.

Sistema: Testa-se APARÊNCIA + MAJESTADE (dificuldade 6) logo no princípio da apresentação. O número de sucessos indica o quanto de atenção o Celestial captura e o quanto ele conseguirá inspirar as pessoas que o vêem ou ouvem. O número de pessoas que prestam atenção depende do número total de pessoas na multidão. Para cada sucesso, considere que 20% das pessoas presentes será afetada pelo poder (portanto, 5 sucessos irão afetar todos ao redor).

Este poder é usado para inspirar: a letra de uma música irá tocar o coração das pessoas, um discurso pode dar esperanças, uma dança pode deixa-las maravilhadas, etc.

Trazer Esperança: O mundo é um lugar sombrio e injusto, e é fácil para uma pessoa comum ser tomada por depressão ou desânimo, ou se ver sem esperanças. **Aura de Alegria** foi desenvolvida pelos Líberes para combater esses males. Tudo o que esse poder precisa para ser usado é que o Celestial dê apoio à pessoa, seja conversando com ela sobre seus problemas, seja confortando-a.

Sistema: Este poder testa CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 4 para uma tristeza natural, 6 para depressão profunda ou 8 para algo induzido por poderes sobrenaturais). O número de sucessos indica o quanto a pessoa melhora: um sucesso a faz sorrir um pouco, embora esteja ainda triste, enquanto cinco sucessos o fazem se recuperar completamente.

Note que este poder não é uma habilidade imediata. O Celestial precisa confortar e conversar com a pessoa, e isso pode levar até mesmo algumas horas. O teste é feito no fim da conversa, para ver o quão bem sucedido o Celestial foi (uma interpretação boa por parte do jogador pode fazer com que a dificuldade seja diminuída, a critério do Narrador).

Nível •••

Amizade Íntima: Os Líberes são mestres para conquistar a amizade das pessoas. Tratando com gentileza, calma e respeito uma pessoa, o Celestial é capaz de conquistar sua amizade. Este poder influencia tanto a pessoa que ela começa a pensar no Líber como se fosse um amigo que ela conhece há anos. Enquanto o tratamento cordial for mantido, a pessoa o tratará bem e será capaz de realizar quaisquer favores que realizaria para seu melhor e mais confiável amigo.

A amizade dura enquanto o Líber tratar bem o amigo. Se o Celestial ataca-lo ou fizer qualquer coisa que a pessoa iria condenar, a amizade se quebra.

Este poder não pode ser usado em pessoas que já sejam inimigos do Celestial ou que têm alguma coisa pessoal contra ele. Note que essa rivalidade deve ser algo pessoal. Alguém que está sob ordens para matar ou atacar o Celestial, por exemplo, mas não tem qualquer coisa contra ele, poderia ser afetado normalmente.

Sistema: O Celestial deve falar amigavelmente com o alvo, tratando-lhe bem e calmamente. Testa-se CARISMA + MAJESTADE (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Não é preciso gastar nada para se ativar esta habilidade. A habilidade dura enquanto se tratar bem a vítima, podendo durar meses ou mesmo anos. Na verdade, com o tempo, este poder sequer precisa ser mantido, pois muitos acabam tornando-se amigos verdadeiros do Celestial.

Flerte Sedutor: Esta habilidade permite ao Líber tornar-se irresistivelmente atraente para uma pessoa. A pessoa afetada torna-se atraída, pensando no Celestial como a pessoa perfeita com quem ela gostaria de estar. Este poder normalmente só funciona em vítimas do sexo oposto (embora haja exceções, dependendo do gosto da vítima ou do Celestial...)

Muitos Líberes condenam o abuso deste poder. Sedução, eles dizem, deve ser conquistada naturalmente. Forçar uma pessoa a se sentir atraída por você é um crime grave. Portanto, este poder é usado raramente, normalmente para enganar um servo de um ser das trevas. Alguns o usam de forma diferente, porém, apenas como um "chamado" para atrair alguém em quem eles realmente estão interessados, e então seduzirem esta pessoa da forma tradicional e correta...

Sistema: Testa-se APARÊNCIA + MAJESTADE (dificuldade 6) e gasta-se 1 ponto de Investimento. O alvo deste poder se torna totalmente atraído pelo Celestial. Testes sociais do Celestial em relação ao alvo possuem as dificuldades diminuídas em três pontos. Testes de sedução têm dificuldades diminuídas em quatro pontos! Os efeitos deste poder duram um dia inteiro, mas podem ser estendidos para uma semana inteira se o Celestial gastar um ponto de Força de Vontade no momento em que ativa o poder.

Alguns demônios usam uma variação deste poder que faz com que a vítima se torne realmente obcecada em conquistar amorosamente o infernal (veja o poder Violação, em **Demônio: O Preço do Poder**). A versão Celestial é bem mais amena: ela apenas faz com que a pessoa fique atraída e interessada no anjo. Usar a versão total deste poder da mesma forma que os demônios é considerado um crime gravíssimo no Éden.

Este poder não afeta aqueles que possuem um amor verdadeiro (para os que possuem **Demônio**: isso também é válido, embora o Poder Violação não fale nada sobre isso).

Nível ••••

Aura Pacificadora: Violência é um fator perigoso. Nos dias atuais, violência se propaga: brigas se iniciam sem um motivo justo, pessoas se atracam em boates por ciúmes, brigas ocorrem no trânsito, torcidas se espancam e gangues violentas percorrem ruas. Para os Líberes, violência deve ser combatida a não ser que ela seja a única solução. A **Aura Pacificadora** é sua resposta dos Líberes para as violências que ocorrem ao seu redor.

Quando este poder é ativado, todos ao redor do Celestial perdem a raiva e a vontade de brigar. Embora inimizades e intolerâncias ainda se mantenham, as pessoas estarão muito mais dispostas a ignorar o adversário e ir embora ou a conversar do que brigar. Mesmo a mais determinada pessoa pode ser impedida de usar violência por este poder.

Esta habilidade se mostrou muito útil em inúmeras pequenas alianças entre Celestiais, demônios e outros seres contra o Vermis Magnis. Para que uma reunião de tais seres fosse possível em primeiro lugar, era preciso impedir que todos começassem a se atacar.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 6). Quantos mais sucessos mais poderosa é a aura. A aura afeta apenas um local (ela não "segue" o Celestial) e dura por quanto tempo o Celestial quiser mantê-la ou até que o Celestial saia do local onde ela se encontra.

O local é limitado pelo alcance sensorial do Celestial: criar a aura num salão de festas poderia afetar todo o salão, mas fazê-lo num campo aberto iria limita-la até onde o Celestial pode ver e ouvir no momento em que a cria. Normalmente, esse alcance é mais do que suficiente.

Todos que estiverem ou entrarem na área afetada serão incapazes de usar violência ou qualquer agressão, seja física ou verbal. Eles podem discutir, mas não podem xingar ou brigar. Note que todos são afetados, até o próprio Celestial (embora ele possa desfazer a aura quando desejar).

Se um dos presentes ainda assim desejar usar violência ou agressão, ele pode tentar resistir a este poder com o teste básico (veja o quadro "Resistindo à Majestade"). Caso consiga, pode reiniciar as agressões. O porém é que alguém que resista

a este poder acaba se tornando nulo a ele. Todas as pessoas na área poderão atacar e agredir livremente a pessoa que resistiu à aura (ou seja, alguém que resista ao poder não pode usa-lo como vantagem para bater sem apanhar).

Nível •••••

Invocar Emoções: Líberes têm poder sobre sentimentos, e esta é a habilidade deles que melhor evidencia isso. **Invocar Emoções** permite que o Celestial altere completamente o que uma pessoa está sentindo. Isto não é simplesmente criar uma emoção no alvo: isto altera completamente o que ele está sentindo no momento. Uma pessoa calma pode se ver com raiva de repente, ou um homem frio pode de repente se ver querendo ajudar uma pessoa em apuros. Essas emoções podem ser direcionadas, como um ódio a algo em específico, ou mesmo fazer a pessoa se apaixonar por alguém.

Esta habilidade pode ser usada de duas formas: agressiva ou sutil. A forma agressiva faz com que os sentimentos do alvo se alterem repentinamente e sem aviso, e é uma forma de exercer controle direto sobre a pessoa. A forma sutil é bem menos perceptível, e exige que o Celestial converse com o alvo por algum tempo, usando as palavras para fazê-lo assumir uma certa postura (nesse caso, raramente o alvo nota estar sendo manipulado, e simplesmente vê as palavras como sendo incrivelmente convincentes).

Sistema: Para usar a forma sutil deste poder, o Celestial deve conversar com a vítima, de forma que suas palavras influenciem os sentimentos da pessoa (um discurso inflamado pode leva-lo a sentir raiva, enquanto uma conversa de amigo pode fazê-lo se acalmar, por exemplo). Testa-se CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 6) e gasta-se 3 pontos de Investimentos, e o teste não pode ser resistido pelo alvo. Quanto maior o número de sucessos, mais influenciado torna-se o alvo.

A forma agressiva deste poder só precisa que o Celestial possa ver o alvo, mas testa-se MANIPULAÇÃO + MAJESTADE (dificuldade é a Força de Vontade do alvo, ou 6, o que for maior). O custo é 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Este poder pode ser resistido. Quanto maior o número de sucessos, mais rápida e mais forte é a influência.

Os sentimentos gerados por este poder não são permanentes, mas podem durar um tempo bem longo, dependendo das circunstâncias e do número de sucessos do Celestial. Uma paixão gerada por este poder, por exemplo, pode ser momentânea ou mesmo permanente, dependendo da personalidade e dos interesses da pessoa influenciada.

Este poder deve ser usado com cuidado. Um Celestial que o use sem pensar pode gerar muita confusão, ou pode até mesmo acabar cometendo algum crime contra o Mandamento Celestial (por exemplo, usar este poder para que alguém se apaixone pelo próprio Celestial).

Nível 6

Cooperação: Uma versão mais poderosa de **Aura Pacificadora** (Nível 4), **Cooperação** permite que o Celestial crie uma aura que força não só as pessoas ao redor a pararem com quaisquer agressões, como as faz querer colaborar umas com as outras. Esta aura raramente é usada, a não ser quando o Celestial precisa da ajuda das pessoas ao seu redor. Normalmente, ela é usada quando ocorre algo muito grave e que o Celestial não pode cuidar das coisas sozinho.

Sistema: Gasta-se 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade e testa-se CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 7). A aura de **Cooperação** afeta toda a área ao redor do Celestial, até onde seus sentidos alcançam.

Além dos efeitos de **Aura Pacificadora**, este poder também faz com que as pessoas afetadas pela aura comecem a simpatizar umas com as outras, e passam a tentar se ajudar, mesmo que isso não seja de seu interesse direto. Elas NÃO irão ajudar, porém, caso isso seja contra seus interesses (mas mesmo assim não irão atacar ninguém). Aqueles que realmente não querem ajudar irão ficar e olhar, ou simplesmente irão embora.

Este poder pode ser resistido, mas os efeitos de resisti-lo farão que a pessoa seja excluído da aura (ele poderá ser atacado e as pessoas não se verão simpáticas a ajuda-lo).

Nível 7

Inspirar a Vontade: Os Líberes crêem em liberdade. **Inspirar a Vontade** é a habilidade deles de usarem os sentimentos de uma pessoa para livrarem ela de manipulações mentais criadas por outros seres sobrenaturais. Este poder pode ser usado instintivamente em si mesmo ou conscientemente em outros, livrando-os do controle sobrenatural.

Sistema: O Celestial deve falar com seu alvo, inspirando-o a vencer o controle sobrenatural, e gasta 5 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + MAJESTADE (dificuldade 8). Para usar em si mesmo este poder, o Celestial precisa se concentrar e deve adicionalmente gastar um ponto de Força de Vontade.

Para desfazer o controle mental de poderes de nível 6 ou inferior, um sucesso é o suficiente. Desfazer poderes de nível maior exige que o Celestial consiga um sucesso por nível do poder superior a 6. Um poder de nível 7 exigiria dois sucessos, um de nível 8 exigiria três, e assim por diante.

Qualquer poder sobrenatural de controle da mente pode ser resistido desta maneira, incluindo mas não limitando a: Dominação vampírica, Dons Garou, a Esfera da Mente, possessões, Violação demoníaca e Domínio dos Celestiais.

Nível 8

Filtrar Paixões: Normalmente Majestade é usado para influenciar sentimentos, mas neste caso, é mais uma habilidade para desfazer influências alheias. **Filtrar Paixões** faz com que o Líber liberte uma pessoa de quaisquer emoções criadas por poderes sobrenaturais, com exceção dos efeitos de sua própria Majestade. Este poder elimina apenas sentimentos e emoções criados por influência sobrenatural, e não altera as emoções naturais da pessoa.

Sistema: O Celestial só precisa fitar o alvo, e então gasta 1 Ponto de Energia e testa CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 8). Este poder pode ser usado em si mesmo, mas exige o gasto adicional de um ponto de Força de Vontade.

Este poder age exatamente como **Inspiração da Vontade** (nível 7), mas sobre emoções criadas não-naturalmente, ao invés de eliminar controle mental. Para desfazer poderes de nível 6 ou inferior, um sucesso é o suficiente. Desfazer poderes de nível maior exige que o Celestial consiga um sucesso por nível do poder superior a 6. Um poder de nível 7 exigiria dois sucessos, um de nível 8 exigiria três, e assim por diante.

Este poder desfaz Presença vampírica, efeitos de Mente, de vários Dons (inclusive elimina temporariamente o Delírio dos lobisomens), Laços de Sangue, certos poderes infernais e fantasmagóricos, Majestade e poderes semelhantes, mas não elimina os efeitos de Majestade do próprio Celestial.

Um alvo de um uso bem-sucedido deste poder livra-se completamente das influências e ainda por cima torna-se ainda imune a qualquer tentativa de tais manipulações de sentimentos pelo resto da Cena.

Nível 9

Influenciar Cidade: Um Celestial poderoso pode influenciar toda uma cidade, fazendo com que um sentimento em particular tome todos os seus habitantes e visitantes. Esta é uma habilidade raramente invocada, pois pode ser perigosa. Seres sobrenaturais são capazes de notar a mudança repentina nos sentimentos das pessoas. O sentimento invocado surge com força e toma todos os habitantes da cidade, durante de alguns segundos a várias horas, dependendo da força do Celestial que invocou o sentimento.

Sistema: O Celestial deve se concentrar por um turno, gasta 3 Pontos de Energia e 3 de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + MAJESTADE (dificuldade 9). Este poder afeta todas as pessoas que estão na cidade ou região. Seres sobrenaturais e espíritos são afetados como se o Celestial tivesse conseguido um sucesso a menos. A duração do sentimento invocado depende do número de sucessos:

1 Sucesso: Um minuto
2 Sucessos: 10 minutos
3 Sucessos: 30 minutos
4 Sucessos: Uma hora
5 Sucessos: Um dia
6+ Sucessos: Uma semana, mais uma semana por sucesso adicional a seis

Note que o sentimento invocado pode ser genérico (exemplo: solidariedade) ou direcionado a algo (solidariedade em relação aos mendigos). O uso deste poder para criar sentimentos como ódio, fúria ou raiva pode ser condenável pelo Éden, dependendo da situação.

Nível 10

Lugar Melhor: Este poder permite criar um efeito bem mais fraco da **Aura de Cooperação** (nível 6) sobre uma cidade ou região inteira. Embora esta aura não seja tão poderosa, não evitando agressões ou violência, ela faz com que toda a população da cidade comece a ser mais tolerante e mais cooperativa. Este poder é incrivelmente sutil, e normalmente só é notado dias mais tarde, quando os cidadãos notam que a cidade está bem menos violenta e tranqüila do que o normal. Uma vez usado este poder, a criminalidade diminui, as pessoas tornam-se mais calmas, corrupção diminui, os vizinhos parecem mais sorridentes, etc. Infelizmente, seres sobrenaturais não são afetados.

Sistema: O Celestial gasta 5 Pontos de Energia e 3 de Força de Vontade e testa CARISMA + MAJESTADE (dificuldade 9). O número de sucessos determina por quanto tempo a cidade será tocada pela influência do Celestial:

1 Sucesso: Um dia
2 Sucessos: Três dias
3 Sucessos: Uma semana
4 Sucessos: Um mês
5 Sucessos: Um ano
6+ Sucessos: Um ano, mais um ano por sucesso acima de 5.

Note que este poder não tem efeitos diretos em termos de regras, mas sim em termos de história. A cidade não se torna perfeita, mas fica um lugar bem melhor para se viver. Este poder não faz as pessoas mudarem seu jeito de ser, elas simplesmente tendem a ser mais tolerantes e compreensíveis umas com as outras. **Lugar Melhor** não afeta a população sobrenatural da cidade, porém.

LIMITES DE MAJESTADE

Majestade é a habilidade de dominar sentimentos, e é uma capacidade muito poderosa se usada sabiamente. Os níveis mais óbvios foram mostrados neste livro, mas muito outros são possíveis. Um detalhe: Majestade pode ser uma arte perigosa. Quase todos os efeitos benignos de Majestade podem ser usados ao inverso (uma Aura Pacificadora pode tornar-se uma Aura de Violência), mas este uso de Majestade é proibido pelos Líberes e, dependendo dos resultados destes usos de poder, o personagem pode se ver sendo julgado pelos juizes do Éden... Muitos Líberes que se deixaram levar pela Majestade acabaram Decaindo...

Necromancia

Tipo: Poder Exclusivo (Mors Sancta)

Outras das capacidades de grande Veritatis era sua habilidade de lidar com o misterioso Mundo dos Mortos, também chamado de Umbra Negra, Mundo Inferior ou Submundo. É dito que, após milênios investigando os lugares mais sombrios e profundos da Umbra, o Arcanjo Veritatis voltou sua atenção para o Mundo Inferior. Maravilhado pelos segredos da Umbra Sombria, ele passou séculos viajando por ela, conhecendo as almas dos mortos e as forças do Esquecimento. Ele perambulou pela Tempestade, conhecendo as Praias Distante e os Reinos dos Mortos.

A viagem de Veritatis terminou quando um grande Turbilhão varreu a Tempestade. Na Terra, Roma estava caindo diante dos bárbaros e a Segunda Grande Guerra entre Éden e Inferno estava acontecendo. Veritatis, vendo que o Submundo continha mistérios que os Veritatis Perquiratores não poderiam compreender, e que as almas dos mortos não possuíam proteção do Éden, criou um novo Clero, os Mors Sancta, e deu a eles o poder para manipularem o Mundo dos Mortos e seus habitantes: Necromancia.

A Necromancia Celestial não é como outras formas de magia necromântica. O poder dos Mors Sancta não se baseia em usar os fantasmas dos mortos como escravos, ou invoca-los em busca de respostas. Ao invés disso, é uma habilidade de sobrevivência no Mundo dos Mortos. Celestiais sem Necromancia têm dificuldades para agir no Mundo Inferior. A Tempestade, os Turbilhões e as Forças do Esquecimento são um risco tremendo para qualquer um que não saiba como lidar com eles.

Necromancia também é um poder de redenção, criado para ajudar os mortos a lidarem com suas Paixões e com seus Grilhões que os prendem à Terra. Este poder também permite curar fantasmas e permite ao Celestial se defender deles. Um Mors Sancta pode ser incrivelmente poderoso no Mundo Inferior, portanto.

Assim como Espiritualidade, Necromancia tornou-se uma prática arcana que requer o uso de *Foci*. Cada poder de Necromancia exige que o Celestial utilize um *Focus* diferente para ativa-lo.

Sistema: Necromancia é uma habilidade criada para ser usada no Mundo dos Mortos. A maioria dos seus efeitos só pode ser utilizado lá, portanto, mas alguns podem ser feitos na Terra, já que o mundo dos vivos e o dos mortos estão ligados. Nenhum poder de Necromancia tem efeito no Umbra viva, porém, nem pode afetar os espíritos da natureza, elementais e outros habitantes da Umbra viva.

Como Espiritualidade, todo poder de Necromancia possui um *Focus* que deve ser cumprido antes que o poder possa ser utilizado. Cada poder descrito a seguir está acompanhado de seu *Focus*.

A barreira que separa os mundos dos vivos e dos mortos chama-se Mortalha. O nível da Mortalha pode ser levado como dificuldade para que o Celestial possa usar poderes de Necromancia enquanto estiver no mundo dos vivos.

Local	Mortalha da Área
Shopping Center num dia ensolarado	10
Metrô limpo ao entardecer	9
Um lar confortável sem histórico de violências	8
Um local sombrio e melancólico	7
Encruzilhada numa noite sem lua	6
Velha mansão onde assassinatos brutais ocorreram	5
Cemitério deserto em uma noite de lua cheia	4

WRAITH: THE OBLIVION

Tenha em mente que os Mors Sancta e Necromancia foram criados especialmente para ligar **Wraith: The Oblivion** aos Celestiais. O trabalho do Éden é proteger, e as almas dos mortos não foram esquecidas por Deus, afinal de contas. Infelizmente, para compreender Necromancia, você precisa compreender **Wraith**. Infelizmente, o jogo foi cancelado pela **White Wolf** e poucos o conhecem. No Brasil, uma versão traduzida da 1ª. Edição de **Wraith** circulou pela Internet, chamada **Aparição: O Limbo** (uma pena que não traduziram a 2ª. Edição, que é uma verdadeira obra de arte). Portanto, a seguir estão alguns termos de **Wraith** que você deve conhecer. Os termos estão tanto em seu original em inglês como em sua versão traduzida (eu, particularmente, não gostei de algumas das traduções).

Underworld (Mundo Inferior): Também chamado Submundo ou Umbra Negra, é o Mundo dos Mortos. É dividido em Terras Sombrias e Tempestade.

Shroud (Mortalha): A barreira que separa as Terras Sombrias do mundo físico.

Shadowlands (Terras Sombrias): A parte do Submundo que está próxima do mundo físico. Neste lugar, é possível observar o Mundo Físico e até interagir de forma limitada com ele. Tudo o que está no mundo físico é visto de forma decrépita e nebulosa, porém.

Nihils (Nulidades): São os portais que levam das Terras Sombrias para a Tempestade. Celestiais podem usar Umbralis ou Portal para simular Nulidades e atravessar das Terras Sombrias para a Tempestade e vice-versa.

Tempest (Tempestade): A Tempestade do Mundo dos Mortos, uma região caótica, preenchida por névoas.

Far Shores (Praias Distantes): Áreas seguras na Tempestade, onde muitas vezes os mortos constroem impérios e civilizações. Algumas são bem conhecidas, como Stygia, enquanto outras são lendas. Algumas Praias Distantes lembram paraísos e infernos.

Maelstrom (Turbilhão): Maelstrons são grandes tempestades que varrem periodicamente o Mundo dos Mortos, provocando caos e destruição. Alguns são apenas ocasionais, mas já houveram 6 Grandes Maelstrons (um deles recentemente, em 1999, destruiu Stygia) que praticamente destruíram o Mundo Inferior.

Nível •

Expulsar Fantasmas: Uma habilidade usada mais para se defender de fantasmas malignos (chamados Espectros) do que para atacar, **Expulsar Fantasmas** permite que o Mors Sancta ataque um fantasma simplesmente gesticulando ou gritando para o espírito. Apesar de criada para defesa contra Espectros, esta habilidade funciona em qualquer tipo de fantasma.

***Focus*:** Dois *Foci* diferentes são possíveis para este poder. Ambos requerem que o Celestial possa ver o fantasma. A primeira versão exige que o Celestial grite, expulsando o fantasma ("Saia, criatura, eu ordeno!" é um bom exemplo). A segunda versão é mais sutil, mas exige que o Celestial ataque o fantasma com suas mãos.

Este poder pode ser usado tanto no próprio mundo dos mortos como na Terra. Caso o Celestial esteja na Terra, ele é capaz de ferir o espírito sem ser ferido em retorno, mas deve ser capaz de alguma forma poder ver o fantasma.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 6 no Mundo dos Mortos, ou a Mortalha local na Terra, mas a dificuldade não pode ser menor que 6). Cada sucesso dá um ponto de Dano Letal no fantasma, que ele pode absorver. Além disso, um fantasma atingido por este poder tem que testar Força de Vontade (dificuldade 6) e acumular mais sucessos que o Celestial para não fugir imediatamente.

Manifestação: Uma habilidade básica, este poder faz com que um Mors Sancta que esteja nas Terras Sombrias possa ser visto no mundo físico. O Mors Sancta aparece numa forma fantasmagórica e imaterial, não podendo ser ferido ou tocado, mas podendo ser visto e ouvido pelos presentes.

***Focus*:** Antes de manifestar-se, o Celestial deve unir as palmas das mãos adiante do peito, baixar a cabeça e fechar seus olhos por alguns instantes (um turno), como se fizesse uma oração.

Sistema: O Celestial deve estar nas Terras Sombrias (as partes do Mundo Inferior que refletem o mundo físico). Ele testa CARISMA + NECROMANCIA (dificuldade é a Mortalha do local). A Manifestação dura um turno por sucesso obtido, até o Celestial desejar termina-la, ou até que ele deixe as Terras Sombrias, o que ocorrer primeiro.

Visão da Mortalha: O Mors Sancta é capaz de ver as Terras Sombrias sobrepostas ao mundo material. Desta forma, enquanto estiver na Terra, ele é capaz de ver fantasmas e quaisquer seres ou objetos do mundo dos mortos também, como se fosse um só mundo.

***Focus*:** O Mors Sancta apenas tem de piscar três vezes seus olhos.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade igual à Mortalha do local). Sucesso indica que este poder foi acionado, e o Celestial passa a ver todos os fantasmas que estão nas Terras Sombrias se eles estivessem no mundo físico. Um fantasma pode tentar permanecer invisível testando Força de Vontade (dificuldade é a Percepção +3 do Mors Sancta), devendo superar o número de sucessos do Celestial.

Este poder se mantém por uma Cena, mas pode ser retirado antes apenas repetindo-se o *Focus*.

Nível ••

Barreira Espectral: O Mundo Inferior é um lugar perigoso, mas os Mors Sancta aprenderam a se defender de seus habitantes. Usando **Barreira Espectral**, o Celestial pode proteger uma área, impedindo que fantasmas e outros habitantes do Mundo dos Mortos entrem no local. Mais ainda, o Celestial pode permitir que certos fantasmas adentrem a barreira, desta forma selecionando quem pode ou não entrar.

Muitos Mors Sancta que guiam fantasmas pela Tempestade usam este poder para defender os mortos dos monstros e Espectros que perambulam pela Tempestade. Note que, apesar do nome, esta barreira pode impedir a passagem de qualquer fantasma que o Celestial desejar, não apenas Espectros.

***Focus*:** O Celestial ergue um dos braços para o alto, abre a mão erguida e então diz "Este lugar agora é santo" em Fabulare. A área protegida parece absolutamente normal para os não-afetados, mas para os que podem ser impedidos de passar ela brilha com uma luz dourada.

Este poder pode ser usado na Terra, desta forma protegendo uma área contra influências do além.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Investimentos e testa VIGOR + NECROMANCIA (dificuldade 6). A área máxima que a barreira cobre é igual à (Percepção x2) metros ao redor do Celestial. A barreira, uma vez criada, não pode ser movida. Ela é gerada ao redor do Celestial, mas não se move caso ele deixe o local.

Qualquer um sem a permissão do Celestial que quiser adentrar na barreira deve testar Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do criador da barreira) e conseguir mais sucessos que os adquiridos na criação de **Barreira Espectral**. Este teste para vencer a barreira só pode ser feito uma vez por indivíduo: se falhar, ele simplesmente não pode mais tentar.

A barreira se mantém por uma Cena inteira. O Celestial pode estender sua duração para um dia inteiro, porém, gastando um ponto de Força de Vontade durante sua criação. Além disso, o Celestial pode desfaze-la quando quiser.

Senso de Direção: Outra habilidade a ser usada na Tempestade, **Senso de Direção** permite que o Mors Sancta descubra que caminho seguir para chegar a um local na Tempestade. Dada a imprevisibilidade e os perigos da Tempestade, este poder é essencial para a sobrevivência na mesma.

***Focus*:** O Celestial mantém as mãos próximas uma da outra, com um espaço entre elas (como se segurasse uma esfera imaginária). Ele então fecha os olhos por uns instantes (um turno) e, ao abri-los, verá entre suas mãos uma seta de energia dourada que aponta a direção a seguir (apenas ele próprio é capaz de ver a seta).

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 8).

Sentir Esquecimento: O Mundo dos Mortos é um local único, dominado pelas forças do Esquecimento (um dos aspectos mais terríveis do Vermis Magnis). Utilizando **Sentir Esquecimento**, o Mors Sancta é capaz de avaliar as forças

destrutivas do Submundo ao seu redor. Este poder é utilizado para se detectar quão forte é a Sombra (a personalidade negativa) de um fantasma, para se perceber a presença de espectros em uma área ou para determinar se um fantasma está sob controle de sua Psique (personalidade positiva) ou sua Sombra.

***Focus*:** O Celestial deve fechar seus olhos e cruzar ambos os braços em forma de "X" diante de seu peito por um curto período de tempo (um turno inteiro). Durante sua concentração, ele pode sentir qualquer presença do Esquecimento ao seu redor.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade varia de acordo com a força da presença: quanto mais forte, menor). Quantos mais sucessos, mais informações se obtém. Um sucesso permite detectar sé há ou não presença forte, enquanto sucessos adicionais indicam se a presença se deve a uma Sombra forte ou a Espectros ou determina quais fantasmas nas proximidades estão tomados por suas Sombras.

Tocar o Outro Lado: Uma habilidade especial, **Tocar o Outro Lado** permite que um Mors Sancta nas Terras Sombrias toque um objeto ou pessoa no mundo físico ou vice-versa.

***Focus*:** Para poder usar este poder, o Mors Sancta deve poder ver seu alvo. Ele então põe a mão sobre o objeto ou pessoa e fecha os olhos. Ele só poderá agarrar o objeto de olhos fechados, mas uma vez que consiga toca-lo pode abrir os olhos e manipula-lo por quanto tempo desejar, ou até que o solte.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade é a Mortalha do local) para tocar o objeto. Uma vez que consiga toca-lo, o Celestial pode manipula-lo normalmente. Sua Força é considerada apenas pela metade (arredonde para baixo, e Fortificação NÃO é somada à Força), porém, e ele não é capaz de golpear ou ferir pessoas diretamente (embora possa segurar, manusear ou arremessar o objeto para feri-las).

Nível •••

Conversa Sombria: Fantasmas possuem nos recessos mais negros de sua mente uma Sombra, uma personalidade negativa que representa as emoções mais negras do falecido. As Sombras servem ao Esquecimento, e buscam tomar o fantasma e domina-lo, tornando-o um servo do Esquecimento. Esta habilidade permite que o Mors Sancta converse diretamente com a Sombra de um fantasma.

***Focus*:** O Celestial deve fitar os olhos o fantasma durante toda a conversa. A conversa é puramente mental.

Sistema: Este poder pode ser utilizado a qualquer momento. Se usado em Espectros ou em fantasmas que tenham sido tomados por suas Sombras, o Celestial pode tentar conversar com a Psique (personalidade positiva) do espírito.

Eliminar Angústia: Os fantasmas por vezes são tomados por angústias e emoções negativas que alimentam suas Sombras, tornando-as mais poderosas. Um Mors Sancta pode, porém, enfraquecer a Sombra de um fantasma, desta forma protegendo o falecido contra uma possível tomada de controle pela Sombra.

***Focus*:** O Celestial deve tocar a testa (ou o equivalente) do fantasma e então fechar seus olhos e se concentrar, entrando em contato com a Sombra. Este poder só pode ser usado no Mundo dos Mortos, portanto, pois exige que o fantasma esteja "físico" para o Celestial.

Sistema: O Mors Sancta gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade varia de acordo com a força da Sombra, mas deve ser no mínimo 6). Quantos mais sucessos, mais enfraquecida se torna a Sombra do fantasma.

(Observação para quem joga **Wraith:** A dificuldade para usar este poder é a Angústia Permanente da Sombra ou 6, o que for maior. Cada sucesso reduz em um a Angústia temporária dela. Se a Angústia temporária for reduzida a menos de zero, a Sombra perde automaticamente um nível permanente de Angústia. A Angústia Permanente nunca pode ser diminuída para menos de um ponto, porém)

Este poder não pode ser usado em Espectros.

Nível ••••

Caminhante da Tempestade: Esta habilidade permite que o Celestial crie uma pequena área de proteção em torno de si mesmo que o acompanha onde quer que ele vá. Este poder é uma forma de proteção que impede que ele seja afetado pelas condições do Mundo dos Mortos e o protege de detecção por parte de servos do Esquecimento. Além disso, a proteção criada impede a aproximação de qualquer servo do Esquecimento. Esta habilidade é usada principalmente para que o Celestial viagem pela Tempestade em segurança.

***Focus*:** Para criar a barreira, o Celestial une as mãos diante de seu rosto, e então ergue os braços, com as mãos unidas. Em seguida, separa as mãos, em com cada braço desenha um semi-círculo no ar (de forma que ambos os braços juntos formem um círculo). A barreira se forma no instante que as mãos se unem novamente, com o círculo completamente formado.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade e testa VIGOR + NECROMANCIA (dificuldade 7). A proteção afeta uma área de (Percepção + Prontidão) metros ao redor do Celestial. A proteção não é fixa, acompanhando-o onde quer que ele vá.

Em primeiro lugar, este poder protege todos que estiverem nos limites da proteção de serem detectados por servos do Esquecimento. Eles ainda podem ser vistos e ouvidos, mas sentidos místicos, faro e habilidades de rastreio são incapazes de descobri-los.

Além disso, este poder protege todos no interior da proteção contra os efeitos de Turbilhões (ou Maelstrons, grandes tempestades que varrem o Submundo às vezes). Cada sucesso na criação da proteção diminui o nível de Turbilhões em seu interior em um (cinco sucessos eliminam até o mais poderoso dos Turbilhões completamente).

Por fim, este poder dá a mesma proteção que **Barreira Espectral** (nível 2), mas apenas contra Espectros e contra os seres da Tempestade. **Caminhante da Tempestade** não impede que fantasmas, nem mesmo aqueles tomados por suas Sombras, se aproximem do Celestial.

A habilidade de **Caminhante da Tempestade** dura por uma Cena, mas o Celestial pode gastar pontos de Força de Vontade para estender sua duração (uma hora por ponto gasto).

Forma Incorpórea: Quando estão nas Terras Sombrias, os Mors Sancta têm uma desvantagem em relação aos fantasmas, pois não são capazes de atravessar paredes e pode sofrer danos graves caso se choquem (ou sejam chocados) por pessoas e objetos que estão no mundo físico. **Forma Incorpórea** possibilita que os Mors Sancta emulem a habilidade dos fantasmas, tornando-se capazes de atravessar objetos que estão no mundo físico.

***Focus*:** Este poder não exige *Focus*, uma vez aprendido ele está sempre ativo enquanto o Mors Sancta estiver nas Terras Sombrias.

Sistema: Sempre que o Celestial desejar se tornar incorpóreo, ou sempre que ele for atingido por um objeto que esteja no mundo físico, ele automaticamente sofre um nível letal de dano (não pode ser absorvido, mas pode ser curado mais tarde). O personagem permanecerá incorpóreo por um turno para cada nível de Vigor que possui. Quando incorpóreo, o Celestial pode atravessar facilmente objetos do mundo real, mas ainda pode ser atingido por seres e objetos que estejam no Mundo dos Mortos.

Este poder só funciona nas Terras Sombrias, onde os objetos e pessoas reais são "refletidos" no Mundo dos Mortos. Ele não tem efeito na Tempestade (pois, afinal, lá não há contato com objetos e pessoas físicas), nem no mundo físico (onde os objetos são completamente reais e não podem ser "negados").

Nível •••••

Romper Corpora: Um poder terrível a ser usado contra fantasmas, **Romper Corpora** desestabiliza a Corpus de um fantasma, causando-lhe danos terríveis. Esta habilidade é um das mais poderosas formas de se destruir fantasmas. Quando um fantasma é alvo deste poder, é como se uma bomba explodisse logo diante dele, despedaçando sua essência e fazendo voar pedaços de plasma para todos os lados.

***Focus*:** O Celestial deve poder ver o fantasma, então põe uma das mãos diante de seu rosto, fecha-a, mantendo abertos e unidos os dedos médio e indicador e toca-os na própria testa. Em seguida, num movimento rápido, ele aponta ambos os dedos para seu alvo.

Sistema: O Mors Sancta gasta 5 pontos de Investimentos e então testa MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 6, ou, caso o poder seja usado na Terra, a Mortalha do local ou 6, o que for maior). Cada sucesso causa no espírito dois níveis de Danos Agravados. O fantasma pode absorver este dano com seu Vigor.

Subjugar o Esquecimento: Um dos poderes mais úteis que um Mors Sancta pode possuir, **Subjugar o Esquecimento** dá ao Celestial a capacidade de expulsar seres do Esquecimento de suas proximidades. Uma grande aura dourada se espalha a partir do Celestial, varrendo os seres do Esquecimento que estão próximos e forçando-os a fugir.

***Focus*:** O Celestial abre bem os braços, concentra-se por alguns instantes (um turno inteiro) e então libera um grito.

Sistema: Gasta-se 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade, e então testa-se MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 6). O poder afeta todos num raio de (Percepção x2 ao redor do Celestial). Este poder NÃO é uma barreira de proteção: ele é instantâneo e seus efeitos não são duradouros.

Todos os seres do Esquecimento (monstros da Tempestade, Espectros) que estiverem nas proximidades sofrem 3 pontos de Dano Agravado não absorvíveis e devem testar Força de Vontade (dificuldade 8) e superar os sucessos do Celestial. Se falharem, irão fugir apavorados. Fantasmas que estejam tomados por sua Sombra não sofrem danos, mas ainda assim devem testar para resistir. Se falharem, porém, eles não fogem, mas sua Sombra adormece e sua Psique toma novamente o controle.

Nível 6

Remover o Toque do Esquecimento: Uma das poucas habilidades de Necromancia que afeta os vivos, **Remover o Toque do Esquecimento** é usado por Mors Sancta em uma pessoa que esteja à beira da morte. Tocando a pessoa gentilmente, o Celestial pode remover toda a Angústia da mesma, fazendo-a ter uma morte rápida e indolor, e impedindo que esta pessoa torne-se um fantasma. O morto seguirá sua jornada à próxima existência, seja ela o Éden, o Inferno, Transcendência ou outro dos muitos destinos dos mortos.

***Focus*:** O Mors Sancta deve tocar gentilmente a pessoa, fecha seus olhos e se concentra. Alguns gostam de falar palavras tranqüilizadoras enquanto a pessoa morre, mas isto não é obrigatório. Alguns Mors Sancta não aparecem fisicamente para o alvo, ao invés disso vindo pelas Terras Sombrias, e usando o poder **Manifestação** (nível 1) para aparecer para o alvo.

Sistema: O Celestial deve testar CARISMA + NECROMANCIA (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade e 3 pontos de Investimentos. Pelo menos três sucessos são necessários. O alvo deste poder morrerá sem dor e em paz. Mesmo que a causa da morte tenha sido violência, doença ou outro fator agressivo, toda a dor desaparecerá no momento em que o poder é usado.

Nível 7

Desfazer Maelstrom: Às vezes, grandes tempestades de energia entrópica assolam os Mundos dos Mortos. Essas tempestades, chamadas Maelstrons ou Turbilhões, possuem um potencial destrutivo muito grande, e colocam em perigo tanto fantasmas como Celestiais que estão na área. **Desfazer Maelstrom** permite que um Mors Sancta desfaça, pelo menos temporariamente, os efeitos de um Maelstrom em uma área. Este poder não desfaz completamente um Maelstrom, porém, apenas torna uma pequena área segura contra ele. Além disso, o efeito é temporário. Maelstrons pequenos e curtos podem ser totalmente desfeitos por este poder, mas grandes catástrofes só podem ser evitadas por um curto período de tempo.

***Focus*:** O Celestial faz uma pequena oração e então ergue as mãos ao céu (isso leva aproximadamente 5 turnos).

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 6 para Turbilhões menores, 8 para Grandes Maelstrons) e então gasta 3 pontos de Energia e 2 de Força de Vontade. A área de efeito desta habilidade é de um quilômetro ao redor do Celestial. Cada sucesso reduz a potência do Maelstrom em um ponto, e o poder dura uma noite. Após este tempo, se o Maelstrom ainda não tiver se desfeito, ele voltará com força total.

Nível 8

Moldar Tempestade: A Tempestade é um local perigoso, preenchido por energias caóticas e habitado por seres monstruosos. Esta habilidade dá ao Celestial poder para manipular a forma da Tempestade, e pode ser usado para molda-la. **Moldar Tempestade** funciona apenas na Tempestade, no Labirinto, Praias Distantes e nos reinos dos Mortos, não podendo ser usada nas Terras Sombrias ou no mundo físico.

***Focus*:** O Celestial abaixa-se, tocando o chão com ambas as mãos. Ele fecha os olhos e se concentra para unir-se ao ambiente (isso leva 3 turnos). A partir de então, o poder se mantém ativo por toda a Cena. Para cada modificação a ser feita, porém, o Celestial deve fazer gestos que a simbolizem.

Sistema: O Celestial gasta 3 pontos de Energia e um de Força de Vontade para ativar esta habilidade. Uma vez ativada, sempre que o Celestial desejar realizar alguma alteração na paisagem da Tempestade, ele deve testar RACIOCÍNIO + NECROMANCIA (dificuldade 6), e gastar um ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais rápida e poderosa é a transformação. Se o objetivo do Celestial for causar danos a uma pessoa com este poder (por exemplo, fazendo espinhos brotarem do solo), cada sucesso confere 3 pontos de Dano Letal.

Este poder só funciona na Tempestade e se desfaz se o Celestial entrar em algum outro mundo. Além disso, o poder também termina no fim da Cena. As transformações feitas à paisagem são desfeitas no momento em que o efeito do poder termina.

Nível 9

Destruir as Crias do Esquecimento: Os mais poderosos Mors Sancta vivem na Fortaleza Asphodel, um refúgio seguro em meio à Tempestade. Um das razões da segurança de Asphodel é o fato de o poder de seus habitantes é capaz de impedir qualquer presença de espectros e outros seres do Esquecimento dentro de seus limites. **Destruir as Crias do Esquecimento** é uma habilidade poderosa em que o Mors Sancta libera suas energias violentamente, destruindo qualquer ser a serviço do Esquecimento nas proximidades.

***Focus*:** O Mors Sancta ajoelha-se e fecha os olhos, concentrando-se por alguns instantes (3 turnos). Aqueles que observam este poder ser usado vêem apenas uma grande explosão de energias douradas.

Sistema: O Celestial gasta 3 Pontos de Energia e um de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 6). As energias liberadas são jogadas em todas as direções em um raio de até (Percepção x3) metros ao redor do Celestial. Quaisquer seres do Esquecimento nesta área sofrerão três pontos de Danos Agravados para cada sucesso obtido pelo Celestial.

Este poder não fere fantasmas tomados por sua Sombra, mas força a Sombra a testar Força de Vontade (dificuldade 8) e ela deve superar os sucessos do Celestial. Se falhar, a Sombra recua, permitindo que a Psique retorne ao controle.

Nível 10

Ilha de Segurança: A habilidade final de Necromancia, **Ilha de Segurança** só pode ser usada na Tempestade. Este poder gera uma área segura na Tempestade e molda esta área de acordo com a imaginação do Mors Sancta que a cria. Esta área, uma Praia Distante, é um lugar seguro dos riscos da Tempestade. Muitos Celestiais criam estas áreas para abrigar fantasmas perdidos na Tempestade ou mesmo para formar pequenos reinos nelas.

Obviamente, uma área de segurança atrai a atenção de espectros e outros seres do Esquecimento. Uma Praia Distante criada desta forma é sempre alvo de ataques, e precisa ser bem cuidado para não ser lentamente desfeita pela entropia contínua do Esquecimento.

***Focus*:** O Celestial pára no centro do local que deseja transformar, ajoelha-se e inicia uma citação de palavras antigas. Após a recitação, ele fecha seus olhos e precisa se meditar por pelo menos uma hora. Então, num grito, ele expulsa as energias da Tempestade, criando uma área segura. Ele volta a se concentrar então, para moldar com sua mente a área criada, dando-lhe a aparência desejada.

Sistema: O Celestial realiza o *Focus* (acima) e determina quantas horas ele gastará se concentrando. Ele então gasta 10 Pontos de Energia e 5 de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + NECROMANCIA (dificuldade 11 menos o número de horas gastas na concentração, mínimo 6). Para cada sucesso, o Celestial torna seguro toda a área num raio de cinco quilômetros (aproximadamente) ao seu redor. Uma vez feito este teste, ele volta a se concentrar, e pode testar RACIOCÍNIO + NECROMANCIA (dificuldade 6) uma vez a cada hora que mantém a concentração. Os sucessos deste segundo teste mostram as transformações que ele cria na área, criando casas, castelos, fortificações, rios, estradas, etc. Ele pode continuar testando uma vez a cada hora, desta forma acumulando sucessos até que deseje parar ou seja interrompido.

Uma vez terminada a construção da área segura, ela é como está, embora poderes como **Moldar Tempestade** (nível 8) possam ser usados para altera-la. Além disso, os habitantes fantasmas que venham para a área podem vir a transforma-la com o tempo, construindo novas edificações e alterando a paisagem.

Note que uma área segura não impede a entrada de espectros e outros monstros. Além disso, muitos renegados e heréticos do Mundo dos Mortos podem tentar invadir a área e toma-la para si. Maelstrons e ocasionais tempestades podem assolar a área, e catástrofes como os Grandes Maelstrons já destruíram muitas dessas áreas seguras no passado. Além disso, sem cuidados, a Tempestade vai lentamente tomando de volta a área, de forma que o Celestial precisa manter uma manutenção constante de uma **Ilha de Segurança**.

LIMITES DA NECROMANCIA

Necromancia é o poder de manipular as forças do Mundo dos Mortos, fantasmas, espectros, Sombras, Plásmicos e outros. Muitos outros usos, inclusive alguns de Necromancia mais tradicional (invocar fantasmas ou dar-lhes ordens, por exemplo) podem ser usados, embora sejam bem mais raros.

O melhor para se criar novas habilidade de Necromancia é ter **Wraith: The Oblivion**. O livro traz muitas idéias possíveis para este poder (tenha em mente, porém, que Necromancia NÃO pode imitar qualquer habilidade de Arcanoi, embora a critério do Narrador algumas habilidades possam ser imitadas).

Proteção

Tipo: Poder Exclusivo (Spiritus Latro)

Embora Proteção seja a habilidade exclusiva dos Spiritus Latro, não foi seu falecido Primus quem desenvolveu o Poder. Proteção foi criado por Lúcifer há dezenas de milhares de anos, nos primórdios da existência humana. Como este poder veio a existir poucos podem dizer com certeza a não ser o próprio Lúcifer, mas a habilidade foi gerada para ser passada ao extinto Clero Protectori.

Após a Queda de Lúcifer e dos Protectori, a habilidade Proteção foi perdida. Apenas uns poucos Primordiais descendentes dos Protectori ainda mantinham conhecimentos sobre a existência deste poder, mas os séculos trataram de ocultar até mesmo estes últimos praticantes. Proteção foi redescoberto por Caesar quando este iniciou suas investigações sobre os Protectori. Ele chegou a procurar Lúcifer, e obteve com o Caído conhecimentos sobre como o poder funcionava.

Caesar tornou-se Primus e fundou então os novos Protectori. Perseguidos pelos Celestiais que temiam que esses Protectori fossem um plano de Lúcifer, esse novo Clero teve de se esconder. Quando a perseguição terminou, o Éden se viu invadido por demônios, e Caesar foi destruído no conflito. O Clero Protectori se tornou os Spiritus Latro, mas o poder Proteção se manteve com eles.

Proteção se baseia em criar um elo entre o Celestial e seus protegidos. Os Spiritus Latro são solitários, e costumam utilizar este poder em mortais apenas. Usa-lo em outros Celestiais pode vir a denunciar a existência do Clero, algo que os Spiritus Latro evitam a todo custo.

Através deste poder, o Latro é capaz de proteger pessoas de influências sobrenaturais, abençoa-las com poderes divinos (chamados Investiduras) ou ligar-se a certas pessoas, criando elos duradouros. Muitos Spiritus Latro vivem em áreas da Terra, ligando-se a pessoas que ele considere dignas (normalmente padres, policiais, moradores da área e médicos) e formando uma espécie de rede de informações, desta forma podendo manter vigilância e proteção constantes sobre sua área escolhida.

Sistema: Os segredos de Proteção se baseiam no Investimento de energias celestiais em mortais. Na verdade, esse poder copia a habilidade inata dos demônios de investir poderes em mortais. Celestiais a usam e a aprendem de forma diferente, porém. Muitos dos poderes de Proteção não funcionarão em demônios ou em Celestiais, porém

Nível •

Elo Empático: Os Spiritus Latro normalmente criam **Elos Empáticos** com seus companheiros e seus protegidos para ficarem a par do que acontece com essas pessoas. Os Elos criados são mais do que apenas comunicações mentais. O Celestial é capaz de sentir as emoções das pessoas com quem compartilha elos, e sabe instintivamente quando elas estão em perigo.

Sistema: Para gerar o elo, o Celestial deve tocar a palma de sua mão na testa da pessoa, fecha os olhos e então gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Este poder só pode ser usado caso o alvo concorde em criar o **Elo Empático** e portanto não pode ser forçado sobre o alvo. Uma vez criado o Elo, ele se mantém até que a pessoa morra, o Celestial seja Obliterado ou até que o Celestial ou a pessoa deseje desfaze-lo. O Elo garante as seguintes vantagens enquanto se mantiver:

— Concentrando-se (e fazendo um teste de Percepção + Consciência, dificuldade 8), o Celestial pode localizar com precisão onde está a pessoa com quem mantém o Elo.

— O Celestial sabe instintivamente quando a pessoa está em perigo.

— Quando desejarem, tanto o Celestial quanto a pessoa podem se comunicar mentalmente. A comunicação só ocorre se ambos desejarem, e qualquer um deles pode impedir o contato quando quiser. Não é possível ler mentes desta forma: apenas o que se deseja compartilhar pode ser passado de uma mente para outra pelo Elo.

O Celestial pode manter um número limitado de Elos a cada vez. Ele pode ter no máximo um Elo para cada ponto que possuir em Carisma + Empatia.

Nível ••

Curar Ferimentos: Proteger inclui curar os ferimentos de seus aliados. Com esta habilidade, o Spiritus Latro é capaz de curar aqueles com quem compartilha elos.

Sistema: O Latro só é capaz de curar aqueles com quem compartilha um **Elo Mental** (nível 1). Para isso, ele deve usar pontos de Investimentos como se estivesse curando a si mesmo: um ponto por ponto de Dano Atordoante ou Letal, ou três pontos e um de Força de Vontade por ponto de Dano Agravado. O tempo de cura é o mesmo que o usado para curar a si mesmo: gasta uma ação cada Dano Atordoante ou Letal curado, e um turno inteiro para curar um nível Agravado.

Note que o Latro não precisa ser o criador do Elo para usar este poder. Se outro Celestial criou um Elo com o Spiritus Latro, então qualquer um dos dois pode se curar, desde que tenham este nível de Proteção (se apenas um deles tiver Proteção em nível 2, então somente este pode curar o outro). Também note que curar o companheiro gasta ações apenas do personagem que está realizando a cura. O companheiro pode agir normalmente, regenerando automaticamente sem perder ações.

Caso o personagem possua múltiplos Elos com vários outros Celestiais, porém, apenas UM de seus personagens pode cura-lo em um turno. Não é possível múltiplos Celestiais ficarem curando ao mesmo tempo uma mesma pessoa.

Nível •••

Bênção do Protetor: A maioria dos protegidos dos Spiritus Latro são mortais, e portanto vulneráveis a ataques e a ferimentos. A melhor maneira de lidar com ferimentos é impedindo-os de acontecer. A **Bênção da Proteção** permite que o Spiritus Latro proteja uma pessoa dos ataques alheios.

Para ativar este poder, o Latro precisa de alguma forma abençoar a pessoa. Alguns tocam a testa de seus alvos com a palma da mão, enquanto outros os abençoam com objetos de proteção. Alguns Celestiais cristãos usam o sinal da cruz como forma de abençoar.

Sistema: O Celestial abençoa o alvo e testa RACIOCÍNIO + PROTEÇÃO (dificuldade 7), gastando em seguida 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Cada sucesso dá um Dado de Proteção ao alvo.

A cada turno, o total de Dados de Proteção podem ser distribuídos entre ações de defesa (como Esquivas, Bloqueios, fugas) e jogadas de Absorção de Danos. Note que o total de Dados de Proteção deve ser distribuído entre cada ação (por exemplo, um mortal que receba 4 Dados de Proteção poderia utilizar dois deles para somar à parada de uma Esquiva e os outros dois para absorver um dano recebido, mas não teria mais dados extras para nenhuma outra ação ou absorção naquele mesmo turno).

A cada novo turno, o alvo pode redistribuir como desejar seus Dados de Proteção. Este poder dura por toda a Cena, mas o Celestial pode desfazer a **Bênção do Protetor** antes, se desejar.

Círculo de Proteção: Um dos poderes mais utilizados pelos Spiritus Latro, **Círculo de Proteção** permite que o Celestial crie uma área protegida contra seres sobrenaturais. A área é um círculo perfeito ao redor do Celestial em que apenas mortais e os seres que o Celestial permite entrar podem permanecer. Qualquer outro ser sobrenatural é banido do círculo (embora eles ainda possam tentar usar poderes à distância).

A área protegida parece absolutamente normal aos olhos comuns. Seres capazes de ver auras ou de ver seres invisíveis, porém, vêem no local um círculo arcano com diversos símbolos e runas inscritos, brilhando em luz dourada.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno, gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade e testa MANIPULAÇÃO + PROTEÇÃO (dificuldade 7). O **Círculo de Proteção** possui um raio em metros igual à Percepção do Celestial. Mortais podem entrar e sair livremente da área, mas seres sobrenaturais (incluindo espíritos, fantasmas, Celestiais e demônios) só poderão adentrar com a permissão do Celestial. Uma vez que tenham sido permitidos, eles podem entrar e sair livremente.

Qualquer ser sobrenatural que tentar entrar na área sem permissão deve testar Força de Vontade (dificuldade 7) e tem de superar os sucessos do Celestial. Caso falhe, o ser será expulso violentamente para fora e sofrerá um nível de Danos Atordoantes para cada sucesso obtido pelo Celestial ao criar a proteção (note que o Dano é igual ao total de sucessos, e não igual à diferença entre os sucessos do Celestial e os sucessos do ser que tentou entrar).

O **Círculo de Proteção** se mantém enquanto o Celestial permanecer dentro dele, até que o anjo deseje que ele se desfaça ou até o fim da Cena, o que ocorrer primeiro.

Nível ••••

Atrair Atenção: A melhor forma de impedir que inocentes sejam feridos é atrair toda a atenção do inimigo para si mesmo. Os Spiritus Latro aprenderam isso há muito tempo atrás, e usam **Atrair Atenção** para forçar que seus inimigos deixem os inocentes em paz e voltem toda a sua atenção para o Celestial. Um demônio segurando um refém, por exemplo, seria compelido a larga-lo e a tentar atacar o Celestial (ou fugir, dependendo do demônio em questão). Seja como for, este poder faz com que qualquer pessoa não envolvida no conflito seja completamente ignorada pelo alvo.

Sistema: O Celestial deve estar na linha de visão do alvo, e então gasta 3 pontos de Investimentos e testa APARÊNCIA + PROTEÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Se obtiver sucesso, o alvo perde todo o interesse em qualquer pessoa que não esteja atacando-o, e passa a voltar sua atenção para o Celestial.

Note que este poder não torna o alvo vulnerável a ataques de outras pessoas. Qualquer um que o ataque deixa de ser "inocente" aos olhos do alvo. Este poder é usado simplesmente para que nenhum inocente seja pego no fogo cruzado entre o Celestial e seu oponente.

Investir Poderes: Esta habilidade especial permite que o Spiritus Latro imbua poderes especiais (chamados Investiduras) em outros seres (mas nunca em demônios ou Celestiais). Esta habilidade é usada raramente, e somente em seres de grande confiança. Alguns Spiritus Latro são intrigados pelo fato que esta habilidade é tão rara para Celestiais mas tão comum entre demônios.

Um Spiritus Latro que use esta habilidade sem bons motivos costuma perder moral diante de seu Clero. Afinal, cada ser Investido torna-se um alvo na guerra entre Céu, Inferno e o Grande Verme, e o Clero tem receios e envolver inocentes numa guerra que não é deles. Muitas vezes, os Investidos são escolhidos a dedo para ajudarem os Spiritus Latro na guerra. Esses seres formam uma sociedade especial e são chamados de Iluminados, e servem ao Clero como um todo, e não apenas ao Celestial que o Investiu.

Sistema: Cada poder a ser Investido possui um custo diferente em pontos de Investimentos. A pessoa a ser investida deve concordar em receber o poder. Para detalhes a respeito de Investiduras, Iluminados e outros mortais que servem o Éden, veja o **Apêndice 1** deste livro.

Observação: Celestiais e demônios não podem ser Investidos com poderes sob hipótese nenhuma. Dar-lhes pontos de Investimentos apenas aumentará a energia que eles carregam no corpo, ao invés de dar-lhes habilidades especiais.

Nível •••••

Remover Maldições: Este poder permite que o Celestial remova de outro ser ou mesmo de si mesmo qualquer "maldição" que tenha sido imposta sobre ele. Nota-se que "maldição" é qualquer habilidade sobrenatural com efeitos duradouros que esteja em ação sobre o alvo deste poder, seja essa "maldição" benéfica ou maléfica. Isso inclui controle mental, doenças sobrenaturais, Laços de Sangue e maldições reais.

Sistema: O Celestial se concentra e toca o alvo, testando CARISMA + PROTEÇÃO (dificuldade é o nível do poder que afeta a pessoa +3, máximo 10), gastando em seguida 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. O Celestial precisa acumular num único teste um número igual ou maior de sucessos que o ser que lançou a maldição.

Remover Laços de Sangue tem dificuldade 9 e exige cinco sucessos. Outros efeitos que não tenham nível ou não tenham requerido testes por parte do amaldiçoador ficam a cargo do Narrador decidir a dificuldade e o número de sucessos necessários.

Este poder não pode ser usado para remover poderes que uma pessoa usou sobre si mesma. Por exemplo, ele não pode ser usado para retirar os efeitos de Fortificação que um demônio esteja usando, nem remover poderes sobrenaturais que ele usou em si para se proteger, mas poderia remover uma proteção que este mesmo demônio fez sobre um Infernalista.

Também é impossível remover poderes sobrenaturais de uma criatura, mesmo que tenham sido dados por outro ser (por exemplo, os Investimentos demoníacos ou as Investiduras celestiais).

O alvo deste poder, se não quiser perder os benefícios que ganha com a "maldição," pode testar Força de Vontade (dificuldade 8) para resistir, desta forma reduzindo o número de sucessos do Celestial.

Nível 6

Emular a Fé: Embora Celestiais não possam possuir Fé Verdadeira (suas Fés são representadas por suas Trilhas de Pureza), os Spiritus Latro aprenderam a emular seus efeitos. Brandindo um objeto de significado (como uma cruz, uma estrela de Davi ou mesmo um símbolo arcano), o Celestial pode expulsar quaisquer seres profanos de sua presença.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e testa APARÊNCIA + PROTEÇÃO (dificuldade 8). O poder se mantém por quanto tempo o Celestial empunhar o objeto sagrado.

Este poder funciona como a Fé Verdadeira. Demônios, vampiros, Infernalistas, fantasmas e servos da Wyrm ou do Inferno se vêem incapazes de avançar, sendo forçados a recuar ou mesmo fugir. Essas criaturas podem testar Força de Vontade (dificuldade 8) para tentar avançar (um passo por sucesso). Caso toquem o símbolo sagrado que o Celestial empunha, porém, eles sofrerão um número de Danos Agravados igual ao número de sucessos do Celestial no teste. Além do dano, eles devem testar Força de Vontade (dificuldade 10) para não saírem correndo em pânico.

Anjos Caídos, Celestiais, mortais, lobisomens, magos e outros seres não contaminados por forças malignas não são afetados por este poder.

Resistência Compartilhada: Por vezes, o Celestial precisa defender um protegido de danos graves a serem sofridos, mas não há maneira de impedi-lo de sofrer o dano. Nem sempre é possível retirar um inocente da linha de fogo, ou impedi-lo de ser a vítima de um ataque covarde. **Resistência Compartilhada** permite, porém, que o Celestial ajude a pessoa a resistir aos danos sofridos. Este poder por vezes é responsável por "milagres," como um homem santo que caminha pelo fogo sem se queimar, ou por pessoas que sofrem tiros e facadas mas seus ferimentos são apenas superficiais.

Sistema: O Celestial deve poder ver o alvo deste poder, e então gasta um ponto de Investimento para passar a esta pessoa dados adicionais de Absorção de Dano. A quantidade máxima de dados que podem ser "emprestados" é igual à própria Parada de Absorção do Celestial. Tenha em mente, porém, que o Celestial PERDE os dados que emprestou até que cancele este poder.

Os dados adicionais que o alvo recebe podem ser usados para resistir a quaisquer tipos de Dano, mesmo Danos Agravados ou que o alvo normalmente não poderia absorver (como prata, no caso de um lobisomem).

Por exemplo, se Gibraltar, um Spiritus Latro possui Vigor 4 e está com sua Fortificação 3 ativada, ele tem um total de 7 dados de Absorção. Ao usar ***Resistência Compartilhada*** *em Lívia, sua protegida, ele decide dar-lhe 4 dados adicionais para resistir a Danos. Gibraltar passa a ter apenas 3 dados de Absorção até que resolva desfazer o poder usado em Lívia.*

Este poder é desfeito se o alvo ou o Celestial morrerem, ou caso o Celestial deseje desfaze-lo. Além disso, somente um único Celestial pode utilizar este poder por vez em uma mesma pessoa. Múltiplos Spiritus Latro não podem acumular dados de Absorção sobre uma mesma pessoa de forma a criar uma parada gigantesca de Absorção.

Este poder não pode ser usado em Celestiais ou demônios.

Nível 7

Purificar a Terra: Nodos Celestiais são extremamente raros, principalmente porque poucos sabem como gera-los. Este poder, porém, possibilita ao Spiritus Latro gerar um Nodo Celestial. O local em que o Nodo será criado deverá ser um lugar fechado, mas aberto para que ar seja constantemente renovado, e deve ser tocado diariamente pela luz do sol.

Este poder é incrivelmente demorado para ser concluído, e exige uma grande quantidade de Energia Pura. A criação de Nodos Celestiais não é tarefa fácil, porém, e nunca é feita à toa. Os Latro procuram criar Nodos Celestiais apenas em situações especiais, pois a presença de um desses Nodos atrai a vigilância do Inferno.

Sistema: Este processo é mais um ritual do que um poder, porque exige horas para ser concluído e requer concentração absoluta. O Celestial primeiro testa Vigor + Cultura Mística (dificuldade 6). Cada sucesso permite que ele se concentre por uma hora. Durante este tempo, ele não pode realizar nenhuma ação a não ser criar o Nodo Celestial. Se interrompido, ele terá fracassado.

A cada hora de concentração, ele testa CARISMA + PROTEÇÃO (dificuldade 8) e gasta 2 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Após todo o tempo de concentração (determinado pelo número de sucessos do teste de Vigor + Cultura Mística), o deve-se contar os sucessos acumulados.

O Nodo Celestial formado possui um nível determinado pelo número de sucessos: cada cinco sucessos dá ao Nodo um nível. Por exemplo, 15 sucessos acumulados criam um Nodo Celestial de nível três. Se menos de cinco sucessos forem acumulados, então a área não terá se transformado em Nodo.

O Nodo Celestial criado será temporário, durando uma semana por sucesso no teste. Caso o Celestial deseje que o Nodo seja permanente, gasta um ponto **permanente** de Força de Vontade por cada nível do Nodo.

Se, em qualquer teste, o personagem obtiver uma Falha Crítica, todo o teste falha e o Celestial receberá sete pontos de Dano Agravado, não absorvíveis, causados pelas energias místicas descontroladas do lugar.

(Para mais detalhes sobre Nodos Celestiais e seus níveis, veja adiante neste Capítulo)

Nível 8

A Dor da Agressão: Outra das bênçãos especiais de Proteção, **A Dor da Agressão** faz com que o Celestial torne uma pessoa totalmente santa aos olhos dos demais. Para todos, esta pessoa não deve ser ferida nem agredida fisicamente. Ainda podem erguer a voz para ela ou xinga-la, ou podem odia-la em segredo, mas nunca ataca-la.

Este poder só costuma ser usado naqueles que realmente merecem proteção especial. Normalmente, os alvos deste poder são pessoas que normalmente trabalham em prol da sociedade, mas por suas atividades atraíram a atenção indesejada de forças sobrenaturais ou conseguiram inimigos corruptos.

Aqueles que tentam atacar ou ferir o protegido por **A Dor da Agressão** não só falham, como são tomados por uma depressão e um remorso extremamente fortes.

Sistema: Na presença de seu alvo, o Celestial gasta um ponto de Energia e um de Força de Vontade, testando em seguida INTELIGÊNCIA + PROTEÇÃO (dificuldade 7). O poder se mantém por todo um mês, mas ele é quebrado se o alvo agredir fisicamente alguém por qualquer motivo que não seja autodefesa. Para que o poder seja mantido por toda a sua duração, portanto, o alvo deve evitar a todo custo ferir pessoas.

Sempre que alguém tentar ferir ou agredir o alvo de **A Dor da Agressão**, o atacante deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) e superar os sucessos do Celestial. Caso não consiga, ele simplesmente será incapaz de atacar. Um assassino poderia apontar sua arma, tremendo e ameaçando, mas não conseguiria atirar, por exemplo, e nem reagiria caso a arma fosse tomada dele pelo protegido deste poder.

Mesmo se conseguir superar os sucessos do Celestial, porém, o atacante perderá 3 dados em todas os seus ataques, devido à hesitação que sente ao atacar a pessoa. Se o atacante tiver Falha Crítica, ele cairá choramingando no chão, pedindo desculpas, incapaz de agir até o fim da Cena.

Este poder pode ser usado sobre qualquer um, até mesmo outros Celestiais ou demônios, mas não sobre si mesmo.

Nível 9

Fortaleza Impenetrável: Mais uma das habilidades defensivas de Proteção, **Fortaleza Impenetrável** permite que o Celestial proteja um aposento, casa ou mesmo um prédio inteiro contra invasões sobrenaturais. Qualquer ser que não pertença ao Éden ou à humanidade será proibido de adentrar, a não ser que seja convidado por um habitante do local ou pelo Celestial.

Sistema: O Celestial deve estar dentro do local que deseja proteger, e quanto maior e mais pessoas viverem nele, mais difícil é de se utilizar este poder. Gasta-se 5 Pontos de Energia e um de Força de Vontade, e então testa-se RACIOCÍNIO + PROTEÇÃO (dificuldade 4 para uma sala, 6 para uma casa ou igreja, 8 para um castelo ou edifício pequeno, 10 para um grande edifício de apartamentos). O local, uma vez investido com poder celestial, se mantém assim por um ano ou até que o Celestial retire sua bênção.

Um local protegido não pode ser invadido por forças sobrenaturais. Qualquer ser que tentar adentrar o local precisa testar Força de Vontade (dificuldade 9) e deve superar o número de sucessos do Celestial. Caso não consiga, se sentirá repelido e não poderá adentrar. Caso um dos habitantes do local ou o Celestial convidem o ser, porém, ele poderá entrar (note, porém, que apenas habitantes podem fazer o convite, mas visitantes não podem faze-lo).

Nível 10

Vencer a Obliteração: Um Spiritus Latro vive no coração de seus aliados. Utilizando este poder, o Celestial passa a ser imune à Obliteração, desde que compartilhe um **Elo Empático** (nível 1) com pelo menos uma pessoa. Enquanto ele possuir pelo menos um Elo Empático, ele não poderá ser Obliterado. Ao ser destruído, a alma do Celestial resiste à Obliteração graças à força combinada de seus companheiros empáticos, escapando em segurança para o Éden para reencarnar.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder se mantém enquanto o Celestial possuir pelo menos um Elo Empático com alguém. Ele não pode ser Obliterado, desde que se gaste 3 Pontos de Energia e um de Força de Vontade ao ser destruído. A única forma de se tentar uma Obliteração é primeiro caçar e destruir todos aqueles com quem o Celestial mantém elos, ou então esperar que o Celestial não tenha Energia ou Força de Vontade suficientes para usar esta habilidade.

Este poder dá imunidade apenas à Obliteração convencional, conseguida através da disputa de vontades entre o destruído e o obliterador. Outras formas de Obliteração (veja **Capítulo 7: Sistemas**, na parte de Obliteração) podem ou não vencer este poder, a critério do Narrador.

Por muito tempo, alguns Celestiais que não os Spiritus Latro imaginaram que Caesar escapou da destruição em sua morte graças a este poder. A verdade, que o Spiritus Latro sentiram em suas almas no instante em que Caesar foi Obliterado, é que o poder do Grande Lorde Mephistus era suficiente para vencer até mesmo as habilidades do maior dos Spiritus Latro.

LIMITES DE PROTEÇÃO

Proteção é a habilidade de usar a energia celestial para criar proteções, investir poderes e dar habilidades especiais para resistir e evitar danos aos outros. Este poder normalmente não beneficia ao Celestial, e sim a seus protegidos, embora algumas habilidades permitam ao Celestial se beneficiar (como **Remover Maldições** e **Vencer a Obliteração**), mas estas são a exceção, e não a regra. Os melhores usos alternativos deste poder são para criar áreas seguras de presenças sobrenaturais.

Tiaohe Dô

Tipo: Poder Exclusivo (Hun Xian)

Nas terras distantes do oriente, os demônios temem os poderes de um tipo diferente de oponente. Enquanto o ocidente conta com a proteção das chamas celestiais dos Venatores, o oriente é protegido por guerreiros cuja sabedoria nas tradições só é superada por sua habilidade em combate. Esses guerreiros são os Hun Xian, os espíritos imortais que defendem a humanidade da presença nociva do Centípede e dos Kuei.

As origens do Tiaohe Dô estão em Bishamon, o Primus dos Hun Xian. Bishamon desenvolveu suas habilidades a partir de técnicas de luta humanas, mas expandiu-as aprendendo a canalizar as energia do Éden. Através da energia, o Chi, ele pôde transformar suas mãos em armas mortais. Ele aprendeu a estar uno com os elementos. Seu corpo é como rocha, seus movimentos são como a água, sua velocidade é como vento e seu espírito é como é fogo.

Os praticantes do Tiaohe Dô utilizam esta analogia com os elementos como "faixas" que devem ser seguidas para se alcançar a perfeição no poder. Cada faixa se baseia em um elemento único, e as habilidades adquiridas são relacionadas a ele. Aqueles que alcançam o nível máximo de Tiaohe Dô dizem ter encontrado a harmonia dos elementos e a unidade com o mundo. Daí o nome da arte: o "Caminho da Harmonia." As faixas também determinam certas cores, que o praticante de Tiaohe Dô costuma usar em seu vestuário, para demonstrar em que nível de aprendizagem ele está.

Independente desta crença, os Hun Xian são guerreiros formidáveis. Poucos demônios têm a coragem de confrontar um Hun Xian pessoalmente em combate corpo-a-corpo. Faze-lo é tolice, afinal de contas. Apenas o mais poderoso ou selvagem guerreiro infernal tem chance contra os poderosos lutadores do Éden.

Devido à analogia com os elementos, muitos Hun Xian desenvolvem também o poder Elementalidade, que consideram um complemento perfeito à arte do Tiaohe Dô.

Sistema: Cada nível de Tiaohe Dô compreende uma faixa diferente e cada faixa possui habilidade específicas. Alguns desses poderes requerem o uso de energia (que os Hun Xian chamam de Chi) e/ou pontos de Força de Vontade para serem usados, enquanto outros são habilidades permanentes, que uma vez aprendidas podem ser usadas a qualquer momento.

Nível • (Faixa do Vácuo)

A Faixa do Vácuo é apenas o começo da jornada do praticante do Caminho da Harmonia. Ele ainda não possui afinidade com nenhum dos elementos e está apenas começando a compreender como unir corpo e mente. Estudantes que estão na Faixa do Vácuo costumam utilizar faixas e adornos negros em suas roupas.

Focalizar a Mente: A primeira lição de um lutador é saber como focalizar sua mente de forma que a dor e os ferimentos não o incomodem durante a batalha.

Sistema: O Hun Xian gasta um ponto de Força de Vontade e testa FORÇA DE VONTADE (dificuldade 6). Cada sucesso permite ignorar um dado de penalidade por Dano durante toda a Cena.

Restaurar a Mente: Através de meditação, o Hun Xian é capaz de restaurar sua autoconfiança e sua vontade. Embora formas de meditação mundanas também possam ser usadas com o mesmo objetivo, **Restaurar a Mente** é extremamente eficiente, exigindo bem menos tempo que uma forma mundana de meditação.

Esta habilidade se inicia como uma meditação comum, como a usada por mortais. Ao final de uma hora de meditação, porém, o Celestial pode usar a harmonia de corpo e mente e seu conhecimento em Tiaohe Dô para acelerar o processo de fortificação da mente.

Sistema: Testa-se Raciocínio + Meditação (dificuldade 4 para um local tranqüilo, 6 para um lugar com poucas pessoas e sem distrações, 8 para um local com muito barulho e movimento) para se iniciar a meditação, que deve durar pelo menos uma hora. Qualquer distração ou interrupção exige um novo teste, com dificuldade cumulativa +1, para continuar a meditação.

Após uma hora de meditação, o Celestial recupera automaticamente um ponto de Força de Vontade, e então testa RACIOCÍNIO + TIAOHE DÔ (dificuldade é sua Força de Vontade atual). Cada sucesso permite que o Celestial recupere um ponto adicional de Força de Vontade, até o limite imposto por sua Força de Vontade permanente.

Nível •• (Faixa do Fogo)

O Fogo é o mais agressivo dos elementos, e portanto o mais simples de ser compreendido. Ele ensina o lutador a utilizar toda a força e agressividade do fogo em seu espírito e seu corpo, e seus golpes tornam-se letais. A cor vermelha é mais apropriada aos lutadores que estão na Faixa do Fogo.

Ataque Crepitante: Aprendendo a emular o fogo, o Hun Xian é capaz de concentrar Chi em suas mãos ou pés, criando uma aura de fogo místico dourado que torna seus golpes incrivelmente letais. Os golpes do Hun Xian são tão poderosos que atravessam paredes e quebram ossos com facilidade.

As "chamas" que acompanham o golpe do Celestial não são fogo, ao invés disso são seu Chi manifestado, numa forma alternativa de Fogo Celestial que brilha dourado ao invés de azul. Portanto, elas ferem até mesmo demônios.

Sistema: O Celestial precisa gastar um ponto de Investimento cada vez que desejar utilizar um golpe combinado com **Ataque Crepitante**. Note que, se o golpe errar, o ponto será perdido do mesmo jeito. Cada golpe carregado com Chi faz com que a mão, perna ou a parte do corpo que aplica o golpe brilhe por instantes como se estivesse cercada por um fogo dourado fantasmagórico. Os Danos causados por estes golpes são Agravados.

Lembre-se: cada vez que este poder é usado ele afeta apenas UM golpe, e apenas ataques desarmados podem ser usados em conjunto com este poder, de forma que armas de qualquer tipo não podem ser tornadas crepitantes.

Medo Flamejante: Um grande guerreiro, como o fogo, é sempre respeitado e temido. O lutador de Tiaohe Dô, ao assumir uma posição de combate e permanecer nesta posição, é capaz de provocar medo simplesmente com sua presença, fazendo com que os oponentes sintam seu poderoso Chi. Os que olham o Celestial o temerão, e aqueles que tentam ataca-lo hesitarão ou até mesmo desistiram. Alguns podem até fugir, reconhecendo a superioridade do lutador.

Sistema: Este poder só pode ser usado antes do combate se iniciar, ou durante uma pausa no meio de uma luta. Ele não pode ser usado durante a briga. O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa VIGOR + TIAOHE DÔ (dificuldade 6). O poder se mantém enquanto o Celestial se mantiver em posição de luta, mas é quebrado caso ele ataque, se defenda ou relaxe a guarda.

Qualquer um que tente atacar o Celestial precisa testar Força de Vontade (dificuldade 6) e acumular mais sucessos que o Celestial obteve. Mesmo que consiga, seu ataque perderá dois dados, devido à sua hesitação. Assim que o primeiro ataque tiver sido realizado, porém, o poder de **Medo Flamejante** se desfaz. Caso tenha Falha Crítica no teste, o atacante fugirá, tomado pelo medo.

Criaturas que temem o fogo, como vampiros ou animais, são mais afetadas por este poder, fugindo apavoradas. Vampiros em particular devem resistir ao Frenesi para não fugir. Seres com imunidade a chamas, porém, como os demônios, não são afetados.

Nível ••• (Faixa da Água)

A Água é o elemento da vida e representa os movimentos perfeitos, a fluidez e a habilidade de ser adaptável. A Faixa da Água possui o azul escuro como cor característica.

Balança Perfeita: Esta habilidade inata permite que o Hun Xian possua reflexos e equilíbrio perfeitos. Hun Xian, estando em harmonia com seu Chi, são capazes de realizar acrobacias quase impossíveis, podem cair de grandes alturas sem se ferir e podem andar sobre superfícies escorregadias ou estreitas (até mesmo uma corda bamba) sem cair ou perder o equilíbrio.

Sistema: Este poder está permanentemente ativado uma vez que tenha sido aprendido. Todas as dificuldades para realizar acrobacias e movimentos precisos passam a ser -2. Isso inclui cambalhotas, saltos precisos, saltos mortais e outros movimentos que exijam agilidade e precisão corporal, mas não inclui ataques, esquivas nem trabalhos manuais. Ações que requeiram permanecer em pé, caminhar sobre superfícies escorregadias ou estreitas também têm dificuldades -2.

Por fim, um Hun Xian com **Balança Perfeita** pode, se cair com jeito, ignorar danos por quedas. Note que isso exige que ele salte e caia com precisão, e não inclui evitar dano caso ele escorregue ou seja derrubado. Para isso, ele testa Destreza + Esportes ou Acrobacia (dificuldade 4) e cada sucesso permite ignorar um nível de Dano.

Fluir como Correnteza: A água corre fluída, e desta forma também o Hun Xian precisa lutar: um fluidez, de forma que um golpe siga o golpe seguinte com naturalidade e que cada golpe seja mais devastador que o anterior. **Fluir como Correnteza** permite que o Celestial possa atacar seu oponente com golpes múltiplos, seguidos e complementares, numa velocidade incrível e sem a necessidade de se utilizar as habilidades de Celeridade.

Sistema: O Celestial deve escolher que golpes usará contra seu adversário (ele pode cancelar golpes e usar esquivas e bloqueios em seu lugar, caso ache necessário). Ele pode realizar num mesmo turno um máximo de ataques e defesas igual ao nível de Tiaohe Dô que possui. Os ataques são feitos com a Parada de Dados total do lutador. Por outro lado, a seqüência de golpes é interrompida nos seguintes casos:

— Se o oponente conseguir se esquivar de pelo menos um golpe, os ataques seguintes serão cancelados.

— Se o Celestial aplicar qualquer golpe que faz o oponente cair ou ser jogado para trás, a seqüência é quebrada.

— Todos os golpes devem ser aplicados no mesmo alvo. Se o Celestial sequer se preocupar com outro oponente (incluindo ter que se esquivar ou atacar outra pessoa), os golpes seguintes são cancelados. Note que é possível cancelar um golpe para se esquivar ou bloquear, e depois continuar atacando, mas caso esta defesa seja feita contra um atacante que não seja o alvo de **Fluir como Correnteza**, o Celestial perde todos os ataques que ainda lhe restavam.

— Se um dos golpes usar **Ataque Crepitante** (nível 2), os golpes seguintes são cancelados, por um elemento contrário à água ter sido usado.

— Somente ataques desarmados podem ser usados desta maneira. Não é possível combinar este poder com o uso de armas, mesmo armas brancas. Um ataque com arma interrompe todos os golpes posteriores.

Para realizar os ataques, o Celestial deve gastar um ponto de Investimento por ataque a ser realizado, mais um ponto de Força de Vontade por uso de **Fluir como Correnteza**. O personagem NÃO pode utilizar Celeridade nem dividir suas ações no mesmo turno em que utiliza este poder.

Note que um uso alternativo deste poder permite que o Celestial substitua todos os golpes por esquivas ou bloqueios, de modo a se defender de outro lutador de Tiaohe Dô ou de um oponente usando Celeridade ou poderes semelhantes.

Nível •••• (Faixa da Terra)

O elemento Terra é resistente e teimoso. Sua resistência da Terra está em corpo e espírito: mas é impossível controla-la ou desvia-la de seus objetivos. A Faixa da Terra é caracterizada pela cor marrom.

Bloqueio da Montanha: Usando seu Chi para canalizar o impacto sofrido com os golpes do adversário e estando em contato com o solo, o Hun Xian é capaz de bloquear um ataque e fazer seu impacto ser transferido totalmente para o chão sobre si.

Sistema: Este poder deve ser realizado em conjunto com um bloqueio, e o Celestial deve estar em contato com o solo. Ele gasta 3 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. Este bloqueio reduz à metade o Dano sofrido, arredondado para baixo. O Dano excedente pode ser absorvido normalmente, com as vantagens adquiridas pelo bloqueio.

Este poder funciona até mesmo em ataques que não podem ser bloqueados (como ataques com armas brancas ou armas de fogo), reduzindo seu dano, mas neste caso, o personagem absorve o Dano restante como se não tivesse realizado um bloqueio. O dano ignorado é na verdade passado para o solo, de forma que ignorar grandes quantidades de dano sobre uma ponte de madeira ou sobre um solo instável pode ser muito perigoso.

Vontade Irremovível: Um lutador não pode ser dissuadido de seu objetivo por truques. Com **Vontade Irremovível**, o Hun Xian é capaz de focalizar em seu oponente, de forma que forças sobrenaturais não possam para-lo uma vez que o combate tenha se iniciado.

Sistema: Este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade, mas uma vez ativado ele permanece até o fim do combate. **Vontade Irremovível** faz com que nenhum poder sobrenatural distraia ou faça o lutador desistir de um combate. Todas as dificuldades para afetar a mente ou as emoções de um lutador em combate são aumentadas +3. Se a dificuldade for maior do que 10, diminua o número de sucessos do manipulador em um para cada nível de dificuldade superior a 10.

Note que esta habilidade só afeta poderes sobrenaturais. O lutador ainda pode ser dissuadido de lutar por um oponente que tenha boa lábia. Além disso, este poder só está ativo durante combate. Em outras situações, a vontade do Celestial não está focalizada o suficiente para que ele se proteja de manipulações mentais.

Nível ••••• (Faixa do Vento)

A Faixa do Vento traz para o lutador as qualidades do ar: sua velocidade e seus movimentos rápidos. O ar é um elemento calmo, mas que quando enfurecido traz tormentas e destruição. O Vento é caracterizado pela cor branca.

Agilidade do Vento: Este poder permite que o Hun Xian realize saltos incríveis ou se movimente com uma velocidade espetacular. Em poucos segundos, o Celestial é capaz de atravessar grandes ou saltar entre prédios com um pequeno impulso, ou pode até mesmo perseguir um carro por um curto período de tempo.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento para ativar a habilidade por um turno. Neste turno, a velocidade de movimento do personagem é dobrada (apenas sua velocidade: ele não ganha ações extras), e seus saltos são automaticamente bem-sucedidos. Além disso, o Celestial é capaz de saltar o dobro da distância normal (é como se cada dado num teste de salto conferisse 2 sucessos automáticos).

Barreira de Vento: Expandindo seu Chi, o lutador é capaz de expulsar oponentes que estejam avançando contra ele. Qualquer pessoa ou objeto que esteja indo em direção ao Celestial no momento em que este poder é usado é imediatamente parado pelo Chi do Celestial, e em alguma vezes chega a ser jogado violentamente para longe.

Esta habilidade é usada principalmente para se afastar outros oponentes quando o Celestial deseja lutar com apenas um deles por vez.

Sistema: Gasta-se 5 pontos de Investimentos e testa-se VIGOR + TIAOHE DÔ (dificuldade 8). Um sucesso é suficiente para impedir o avanço de qualquer coisa que esteja vindo em direção do Celestial, incluindo inimigos, carros, balas, etc. Cada sucesso além do primeiro faz com que aquilo que estava avançando seja jogado violentamente cinco metros para trás (um carro poderia literalmente capotar para trás após sofrer este ataque). Qualquer ser arremessado sofre um ponto de Dano Atordoante por sucesso do Celestial, caso bata contra algum objeto ou pessoa.

Pode-se resistir a este poder testando-se Destreza + Esportes, dificuldade 8. Note que ainda assim o oponente será forçado a parar seu avanço. Este teste serve apenas para impedir que o oponente seja jogado para trás, mas não impede que o Celestial o pare. Por outro lado, esta habilidade só impede o avanço. Objetos ou pessoas que estejam parados, recuando ou que não estejam vindo em direção do Celestial não são afetados por **Barreira de Vento**.

Nível 6 (Faixa da Névoa)

A Faixa da Névoa, como o seu elemento, é graciosa e misteriosa. Ela combina os poderes do Vento e da Água, e sua cor característica é o cinza.

Caminhada Sutil: Através de concentração, o praticante de Tiaohe Dô é capaz de usar seu Chi para se tornar leve como a névoa. Embora na realidade seu peso não se altere, ele passa a ser capaz de andar sobre superfícies delicadas sem prejudica-las: ele poderia caminhar sobre folhas secas sem esmagar nenhuma ou mesmo andar sobre a água.

Esta habilidade se mantém enquanto o Celestial puder se manter concentrado. Alguns Hun Xian usam este poder para lutar sobre a água, num duelo especial em que o primeiro a perder a concentração e afundar na água é considerado o perdedor.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder é permanente. Para usa-lo, porém, o personagem deve estar concentrado e não pode nem se distrair nem realizar ações bruscas ou violentas (como combate). Caso isso ocorra, deve-se gastar um ponto de Força de Vontade por turno de atividade ou distração, ou o poder é cancelado até que o personagem retorne ao estado harmonioso.

Queda Suave: O Hun Xian mestre da Névoa é capaz de diminuir a velocidade de queda sobre si mesmo, desta forma podendo cair de grandes alturas e ainda assim chegar suavemente ao solo.

Sistema: Este poder custa 3 pontos de Investimentos por uso. Gastando-se um ponto de Força de Vontade, é possível abraçar ou segurar outra pessoa e estender o efeito a ela. O personagem pode ignorar completamente dano por qualquer quedas, e pode até mesmo saltar de um edifício ou de um avião e chegar ao solo sem nada sofrer. Obviamente, sua queda será bem mais lenta que uma queda normal, e para os que o vêem, é como se ele flutuasse no ar.

Nível 7 (Faixa da Lava)

A Lava, o híbrido de Fogo e Terra, é um elemento ao mesmo tempo resistente e destrutivo. Sua cor é o laranja.

Rocha Flamejante: Assim como a Lava destrói tudo o que toca, o Hun Xian pode ferir aqueles que o atacam usando seu Chi. Quando usa este poder, o Hun Xian emite uma aura dourada, e cada golpe que recebe cria pequenos estouros de chamas douradas (na verdade, seu Chi manifestado).

Sistema: O Celestial precisa gastar 3 pontos de Investimentos a cada uso deste poder (ou seja, para cada golpe sofrido). O oponente, ao atacar o Hun Xian em combate desarmado, sofre um Dano igual ao Vigor do Hun Xian. Este Dano é Agravado. O oponente não sofre dano ao atacar usando armas, mas armas brancas (espadas, porretes, etc.) podem muito bem se quebrar ao sofrerem o Dano causado por **Rocha Flamejante**.

Nível 8 (Faixa da Argila)

Como a Argila, o guerreiro que alcançou esta faixa torna-se maleável, adaptável e resistente, incorporando o melhor da Terra e da Água. A cor da Faixa da Argila é o bege.

Ossos Inquebráveis: Ossos flexíveis podem ser muito mais resistentes que ossos sólidos. Usando a Faixa da Argila, o Celestial é capaz de usar seu Chi para tornar seu corpo muito mais flexível, e muito mais resistente a dano também. Um lutador com este poder pode fazer movimentos impossíveis até mesmo para contorcionistas. Além disso, forçando seu Chi, os danos que o lutador sofre são reduzidos devido à maleabilidade do corpo.

Sistema: O Celestial automaticamente é capaz de se espremer por lugares apertados ou de realizar movimentos que normalmente apenas um contorcionista poderia realizar. Ele pode também deslocar juntas e recoloca-las no lugar facilmente. Exemplos de uso deste poder incluem passar por espaços apertados ou se espremer entre as barras de uma prisão (há um limite porém, para esta habilidade: o personagem não é líquido, apenas tem ossos maleáveis. Ele não pode se espremer por espaços apertados demais).

Este poder pode ser usado de outra forma também. Gastando-se 1 ponto de Energia e um de Força de Vontade e testando RACIOCÍNIO + TIAOHE DÔ (dificuldade 8), o Celestial é capaz de tornar seu corpo adaptável a Dano por toda a Cena. O Celestial ganha +1 dado de Absorção para cada sucesso.

Nível 9 (Faixa do Relâmpago)

O Relâmpago é rápido como o Ar e letal como o Fogo. Sua cor é o azul claro.

Tornar-se Relâmpago: O lutador se torna como o Relâmpago: rápido e mortal. Concentrando seu Chi, ele se carrega de energias místicas, que brilham em faíscas douradas. Seu cabelos tornam-se dourados e espetam-se como se ele estivesse cheio de eletricidade estática e seus olhos tornam-se vermelhos e brilhantes, e ele se move tão rápido que parece um borrão de energia. Aqueles que observam bem podem ver não um, mas dois Hun Xian, o segundo é uma imagem que imita cada movimento do lutador, com apenas frações de segundo de diferença entre a ação do Hun Xian e a de sua imagem.

Sistema: Para ativar o Relâmpago, o Hun Xian se concentra por um turno, gasta 1 ponto de Energia e 2 pontos de Força de Vontade, e então testa RACIOCÍNIO + TIAOHE DÔ (dificuldade 8), e cada sucesso mantém os poderes do Relâmpago por um turno. Em efeito de jogo, o Celestial pode se movimentar com o dobro de sua velocidade normal e não sofre penalidades por lutar com múltiplos oponentes, mas estes são apenas o efeitos menores deste poder.

O grande efeito de **Tornar-se Relâmpago** é que todo ataque realizado pelo Hun Xian conta como se fossem dois (só é preciso testar uma vez: considera-se que o número de sucessos adquiridos é o mesmo para ambos os golpes). Ele e a imagem que o segue e o imita são como dois lutadores. Sendo assim, para se escapar de cada um de seus golpes, o oponente precisa esquivar-se duas vezes (cada esquiva é uma ação separada e, se acabar o total de ações do personagem naquele turno, ele não pode mais esquivar-se). E caso não consiga esquivar-se de ambos os golpes, ele sofre dano (ele sofre o dano apenas uma vez, porém, mesmo que não se esquive de ambos os ataques).

O efeito de "ataque duplo" só é válido para combate desarmado: um Hun Xian usando armas terá sua imagem desarmada, e portanto incapaz de atingir o oponente com o "segundo golpe."

Nível 10 (Harmonia)

Quando um Hun Xian se torna um mestre em Tiaohe Dô, ele alcança a Harmonia, e todos os elementos se unem, dando uma força destrutiva ao Celestial. A cor da Harmonia é o dourado (a cor da energia celestial), e muitos dos Mestres de Tiaohe usam ouro como adorno em jóias, anéis ou para decorar suas armas.

Liberar o Chi: A habilidade final de Tiaohe Dô (embora digam que Bishamon superou este nível), **Liberar o Chi** permite que o Hun Xian expanda seu Chi para além de seu corpo, usando-o para ferir seus oponentes. Infelizmente, a expansão do Chi é limitada, e o oponente deve estar muito próximo do Celestial. Por isso, este poder é usado somente quando o Celestial consegue agarrar e imobilizar o oponente.

Uma vez imobilizado o oponente, o Celestial libera todo o seu poder, criando uma aura dourada que envolve a ambos por um curtíssimo espaço de tempo (não mais do que um segundo), mas ferindo terrivelmente o inimigo.

Sistema: O Celestial deve agarrar o oponente e concentra-se por um turno. Ele então gasta 3 Pontos de Energia e um de Força de Vontade, testando em seguida VIGOR + TIAOHE DÔ (dificuldade 7). Cada sucesso do Celestial causa 3 pontos de Danos Agravados. Este Dano pode ser absorvido, se a criatura for capaz de absorver Danos Agravados.

LIMITES DO TIAOHE DÔ

Tiaohe Dô é ao mesmo tempo arte marcial e poder sobrenatural. Seus poderes estão ligados aos elementos que representa, mas lembre-se que Tiaohe Dô não dá controle sobre os elementos nem permite ao Celestial cria-los: ele apenas permite que o Celestial assuma características análogas aos elementos assumidos. Apesar da analogia a elementos, os poderes de Tiaohe Dô na verdade têm explicações baseadas no uso do Chi (a Energia Pura) do Celestial.

Vitalidade

Tipo: Poder Exclusivo (Sancti)

Vitalidade, mais conhecida como Trilha do Vitalismo pelos Sancti mais antigos, foi um poder criado por Rafael nos princípios da História. Originalmente, os Sancti foram criados para serem curandeiros. Eles desceriam ao mundo para curar os feridos e os doentes, para prolongar suas vidas e permitir o desenvolvimento da humanidade. Vitalidade foi criado para este propósito: curar, mas acabou ganhando uma Segunda função: guerrear.

Quando os Protectori caíram em desgraça, o Clero dos Sancti assumiu a tarefa deles — proteger os humanos das ameaças das trevas — para si mesmos. Como resultado, a Trilha do Vitalismo evoluiu para além de suas habilidades de cura, tornando-se também uma arte para a guerra. O Clero Sancti possui guerreiros que curam ou curandeiros que lutam: todos os Sancti seguem um caminho como seu principal, mas também se mantém em contato com as habilidades do caminho alternativo. Portanto, todos os Sancti podem igualmente curar ou ferir.

Os poderes de Vitalidade manipulam a Energia Vital dos seres. Todo ser possui alguma forma de energia que o sustenta, mesmo os seres não-vivos. Os orientais Zhiyu-jin chamam essas energias de Chi e revelam que ela possui três formas: Yang, Yin e Yomi. O Yang é a energia dos seres vivos, o Yin é a energia dos mortos-vivos e o Yomi é a energia infernal que alimenta os demônios. Os Sancti ocidentais, porém, chamam todas essas energias de Energia Vital apenas, pois podem manipula-las de igual forma. Apenas fantasmas e espíritos estão livres dos poderes de Vitalidade.

Vitalidade funciona transformando Energia Pura em Energia Vital ou vice-versa. Devido à presença da Energia Pura, as manifestações de usos de Vitalidade surgem na forma de luzes, fumaças e energias douradas. Mãos e olhos do Celestial utilizando Vitalidade brilham numa cor dourada forte, e a passagem de energias pode ser facilmente notada graças às luzes e fumaças douradas que surgem e seguem o fluxo de energias.

Os usos de cura de Vitalidade transformam a Energia Pura em vida, para restaurar corpos, banir doenças, recuperar a saúde e, em alguns casos, até mesmo trazer um morto de volta à vida. Já seus usos de guerra envolvem em usar a Energia Pura remover a Energia Vital das vítimas. Às vezes esses danos são causados pelas próprias mãos do Celestial, mas na maioria das vezes armas são usadas para aumentar a potência da Trilha do Vitalismo.

Sistema: Os poderes de Vitalidade estão relacionados à vida, envolvendo curar, ferir e enfraquecer as vítimas.

A maioria das habilidades de Vitalidade possuem manifestações física na forma de energias douradas visíveis a olho nu. Essas luzes representam a própria passagem de energias ou a presença das mesmas. Um Celestial curando pelo toque terá sua mão brilhando, enquanto uma arma energizada com Vitalidade será tomada pelo mesmo brilho. A cor do brilho mostra o tipo de ser que manipula a energia: o brilho de um Celestial é dourado, enquanto demônios com poderes semelhantes geram luzes esverdeadas.

Seres que não possuem qualquer tipo de vida, como fantasmas e espíritos, são imunes a Vitalidade, mas vampiros, seres humanos, Metamorfos, demônios e Celestiais não. Zumbis, que também não possuem nenhuma vida, são afetados apenas pelas habilidades que causam Danos Agravados ou que falam claramente que afetam mortos-vivos.

Nível •

Análise Vital: Esta habilidade básica permite que o Sancti, ao olhar bem para uma pessoa, possa sentir as condições de seu corpo. Desta forma, ele adquire informações como, por exemplo, se a pessoa está ferida, se possui alguma doença, se está sob efeito de alguma magia que afeta seu padrão vital, se é um ser vivo ou um morto-vivo, etc.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VITALIDADE (dificuldade 6). Quantos mais sucessos, mais detalhes sobre as condições do alvo são descobertos. É possível também identificar o alvo como vivo, morto-vivo ou sem-vida (mas não dá detalhes específicos sobre o tipo da criatura).

Toque da Vida: Com simples toque de sua mão, o Sancti é capaz de curar. Energias douradas iluminam a mão do Celestial, e seu toque é quente e confortante. Em poucos instantes, o alvo deste poder vê seus ferimentos se fechando, e doenças são curadas como que por milagre.

Esta é a única habilidade existente que permite a um Celestial restaurar asas feridas, seja em si mesmo ou em outros Celestiais. Apesar de poder curar asas feridas, porém, **Toque da Vida** não é capaz de restaurar asas que tenham sido arrancadas ou cortadas inteiramente.

Sistema: O Celestial deve tocar o alvo com a mão e manter o toque todo o tempo em que o poder é usado. Gastando Pontos de Investimentos, o Sancti pode recuperar níveis perdidos de Vitalidade. Cada ponto gasto recupera um ponto de Vitalidade do alvo. Curar Dano Agravado gasta 5 Pontos de Investimentos por ponto recuperado. Cada nível de dano leva um turno inteiro para ser curado.

Para curar doenças, o Celestial deve gastar um número variável de Pontos de Investimentos. Para doenças comuns, basta 1 ponto. Doenças sérias mas não letais gastam 3 pontos. Doenças mortais (como AIDS e Ebola) gastam 5 pontos. Doenças místicas custam entre 1 e 3 Pontos de Energia, dependendo da gravidade da doença.

Este poder tem um efeito colateral benéfico: aqueles que são curados se vêem livres de contaminações sobrenaturais. Suas auras tornam-se limpas, e qualquer influência demoníaca ou da Wyrm sobre o alvo é temporariamente removida (embora um Infernalista ou ser da Wyrm curado não percam seus poderes profanos).

Nível ••

Líquido Purificador: Esta é uma arte tanto de guerra como de cura, e muitas cerimônias religiosas que envolvem líquidos como forma de purificação (a água benta, o vinho da comunhão, muitos rituais como o batismo) se originaram

inspirados pelo **Líquido Purificador**. O Celestial, tocando um corpo líquido ou o recipiente que o contém, é capaz de "abençoar" o líquido com Energia Pura. Quando o líquido entra em contato com qualquer ser contaminado (seja por venenos e impurezas físicas ou contaminação espiritual), o líquido purifica o alvo. Caso o ser que entre em contato com o líquido seja totalmente corrompido (um demônio, um morto-vivo qualquer ou um servo da Wyrm), o líquido o queima como se fosse ácido, deixando marcas terríveis de queimaduras na pele da criatura afetada.

Este poder emite um leve brilho no momento em que o Celestial toca o líquido ou seu recipiente para "abençoa-lo." O líquido parece absolutamente normal até o momento em que entra em contato com um ser corrompido, quando então brilha numa forte luz dourada por alguns instantes.

Sistema: O Sancti toca o líquido ou seu recipiente, gasta 3 pontos de Investimentos e testa VIGOR + VITALIDADE (dificuldade de acordo com o volume: 4 para um copo d'água, 6 para uma garrafa, 8 para uma banheira, 10 para uma piscina). O líquido se manterá abençoado por um número de dias igual à Força de Vontade do Celestial.

Quando em contato com pessoas normais ou seres sobrenaturais que carreguem impurezas físicas ou espirituais, o líquidos causa uma leve sensação de desconforto a princípio, mas irá purifica-los (eliminando venenos e marcas espirituais). Uma pessoa sem qualquer contaminação pode usar o líquido como se fosse um líquido comum.

Por outro lado, quando um demônio, um ser da Wyrm, um morto-vivo (incluindo vampiros) ou outro servo de forças sombrias (Infernalistas, por exemplo) entram em contato com o líquido, eles sofrem danos por queimadura (como se fosse Fogo Celestial) por cada turno de contato. O líquido se mantém ativo por um turno para cada sucesso do Celestial no teste ao abençoa-lo (três sucessos, portanto, fariam o líquido queimar por até três turnos de contato, e então o ser ficaria imune).

O dano causado pelo líquido é como Fogo Celestial: tem dificuldade 8 para absorver, causa de 3 a 5 pontos de Dano Agravado por turno (de acordo com a porcentagem do corpo queimada) e sofre modificadores para afetar demônios de alta Casta.

Este poder PODE ser usado sobre uma pessoa. Nesse caso, a dificuldade é 8 e torna o sangue da pessoa corrosivo para vampiros e qualquer outro ser corrompido que entre em contato com ele (um ponto de Dano Agravado por Ponto de Sangue bebido, ou 3 pontos de Dano Agravado caso o sangue espirre sobre um ser das trevas). Se usado diretamente num ser corrompido, considere que funciona como a habilidade **Toque Divino** (nível 2).

Toque Divino: Esta é uma habilidade de guerra que permite que, com um simples toque, o Sancti seja capaz de causar terríveis queimaduras em seres que sirvam a forças sombrias. Este poder não funciona em mortais ou seres sobrenaturais "puros," afetando apenas demônios, Crias da Wyrm, Infernalistas e outras criaturas corrompidas. **Toque Divino**, ao ser usado, faz com que a mão do Celestial brilhe com grande intensidade, emitindo uma forte luz dourada.

Sistema: O Celestial toca seu alvo, gasta 3 pontos de Investimentos e testa VIGOR + VITALIDADE (dificuldade 6). Cada sucesso causa no alvo um nível de Danos Agravados (pode ser absorvido apenas se o ser em questão for capaz de absorver Danos Agravados).

Nível •••

Remover Saúde: Este poder de guerra permite que o Sancti remova a saúde e a resistência naturais de seu oponente com um simples toque. O toque do Celestial e é extremamente frio. Suas mãos não emitem o brilho dourado característico de Vitalidade, ao invés disso são seus olhos que brilham. As vítimas tornam-se muito frágeis e vulneráveis por um curto espaço de tempo.

Sistema: Ao tocar sua vítima, o Celestial testa MANIPULAÇÃO + VITALIDADE (dificuldade 6) e gasta 3 pontos de Investimentos. Cada sucesso reduz o Vigor do alvo em um nível, até o mínimo de nível um. A vítima permanecerá com seu Vigor reduzido até o fim da Cena, quando então recupera todo o Vigor perdido.

Uma variação deste poder, chamada **Restaurar Saúde**, permite que o Celestial recupere em si mesmo ou em outras pessoas os pontos de Vigor perdidos. Para isso, ele gasta um ponto de Investimento para cada nível de Vigor a ser recuperado.

Nível ••••

Entorpecer Músculos: Controlando o fluxo de Energia Vital de uma pessoa, o Sancti é capaz de paralisar todos os músculos voluntários de seu corpo (músculos involuntários, como os do coração, não podem ser paralisados). A vítima fica completamente vulnerável, embora com certo esforço posse tentar forçar movimentos grosseiros.

Para que a paralisia funcione, o Celestial deve tocar a vítima. Os olhos do Sancti brilham com uma fraca luz dourada quando se utiliza este poder.

Sistema: Deve-se tocar o alvo e testar MANIPULAÇÃO + VITALIDADE (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Cada sucesso paralisa o alvo por um turno. Um alvo paralisado não é capaz de usar quaisquer ações físicas, mas ações mentais são feitas normalmente.

Seres sobrenaturais podem tentar resistir à paralisia, recuperando o fluxo de energia vital em seus corpos. Para isso, gasta-se um ponto de Força de Vontade. Isso permite que o personagem se mova por um turno, mas perderá três dados em seus testes e suas dificuldades aumentarão em um ponto.

Toque Anestésico: O toque dos Sancti traz paz e alivia a dor dos que sofrem. Este poder normalmente é usado para aliviar os que sofrem. Embora curar fosse mais simples, muitas vezes é impossível fazê-lo sem despertar suspeitas dos mortais, e portanto o **Toque Anestésico** é muito mais usado, unido a uma cura parcial para amenizar os ferimentos.

Alternativamente, esta pode ser uma arte de guerra, tornando o Celestial e seus companheiros imunes à dor e aumentando sua eficiência em combate.

Os olhos do Celestial brilham com uma fraca luz dourada no exato instante que ele ativa esta habilidade, seja em si mesmo ou ao tocar outros.

Sistema: O Sancti deve gastar 1 ponto de Investimento e 1 ponto de Força de Vontade. Se quiser usar **Toque Anestésico** em outra pessoa, precisará toca-la também. O poder dura uma Cena. Durante este período, o alvo deste poder não sofrerá quaisquer penalidades devido a dano ou dor.

Note, porém, que este poder só protege contra a dor física. Poderes e ataques que causem dor espiritual, ou diretamente na alma, ainda podem dar penalidades ao alvo. Isso inclui Fogo Celestial e outros ataques espirituais. Ilusões causadas pelo poder **Dor da Mente** (Ilusão nível 6) também causam dor no personagem, já que afetam diretamente a mente da vítima, causando a falsa sensação de dor.

Nível •••••

Lâmina da Justiça: A mais refinada das artes de guerra dos Sancti, **Lâmina da Justiça** permite que o Celestial libere a Energia Pura sobre uma arma (normalmente uma espada, mas qualquer arma, ou mesmo o braço ou a perna do Celestial podem ser usados). A arma carregada com Energia Pura torna-se mortal, causando Danos terríveis, e sua lâmina (ou a mão ou o parte da arma usada para se causar dano) brilha com uma forte luz dourada. Devido ao forte brilho dourado emitido pela arma energizada, Sancti não costumam usar este poder na presença de mortais.

Sistema: O Celestial deve estar empunhando a arma, e então gasta 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade. A arma se mantém energizada por toda a Cena, ou até que o Celestial deixe de toca-la (portanto, derrubar a arma das mãos do Celestial cancela este poder). Enquanto estiver energizada, a arma causa Danos Agravados.

É possível usar este poder no próprio corpo do Celestial, mas note que apenas sobre uma perna ou um braço. Somente o membro energizado causa Danos Agravados. É possível, porém, ativar este poder mais de uma vez, para energizar mais de um membro.

Nível 6

Santuário: Uma habilidade tanto ofensiva quanto defensiva, **Santuário** permite que o Celestial envolva uma área ao redor de si com sua Energia Pura, impedindo que seres corruptos adentrem na área. Qualquer ser corrompido (seja pelo Inferno ou pela Wyrm) é queimado pelas energias divinas que tomam a área. Para quem observa este poder ser usado, é como se um fogo dourado fantasmagórico tomasse a área ao redor do Celestial.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Energia e testa VIGOR + VITALIDADE (dificuldade 6). A área gerada é de um raio igual à Percepção do Celestial, e este deve permanecer parado no centro da mesma. Caso ele saia do lugar, o **Santuário** é desfeito.

Todos os seres da Wyrm (incluindo vampiros) ou do Inferno que adentrem a área sofrerão, a cada turno, um número de níveis de Dano Agravado igual ao número de sucessos do Celestial +2. Este dano é recebido a cada turno em que se permanecer dentro da área protegida. O dano pode ser absorvido (desde que o ser em questão possa absorver Danos Agravados).

Nível 7

Trazer de Volta os Mortos: O maior dos milagres, **Trazer de Volta os Mortos** permite que o Sancti, com seu toque e com muita concentração, traga um cadáver morto recentemente de volta à vida. Ao tocar o cadáver, os olhos e as mãos do Celestial brilham com intensidade, e a luz dourada se espalha por toda a área. Por fim, a boca e os olhos do morto brilham também, e o milagre ocorre. A vida e a alma retornam ao morto, e ele mais uma vez pode caminhar no mundo dos vivos, com seu corpo renovado.

Este poder não é usado por motivos tolos. Somente os maiores e mais benevolentes dos homens merecem retornar à vida. Os Sancti evitam usar este poder sem motivos, e muitos Arcanjos punem os que abusam deste poder. Da mesma forma, é um crime grave contra o Mandamento do Segredo ressuscitar uma pessoa cuja morte seja conhecida pelas pessoas da comunidade.

Aqueles que ressuscitam devem estar alertas para viverem com honra e sabedoria, e não abusarem de sua Segunda chance na Terra. Nada enfurece mais um Sancti do que saber que alguém que ele trouxe de volta à vida cometeu um crime ou um pecado. Afinal, a pessoa deveria estar morta, e todo erro que ela cometer em sua nova vida é indiretamente conseqüência da ação do Celestial.

Sistema: O Sancti deve tocar o cadáver, concentrando-se por três turnos e então testar CARISMA + VITALIDADE (dificuldade 8) e gastar 5 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Se conseguir três sucessos ou mais, o alvo é ressuscitado, retornando à vida. Embora este poder devolva o corpo à sua forma original, inclusive regenerando partes perdidas, a vítima, ao reviver, ainda manterá quaisquer ferimentos que possuía, podendo ser necessário cura-la para evitar que morra novamente.

Este poder pode ser usado apenas naqueles que morreram há 24 horas ou cujos corpos foram perfeitamente preservados, evitando a decomposição.

OS LIMITES DA RESSURREIÇÃO

Os efeitos de **Trazer de Volta os Mortos** podem variar quando usados em criaturas sobrenaturais.

Lobisomens, Metamorfos e fadas podem ser ressuscitados normalmente. Fantasmas só poderão ser ressuscitados se seus corpos ainda estiverem preservados. Múmias podem ser ressuscitadas mesmo se seus corpos tiverem sido destruídos há muitos anos, porém (elas recuperarão 10 pontos de Ba, veja as regras de **Múmia**).

Vampiros têm uma condição especial: sua maldição os protege completamente da Ressurreição. Isso é simples: não é possível transformar um vampiro de volta em mortal usando este poder. Este poder pode, porém, ser usado num vampiro que foi destruído, considerando que foi possível ressuscita-lo antes que seu corpo se decompusesse. Neste caso, o vampiro retornará como um mortal, e não mais como vampiro. Não é possível ressuscitar vampiros que atingiram a Golconda ou que foram Diablerizados, porém.

Demônios e Celestiais podem ser ressuscitados se seus corpos não tiverem se desintegrado ainda. Só é possível ressuscitar demônios e Celestiais que tenham sido destruídos, mas não Obliterados. A Obliteração destrói a alma, impedindo qualquer forma de ressurreição.

Por fim, magos perdem seus Avatares ao morrerem, e se forem ressuscitados, terão perdido sua magia para sempre.

Nível 8

Força Torna-se Fraqueza: Graças aos caminhos da vida, os Sancti detém poder sobre seus adversários. Um Arcanjo Sancti é capaz de enfrentar os maiores demônios, mas em alguns casos o inimigo pode ser forte demais. **Força Tornar-se Fraqueza** permite que o Celestial diminua as capacidades físicas de seu alvo com apenas um olhar, tornando-o fraco, lento e frágil. Quando este poder é usado, pode-se ver o brilho dourado intenso das energias vitais saltar dos olhos do Celestial.

Sistema: O Celestial deve estar a menos de dez metros do alvo e deve poder vê-lo. Testa-se MANIPULAÇÃO + VITALIDADE (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Energia e um de Força de Vontade. Cada sucesso do Sancti reduz todos os Atributos Físicos do alvo em um ponto, até atingirem um mínimo de um ponto. O alvo pode reduzir os sucessos do Celestial com um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9).

Essa fraqueza dura todo um dia, mas pode ser curada antes se o Sancti desejar. Outros demônios ou Celestiais que possuam Vitæ ou Vitalidade 8 ou superior também podem curar a fraqueza (inclusive em si mesmos) gastando 1 ponto de Investimento por ponto de Atributo a ser recuperado. Este poder só pode ser usado uma vez por dia em cada oponente

Observação: O Poder **Enfraquecer** (Vitæ 8, presente em **Demônio: O Preço do Poder**) está um tanto desbalanceado. Portanto, use esta versão também para o poder demoníaco.

Nível 9

Corpo Santo: Um Celestial é normalmente incapaz de se regenerar naturalmente, mas os Arcanjos Sancti que desenvolvem ao máximo seus poderes podem se recuperar de danos numa velocidade incrível, sem a necessidade de utilizar sua Energia Pura.

Sistema: Este poder está permanentemente ligado. Todo dano Letal ou Atordoante sofrido pelo Sancti pode ser curado a uma proporção de um ponto de dano por turno, automaticamente, desde que o Celestial permaneça sem agir no turno. Se desejar agir em um turno enquanto se regenera, o Sancti deverá testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). Dano Agravado pode ser curado também, mas num ritmo mais lento, na mesma velocidade em que mortais curam Dano Atordoante. Além do processo automático de cura, o Celestial pode ainda gastar Pontos de Investimentos para se curar como normalmente faz, desta forma agilizando seus processos de recuperação.

Nível 10

Armadura Divina: Esta é a maior das habilidades de guerra dos Sancti. Envolvendo-se numa barreira de Energia Pura, o Celestial cria um escudo poderoso contra ferimentos. Essa barreira recobre o corpo do Celestial, e não o limita em nenhum sentido. Além disso, ela é quase invisível. Apenas quando está escuro é possível ver um brilho dourado fantasmagórico ao redor do Sancti. Quando a aura é atingida por qualquer fonte de dano, porém, ela age como uma barreira potente, que reage a cada golpe sofrido com um brilho dourado intenso.

Sistema: Quando o Celestial decidir ativar este poder, ele testa VIGOR + VITALIDADE (dificuldade 6) e gasta 5 Pontos de Energia e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite que o Sancti ignore um nível de dano sofrido em qualquer ataque durante a Cena. Três sucessos, por exemplo, permitem que a **Armadura Divina** reduza automaticamente em três pontos qualquer dano físico sofrido. O Dano excedente pode ainda ser absorvido normalmente pelo Celestial.

A barreira só absorve ferimentos físicos (ataques como Fogo Celestial ou Fogo Negro, portanto, ainda afetam o Celestial com toda a intensidade) e, sim, isso também vale para a versão demoníaca deste poder.

Este poder se mantém ativo por uma Cena.

LIMITES DE VITALIDADE

Vitalidade lida com a manipulação da vida, com a cura e com purificação, e novos efeitos baseados nestes podem ser criados com a permissão do Narrador. Uma nota interessante sobre este poder é que ele é exatamente o mesmo que sua contraparte demoníaca (Vitæ, veja **Demônio: O Preço do Poder**), só que demônios e Celestiais vêem e utilizam suas habilidades de formas bem diferentes.

Yingzi

Tipo: Poder Exclusivo (Kage)

Yingzi foi a criação do Arcanjo Si-ming há muitos séculos, baseado na sua disciplina de "agir nas trevas." Este poder é a arte do Clero Kage. O nome "Shinobi," dado aos guerreiros Kage pelos ocidentais é merecido. Afinal, a arte do Yingzi os torna os assassinos e espiões perfeitos.

O Clero Kage não é visto com bons olhos pela maioria dos Celestiais. Embora poucos duvidem que suas intenções são boas — afinal, eles foram escolhidos pelos Guardiões — muitos acreditam que seu modo de agir é perigoso. Agir nas trevas pode leva-los a ser tomados por elas... afinal, as trevas também são a arma dos inimigos do Éden.

Os Poderes de Yingzi não ajudam a afastar as suspeitas dos demais Celestiais. Este é um Poder desconcertante. Poucos não sentem arrepios na espinha ao verem sombras movendo-se de forma sobrenatural, ou ao notarem que trevas líquidas surgem aparentemente de lugar algum, reduzindo a luz e atacando oponentes como se fossem tentáculos sólidos.

Mais do que apenas controlar sombras, Yingzi permite criar trevas. As trevas que Yingzi cria não são somente sombras. Segundo os Veritatis Perquiratores, elas são matéria espiritual, retirada de algum reino negro da Umbra. As trevas parecem líquidas, e são frias ao toque.

O Sol parece ser o inimigo natural das trevas de Yingzi. Embora ainda seja possível controlar sombras, as trevas se dissolvem diante da pura luz solar. Por isso, é raro para um Kage utilizar seus poderes durante o dia, a não ser dentro de interiores fechados.

Sistema: Poderes de Yingzi são divididos em dois tipos: controle de sombras e criação de trevas. As habilidades de controle se sombras são efeitos não-físicos. Uma sombra é incapaz de "levantar-se" da superfície em que ela está projetada e de atacar, enquanto as trevas podem ferir ou mesmo erguer-se em formas tridimensionais.

As habilidade de controle de sombras podem ser usadas durante o dia sem qualquer penalidade. Criação e manipulação de trevas, porém, exigem que não haja sol presente. A luz do sol dissolve e destrói completamente as trevas em poucos segundos, e é impossível criar trevas sob a luz solar.

Se for dia e o Celestial estiver protegido do sol, porém, ele pode tentar criar trevas. A dificuldade aumenta em +2, porém, a menos que o local tenha mínima incidência de luz solar (um subterrâneo ou um galpão totalmente fechado a não ser por uma fresta ou outra).

Nível •

Sombras têm Vida: Habilidade básica de Yingzi sobre sombras, **Sombras têm Vida** permite que o Kage manipule as sombras ao seu redor, fazendo-as moverem-se e contorcerem-se como ele desejar.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento para ativar esta habilidade por uma Cena. As sombras movem-se como o Celestial desejar. O Celestial ganha como resultado +1 em suas paradas de Furtividade e Intimidação, pois as sombras ajudam-no a se esconder e o fazem parecer mais assustador. É também possível usar as sombras para outros efeitos (como criar um teatro de sombras, faze-las tomarem formas específicas, atrair a atenção de um vigia, etc.).

Tomada das Trevas: O primeiro dos truques de gerar trevas, **Tomada das Trevas** permite que o Celestial escureça toda uma área ao seu redor, reduzindo ou mesmo apagando luzes próximas. Lâmpadas ficam mais fracas, chamas se apagam e mesmo a luz da lua e das estrelas torna-se mais fraca na área afetada.

A área de trevas criada caminha junto com o Kage, acompanhando-o aonde ele for. Ela é extremamente fria e negra, e todos em seu interior, com exceção do Celestial que a criou, terão dificuldade para ver devido ao véu negro que se forma.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + YINGZI (dificuldade 8). A área afetada tem um raio igual a (Percepção + Prontidão) do Celestial, em metros. O número de sucessos indica a intensidade que as luzes são enfraquecidas: um sucesso apenas torna a área mais sombria, três apaga luzes fracas e diminui luzes fortes e cinco sucessos deixam a área totalmente obscurecida.

Este poder se mantém ao redor do Celestial, e se move para onde ele se mover (ele é sempre o centro da área sombria criada). A área sombria dura por toda a Cena, mas pode ser desfeita antes se o Kage desejar. Além disso, uma vez que luzes e chamas saiam da área afetada, elas voltam a brilhar em intensidade plena.

Qualquer um obscurecido, fora o próprio Celestial que gerou a área de trevas, perde um dado de suas paradas de Percepção por sucesso obtido pelo Celestial. Seres que utilizem poderes para visão noturna reduzem à metade a penalidade devido à escuridão (arredonde para baixo), mas ainda assim terão dificuldade para ver nas trevas.

As trevas criadas são totalmente desfeitas se tocadas pela luz do sol.

Nível ••

Manto de Sombras: As trevas são o lar dos Kage, e eles aprenderam a se tornar totalmente invisíveis quando envolvidos por elas. **Manto de Sombras** possibilita que o Kage, ao entrar numa sombra ou numa área escura, torne-se extremamente difícil de ser visto, ouvido ou mesmo farejado. Quanto mais escura for a área, mais difícil se torna perceber a presença do Celestial. Quando na escuridão total, o Celestial torna-se completamente imperceptível.

Sistema: Este poder exige o gasto de 3 pontos de Investimentos para ser ativado por uma Cena, e seus efeitos só são notados quando o Celestial não está no foco direto de alguma fonte de luz. Conforme ele adentra na escuridão, ele torna-se mais e mais difícil de ser notado.

De acordo com a intensidade da escuridão, as dificuldades para se ver, ouvir e farejar o Celestial de qualquer um que tente encontra-lo aumentam. Estar na penumbra (área indiretamente iluminada) aumenta a dificuldade em +1. Estar numa

sombra aumenta a dificuldade em +2. Estar no escuro aumenta dificuldades em +4. Por fim, estar na escuridão total faz com que o Celestial não possa ser visto, ouvido ou farejado de modo algum.

Note que mesmo poderes ou equipamento que permitam ver no escuro não possibilitarão ver o Celestial (afinal, ele não estará sob foco direto de alguma fonte luminosa). Poderes para ver através de invisibilidade e ilusões, porém, poderão ser usados para tentar ver o Celestial (mas, da mesma forma, o ser sobrenatural ainda terá a dificuldade de ver no escuro para tentar acha-lo, já que a escuridão em si já se prova uma boa cobertura).

Nível •••

Aprisionar a Sombra: Os objetos e pessoas têm ligações com as sombras que projetam. Pisando na sombra de um objeto ou pessoa, o Kage impossibilita que este objeto ou esta pessoa sejam retirados do local em que estão. Isso apenas impede que a pessoa ou objeto saia do lugar em que está: uma pessoa cuja sombra foi pisada ainda poderia se mexer, atacar ou se defender, mas seus pés estariam "presos" ao solo.

Sistema: O Kage pisa na sombra do alvo e gasta um ponto de Força de Vontade e 1 de Investimento. Para escapar, o alvo testa Força de Vontade (dificuldade 8), resistida pela Força de Vontade do Celestial (dificuldade 7). Quem conseguir mais sucessos ganha, mas o alvo pode continuar tentando a cada turno.

Uma pessoa que tente mover um objeto aprisionado teria que testar também a Força de Vontade. Se duas ou mais pessoas tentarem mover o mesmo objeto, ou se uma ou mais pessoas tentarem ajudar uma pessoa parada, somente o de Força de Vontade maior testa, mas sua dificuldade cai em ponto para cada pessoa além da primeira que tenta mover o aquilo que foi aprisionado.

Este poder dura enquanto o Celestial estiver pisando sobre a sombra do alvo, ou até que o alvo consiga se mover.

Os Frios Braços da Noite: Uma das habilidades mais assustadoras de Yingzi é a capacidade do Kage de criar tentáculos de puras trevas a partir das sombras e da escuridão do local. Os tentáculos aparecem como grossas e compridas massas de escuridão sólida, contorcendo-se e movimentando-se sem parar. Os tentáculos de trevas podem ser usados para atacar ou para segurar pessoas, e são extremamente frios ao toque, a ponto de causar queimaduras leves devido ao frio intenso.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Força de Vontade, 3 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + YINGZI (dificuldade 6). O primeiro sucesso cria um tentáculo de 3 metros de comprimento, com todos os Atributos Físicos 3. Sucessos adicionais podem ser distribuídos entre criar novos tentáculos, aumentar o tamanho do mesmos (1 metro por sucesso) ou aumentar seus Atributos (+1 em cada Atributo por sucesso).

Os tentáculos são seres independentes, atacando sem tomar ações do total do Celestial. Cada tentáculo pode agir apenas uma vez por turno, porém. Eles podem ser usados para atacar ou agarrar oponentes. Para isso, eles testam sua Destreza natural (e não a Destreza do Celestial), somada à Briga do próprio Celestial.

Tentáculos podem absorver qualquer tipo de dano, salvo dano causado por fogo. Além disso, Dano Atordoante é reduzido à metade após a absorção. Cada tentáculo possui dois níveis de Vitalidade para cada metro de comprimento que possuem. Eles não sofrem penalidades por dano, mas também não regeneram. Se perderem todos os níveis, eles são destruídos.

Tentáculos se desfazem se destruídos ou se tocados pela luz solar. Além disso, eles desintegram-se no fim da Cena.

Nível ••••

Servos de Trevas: Com este poder, o Kage pode dar vida às sombras, transformando-as em seres animados sugadores de energias vitais. As criaturas de trevas criadas são monstros sem mente, que obedecem grosseiramente às ordens do Celestial e são completamente irracionais. Se entram em contato com a luz do Sol, estas criaturas são dissipadas.

Sistema: O Celestial gasta 5 Pontos de Investimentos por criatura de sombras que deseja criar. As criaturas de sombra emergem das sombras próximas e possuem corpos físicos, mas nenhuma inteligência. Elas seguem as ordens do Kage que as criou, embora entendam as ordens de forma limitada. As criaturas de sombras são fracas fisicamente. Elas possuem as seguintes estatísticas:

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 4 (podem ver normalmente na escuridão), Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 4, Briga 3, Furtividade 8 (sombras são absolutamente silenciosas)

Poderes: Sugar Energia Vital (veja adiante), reduz Danos Atordoantes à metade após sofre-los, absorve Danos Agravados, causa Danos Letais com seus golpes, mesmo sem o uso de armas.

Vitalidade: 10 níveis de Vitalidade sem penalidades por Dano

Força de Vontade: 3 (não pode ser dominado ou controlado por outro que não seu criador)

As sombras podem sugar energia vital para se fortalecerem. Tocando um ser vivo (vampiros, fantasmas, espíritos, demônios e anjos não se encaixam nesta categoria) e testando Força + Briga, a sombra causa um ponto de Dano Atordoante por sucesso (este Dano pode ser absorvido). Cada ponto de Dano causado desta maneira aumenta a Força ou o Vigor da sombra em um pelo resto da Cena (máximo de 5 pontos), ou então pode ser usado pela sombra para recuperar-se de ferimentos (Ferimento Agravado não pode ser curado, porém).

As sombras são destruídas ao amanhecer, morrendo em contato com o sol. Também podem ser desfeitas se seu criador assim desejar. Muitos Kage mantém seus servos no subsolo, desta forma protegendo-os contra o Sol e tornando-os permanentes, gerando exércitos de sombras para lutarem contra as forças do Vermis Magnis e do Inferno.

Nível •••••

Forma Tenebrosa: Esta habilidade lendária permite que o Kage torne-se trevas. Embora mantenha sua forma e seja "tridimensional," essa forma de sombra é imaterial. O Celestial só pode ser ferido por ataques sobrenaturais, luz solar e fogo.

Além disso, a **Forma Tenebrosa** permite que o Celestial atravesse pequenas frestas e buracos como se fosse líquido, ou pode moldar sua forma para assumir o formato de sombra de objetos ou mesmo camuflar-se perfeitamente em sombras normais.

Sistema: O Celestial gasta um ponto de Força de Vontade e 3 de Investimentos para assumir esta forma, mas pode retornar ao normal sem gastos adicionais. O Celestial não pode ser ferido, mas não pode atacar fisicamente também. Ele pode espremer-se por espaços apertados e atravessar até mesmo rachaduras.

Além disso, testando Manipulação + Furtividade (dificuldade 8), o Celestial pode fundir-se a uma sombra normal, tornando-se imperceptível enquanto permanecer imóvel. Ele pode também mudar de forma testando Vigor + Furtividade (dificuldade 6), assumindo formas sombrias não-humanóides.

Nesta forma, porém, o Celestial recebe Dano Agravado não-absorvível se tocado por luz solar, como se fosse um vampiro (1-3 pontos de Dano por turno, dependendo da intensidade da luz). Além disso, fogo e ataques místicos ainda podem feri-lo.

Lâmina Tenebrosa: Manipulando sombras e trevas, o Celestial é capaz de concentrar escuridão em uma de suas mãos, gerando uma lâmina negra de trevas. Esta lâmina pode assumir várias formas: uma cimitarra, uma katana ou outra espada longa, mas uma vez que tenha sido criada, ela não pode ser alterada. A **Lâmina Tenebrosa** causa ferimentos terríveis, e é física o suficiente para aparar ataques de armas reais. Ela é usada como arma principal pelos Kage que aprendem este poder.

Sistema: O Celestial se concentra por um turno e gasta 5 pontos de Investimentos. A lâmina criada deve ser igual a uma arma qualquer de uma mão (espadas de duas mãos ou machados grandes, portanto, não são permitidos) e causa Dano igual à uma arma real. Este Dano é Agravado. A **Lâmina Tenebrosa** pode ser desfeita a qualquer momento que seu criador desejar, mas fogo e luz solar também a destroem. Além disso, ela dissolve caso o Celestial a deixe cair de suas mãos.

Nível 6

Gêmeo Sombrio: O Kage é capaz de dar vida e forma física à sua sombra, transformando-a em uma cópia sua, feita por trevas. O **Gêmeo Sombrio** possui as mesmas capacidades naturais do Celestial, e pode agir independentemente do Kage que o criou, embora seja totalmente fiel.

Sistema: O Celestial gasta 5 pontos de Investimentos e um de Força de Vontade, e então testa RACIOCÍNIO + YINGZI (dificuldade 6). O número de sucessos indica, em metros, a distância que a sombra pode se afastar do Celestial. Embora esteja confinada a permanecer próxima ao Kage e deva obedecer aos seus comandos, a sombra age livremente. Para todos os efeitos, o jogador passa a controlar dois personagens: o próprio Kage e a sombra.

A sombra possui os mesmos Atributos, Habilidades e Força de Vontade que o Celestial que o criou, mas não seus poderes nem sua energia. Ela possui os seguintes poderes naturalmente: **Sombras têm Vida** (Yingzi nível 1), pode ver na escuridão e é absolutamente silenciosa (-3 dificuldades de Furtividade).

A sombra recebe dano como os **Servos de Trevas** (nível 4), e como eles também é capaz de absorver energia vital (mas pode usa-la para expandir seus Atributos até o máximo permitido pela Casta do Celestial, ao invés de apenas 5).

Um **Gêmeo Sombrio** volta a ser uma sombra comum após o fim da Cena, ao ser destruído ou se o Celestial desejar que ele retorne ao normal. Enquanto este poder se mantém ativo, o Celestial não possui uma sombra. Como apenas a própria sombra do Celestial pode ser transformada deste modo, este poder impossibilita que o Kage tenha mais de um **Gêmeo Sombrio** ao mesmo tempo.

Nível 7

Caminhar nas Trevas: Para os Kage, cada canto de escuridão é como um portal, que possibilita viajar para locais distantes quase que instantaneamente. Relatos falam de Kage capazes de viajar através de sombras, ou que somem completamente quando se envolvem nas trevas. **Caminhar nas Trevas** permite que o Celestial, entrando numa área sombria, se veja transportado para outra área de trevas próxima. Em locais escuros, este poder pode ser aterrador para os inimigos do Kage, pois ele pode teleportar-se para qualquer local em que haja escuridão, podendo surgir de qualquer lugar.

Sistema: O Celestial precisa adentrar no escuro, de forma que não possa ser facilmente visto pelos inimigos. Ele pode combinar **Manto de Sombras** (nível 2) para facilitar o uso deste poder, e a sombra não precisa ser natural: outros usos de Yingzi servem para gerar trevas que ocultem o Celestial.

Seja como for, uma vez imerso em trevas, o Kage gasta 3 pontos de Investimentos e testa PERCEPÇÃO + YINGZI (dificuldade 6 para um local dentro de seu alcance sensorial, 8 para um local próximo mas que esteja fora de seu alcance sensorial e 10 para um local distante). A viagem leva 4 turnos, menos um turno para cada sucesso obtido. Com quatro ou mais sucessos, portanto, ela é instantânea, permitindo ao Celestial teleportar-se e ainda usar outras ações (se ainda tiver ações sobrando) no mesmo turno.

O Celestial sempre irá surgir em outro local escuro ou sombrio. Se não houver uma área sombria nas proximidades do destino escolhido, o Kage não surgirá no destino escolhido, mas sim nas sombras mais próximas ao local. Este poder NÃO permite viajar entre mundos.

Nível 8

Ajudante das Trevas: Embora Kage de Coros mais baixos sejam capazes de dar "vida" às suas sombras, somente aqueles que realmente avançaram em Yingzi podem usar seus poderes para afetar a matéria física. **Ajudante das Trevas** permite que o Kage manipule sua sombra, para que ela mova-se independentemente e mesmo estique-se ou mude de forma. A sombra do Celestial é capaz de tocar as sombras de outros objetos, e ao segurar essas sombras, empunha-las ou manusea-las, o objeto real é afetado.

Desta forma, a sombra do Celestial poderia agarrar a sombra de um objeto, e então traze-lo para o Kage. Para aqueles que observam apenas o objeto, é como se ele "voasse" para o Kage, mas para quem olha sua sombra, é possível vê-la esticando-se, agarrando a sombra do objeto e trazendo-os até seu mestre.

Este poder funciona de forma igual tanto em objetos como pessoas.

Sistema: O Kage gasta 3 pontos de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + YINGZI (dificuldade varia de acordo com o movimento que a sombra fará, 6 para agarrar um objeto, 8 para digitar em um teclado ou atacar com uma arma). A sombra pode "esticar-se" a uma distância de até (Percepção do Celestial) em metros, mas note que ela continua sendo a sombra do Celestial (ou seja, ela não pode andar para longe do Kage, ficando sempre ligada à ele).

Para propósitos de calcular o que a sombra pode segurar ou mover, considere que ela tem Força igual ao Celestial. Note que a sombra não precisa testar para realizar ações (o número de sucessos no teste desse poder indica o quão bem-sucedida foi a sombra). Este poder não pode ser usado para golpear outra pessoa: se a sombra do Celestial atacar a sombra do alvo, nada acontecerá.

Este poder não pode ser usado sob a luz do sol.

Nível 9

Bênção das Trevas: Acostumados com as trevas, os Kage aprendem com o tempo a extrair poder e segurança delas. **Bênção das Trevas** permite que o Celestial, quando imerso em sombras, regenere-se de ferimentos rapidamente e sem o gasto de suas energias.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder está sempre ativo. Para que ele funcione, porém, o Celestial deve estar na escuridão. A cada turno em que o Kage descansa nas trevas, ele regenera um nível não-Agravado de Dano. Dano Agravado é curado como se fosse Dano Atordoante em mortais.

Note que, para regenerar, o Celestial deve estar descansando. Ações bruscas ou esforços físicos (como combate) impedem a regeneração. Além da cura de **Bênção das Trevas**, o Celestial pode gastar pontos de Investimentos para curar-se como normalmente faz, desta forma agilizando ainda mais seus processos de cura.

Nível 10

O Frio Abraço da Morte: O grande ataque final de Yingzi, **O Frio Abraço da Morte** permite que o Kage estenda trevas por toda a área ao seu redor, engolfando qualquer ser nas proximidades, seja amigo ou inimigo. Entre os que são engolidos pelas trevas, o Celestial pode escolher quais serão afetados e quais não serão, mas aqueles que forem afetados sofrem danos terríveis, conforme a escuridão líquida invade seu corpo. Os que morrem através deste ataque são, por fim, engolidos pelas trevas, e desaparecem com elas quando a escuridão gerada retorna ao Celestial.

Sistema: O Celestial pode estender as trevas em um raio de até (Percepção + Prontidão) metros. Ele se concentra por um turno, e então gasta 3 pontos de Energia e um de Força de Vontade, testando então RACIOCÍNIO + YINGZI (dificuldade 6). Cada sucesso causa dois níveis Agravados de dano em todos na área, salvo aqueles que o Celestial deseje poupar. Este dano pode ser absorvido apenas se o ser em questão for capaz de absorver Danos Agravados.

Aqueles que forem mortos através do **Frio Abraço da Morte** são então engolidos pelas trevas. As trevas duram apenas um turno, desaparecendo em seguida e levando consigo qualquer um que tenha morrido em seu interior.

Este poder não pode ser realizado sob a luz do Sol.

LIMITES DO YINGZI

Yingzi é um poder brutal e assustador. As trevas geradas parecem vivas, de forma que este não é um poder que mortais comuns gostem de presenciar. Qualquer novo efeito de jogo que envolva sombras, escuridão e trevas pode ser criado para Yingzi, desde que haja a aprovação do Narrador.

OS NODOS CELESTIAIS

Deus lhe disse: "Não se aproxime daqui! Tira as sandálias dos pés, pois o lugar onde estás é lugar sagrado."
— Êxodo 3, 5

O Éden é um mundo distante, mergulhado nos mundos espirituais, mas há locais da Terra em que as energia do mundo dos Celestiais tocam o plano material, criando áreas místicas chamadas Nodos Celestiais.

A aparência de um Nodo Celestial é plácida e bela. Invariavelmente, os Nodos são locais abertos, tocados pela luz do Sol todos os dias. Vida parece mais saudável na área e em seus arredores. As plantas crescem saudáveis e belas, os pássaros cantam e as pessoas sentem-se mais confortáveis e mais vigorosas nestes lugares. Há uma sensação constante de paz, há poucos barulhos, e sempre há brisa e luz.

Infelizmente, existem raríssimos Nodos Celestiais ativos na Terra. Às vezes, um Celestial é capaz de gerar um Nodo temporário, que irá se desfazer em poucas horas ou, em raros casos, poucos dias. A maioria dos Nodos Celestiais é permanente, porém, embora o número de Nodos diminua a cada dia.

Nodos Celestiais são criados por grandes atos de magia branca. Alguns rituais e *Spiritus Factu* são capazes de gerar Nodos, mas o local que é transformado deve sempre ser bem ventilado e iluminado, numa região calma. Locais de grande Fé mas pouco movimento ou onde há natureza intocada pelo homem contém os maiores e mais poderosos Nodos Celestiais.

NÍVEIS DE NODOS CELESTIAIS

Um Nodo Celestial possui níveis, que determinam seu poder e as vantagens que aqueles em seus domínios possuem. O nível determina os poderes do Nodo, e esses poderes são cumulativos. Nodos Celestiais de nível um são os mais comuns, e raríssimos são os Nodos de nível três ou superior. Não se sabe da existência de nenhum Nodo Celestial permanente de Nível 5 na atualidade, embora alguns digam que vários monastérios distantes do oriente e algumas clareiras intocadas de matas virgens contenham Nodos de nível 4.

• **Nodo Inferior:** Celestiais se sentem mais seguros nestes lugares. Vida animal e vegetal cresce com saúde e vigor. Criaturas místicas tornam-se imunes ao Paradoxo dentro dos limites do Nodo

(**Observação para quem joga Mago**: "Imunes ao Paradoxo" indica que seres fantásticos não são atacados pela Descrença no local, mas não afeta em nada a Magia realizada no interior do Nodo. Magos ainda podem ser atacados pelo Paradoxo caso realizem suas magias de forma Vulgar).

•• **Nodo Comum:** Qualquer criatura que sirva a forças negras (Infernalistas, crias do Vermis Magnis, demônios) têm suas dificuldades para usar poderes sobrenaturais aumentadas em um ponto enquanto estiverem dentro dos limites do Nodo, devido ao desconforto que sentem ao entrar em local tão sagrado.

••• **Nodo Maior:** Uma aura de paz toma o Nodo, afetando todos os mortais em seu interior (seres sobrenaturais são imunes). Todos as suas dificuldades de ações ofensivas ou violentas são aumentadas em um ponto.

•••• **Nodo Poderoso:** Dificuldades para todos os Poderes Celestiais caem em um ponto quando realizados dentro do Nodo Celestial.

••••• **Nodo Superior:** Dificuldades para todos os Poderes Celestiais caem em dois pontos quando realizados dentro do Nodo Celestial.

MAGIAS NO ÉDEN

O Éden é um imenso Nodo Celestial, e portanto Celestiais, quando estão no Éden, possuem as mesmas vantagens que possuem no interior de um Nodo Celestial. As áreas selvagens e pequenas vilas do Éden detém o mesmo poder que um Nodo Celestial de nível três. As cidades do Éden, por outro lado, são Nodos de nível quatro. Os locais mais poderosos, porém, são os locais onde se reúnem os líderes dos Cleros com freqüência. Esses locais, são Nodos Celestiais de nível cinco.

Há quem diga que, acima das nuvens, na misteriosa Fortaleza do Firmamento, está a fonte de toda a Energia Pura do Éden, e que os corredores do imenso castelo são um imenso Nodo Celestial de poder maior do que qualquer um pode imaginar. Embora ninguém jamais tenha tentado sentir todo o poder possível deste lugar, ele seria um Nodo Celestial de nível seis.

O VELHO PAPO: "NÍVEIS"

Um detalhe importante a ser destacado: Celestiais NÃO definem Nodos em níveis. Para eles, há simplesmente Nodos Celestiais mais puros e poderosos que outros. O sistema de classificar Nodos em níveis é simplesmente uma simplificação para facilitar os termos de jogo. Portanto, um Celestial poderia descrever um local como sendo "um Nodo Maior," mas jamais como sendo "um Nodo de nível 3."

ARTEFATOS MÍSTICOS

Em muitas lendas e histórias são lembradas armas e objetos de poder mágico, que nas mãos de seu portador, podiam ser usadas para realizar milagres. Varinhas de magos, poções místicas, amuletos de proteção e muitos outros objetos de poder são contados nas lendas.

Embora magos e lupinos sejam os seres que mais utilizam tais tipos de objetos de poder, alguns Celestiais, em particular Veritatis Perquiratores, também são capazes de usa-los ou mesmo cria-los. Tais objetos são chamados Artefatos, e são divididos em várias categorias:

Artesanato Celestial: São Artefatos criados por Celestiais e são os mais comumente encontrados entre os anjos.

Fetiches e Amuletos: São Artefatos espirituais, criados ao se aprisionar um espírito em um objeto. O espírito aprisionado é quem dá poder ao Artefato, e portanto tais Artefatos possuem sua própria consciência e personalidade. Fetiches são permanentes, perdendo seus poderes somente se forem quebrados ou se o espírito for expulso. Amuletos, por outro lado, libertam o espírito logo após o primeiro uso, impedindo que sejam reutilizados.

Talismãs: São Artefatos capazes de realizar certas Mágikas Verdadeiras. São muito poderosos e raros Celestiais têm conhecimento místico suficiente para utiliza-los. Talismãs podem ser afetados por forças de Paradoxo, podendo ser quebrados caso sejam usados diante de mortais.

Outros: Existem muitos tipos de Artefatos, como os Amuletos de Múmias, alguns Artefatos vampíricos, o Artesanato Infernal e outros. Esses tipos de Artefatos são muito mais raros nas mãos de Celestiais, e suas regras ficam a cargo do Narrador.

ARTESANATO CELESTIAL

Alguns Celestiais são capazes de criar Artefatos próprios. Chamados de Artesanatos Celestiais, esses objetos de poder são capazes de diversas habilidades especiais. O uso de Artefatos é pouco comum entre os Celestiais, embora aqueles que com afinidades místicas e, principalmente, os Veritatis Perquiratores às vezes possuam um ou dois Artesanatos.

CRIANDO UM ARTESANATO CELESTIAL

Para criar um Artefato, o Celestial precisa ter nível alto no Conhecimento Cultura Mística (4 pontos para Artesanatos de nível um a três, 5 para Artefatos de nível quatro ou cinco). Criar um Artefato é difícil e demorado e normalmente requer objetos e ingredientes especiais. Apenas Celestiais muito dedicados ou fascinados por magia costumam criar Artesanatos Celestiais, portanto não é comum encontrar alguém disposto a criar um desses objetos místicos.

Para criar o Artefato, o criador deve seguir um ritual específico para cada Artefato. Portanto, pode ser necessário pesquisar muito antes de se poder gerar o Artesanato Celestial desejado. A criação leva semanas na melhor das hipóteses, ou até mesmo anos na pior hipótese possível.

O Celestial criador investe o Artefato com Energia Pura (Pontos de Energia) e testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é o nível do Artefato +3). Quantos mais sucessos, em menos tempo se cria o item mágico. Pode-se testar uma vez por cada dia INTEIRO de trabalho gasto para criar o Artefato e é preciso acumular um número total de sucessos igual a dez vezes o nível do objeto. Artefatos necessitam ainda que seja gasto, ao final do processo, um ponto permanente de Força de Vontade e um número de Pontos de Energia igual ao nível do objeto.

Um teste para criar um Artefato que receba Falha Crítica está arruinado. Adicionalmente, o Celestial perderá os pontos gastos para criar o Artefato.

O item criado deve ter um poder e uma forma que combinem. Os Perquiratores dizem que isso se deve à Ressonância do objeto. Por exemplo, uma faca é uma arma de guerra e normalmente terá poderes destrutivos, sendo portanto incapaz de se tornar um Artesanato de cura ou paz.

Usando um Artesanato Celestial:

Qualquer ser (incluindo não-Celestiais) que deseje usar um Artesanato Celestial pode ativar seus poderes gastando um ponto de Força de Vontade. Celestiais, por outro lado, ativam Artefatos simplesmente gastando um Ponto de Investimento. Alguns Artefatos específicos exigem ainda um teste após o gasto de Força de Vontade ou Investimento.

Como regra geral, o poder do Artefato permanece ativo por uma Cena. Durante toda a Cena, o poder do Artesanato Celestial pode ser usado repetidamente, desde que o Artefato tenha sido ativado. Há, porém, Artefatos que funcionam de forma imediata e que devem ser reativados a cada uso.

Exemplos de Artesanatos Celestiais:

A seguir, estão alguns exemplos de Artesanatos. Cada Artefato vem com o nível (as bolinhas) para que possa ser comprado pelo Antecedente Artefato na criação de personagem.

• Cristal de Fanuel

Este é um pequeno cristal, perfeitamente esculpido. Muitas vezes ele é encontrado preso a uma corrente e usado como colar por algumas mulheres Celestiais. Quando ativado, o colar brilha ao se aproximar de um Celestial ou demônio. O brilho do cristal é dourado quando próximo de um Celestial, ou esverdeado quando próximo de um demônio. O brilho se intensifica de acordo com a proximidade da criatura. O cristal de mantém ativo por toda a Cena, e não brilha na presença do próprio ser que o ativou, mesmo que seja um Celestial ou demônio.

• Moeda da Sorte

A Moeda da Sorte é um Artefato bem comum no Éden, que obviamente dá boa sorte ao seu portador. A moeda normalmente é usada como amuleto, de forma que se destaca entre os pertences do usuário. Para aciona-la, o seu dono deve esfrega-la em sua mão (e gastar um ponto de Investimento ou Força de Vontade).

A moeda permanece acionada por uma Cena e, durante este tempo, o Celestial pode jogar novamente um teste que tenha Falhado ou sofrido Falha Crítica. No máximo três jogadas podem ser repetidas, e apenas uma única vez cada teste diferente. Este Artefato só pode ser ativado uma única vez por dia.

•• O Dedo Indicador de Rochel

Um Indicador é um Artefato que serve para se localizar pessoas e lugares. Sua aparência varia desde a clássica agulha presa a um fio a um tabuleiro especial com uma seta ou mesmo uma bússola. Para ser acionado, é preciso que o usuário possua algo pertencente à pessoa ou ao local que deseja ser encontrado. O usuário precisa, além de gastar o ponto de Investimento ou Força de Vontade, testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6 se estiver em posse de um objeto de grande significado para o alvo, 9 se for um objeto com ligação mais fraca). O número de sucessos indica o número de minutos que a agulha ou seta permanecerá apontando para a direção em que se encontra o alvo.

Este Artefato só encontra seu alvo caso esteja no mesmo mundo que ele. Portanto, se o alvo for capaz de viajar entre dimensões, pode escapar da detecção.

••• Caduceu

O Caduceu é o clássico bastão com duas serpentes enroscadas e com duas asas na extremidade superior, símbolo do deus Mercúrio e da medicina. Este item místico é um poderoso artefato de cura. Tocando o Caduceu em um alvo e em seguida ativando-o (o que exige um teste de Carisma + Medicina com dificuldade 7 em adição ao gasto de energia ou Força de Vontade), o Celestial é capaz de regenerar ferimentos em uma pessoa.

O Caduceu regenera um nível de Dano não-Agravado para cada sucesso obtido no teste. O dano não é regenerado imediatamente, mas sim a um ritmo de um nível de Vitalidade por turno, a partir do momento em que o Caduceu foi usado. O Artefato não precisa permanecer em contato com o alvo durante todo este tempo, porém, só necessitando toca-lo por um breve instante. O Caduceu não regenera Danos Agravados, mas os torna Atordoantes, a um ritmo de um nível por sucesso.

O Caduceu só pode ser usado uma vez por dia em uma mesma pessoa.

••• Chave de Portão Celeste

Este Artefato se apresenta na forma de uma chave dourada, ornada com minúsculos símbolos. Às vezes ela encontra-se presa a uma corrente dourada ou prateada. Ao ser colocada em uma fechadura e então ativada, a chave abre qualquer porta ou cadeado trancado.

Note que a chave apenas abre o que está trancado: ela não desativa alarmes. Além disso, ela deve caber na fechadura da porta, de forma que é impossível abrir portas que utilizam cartão ou senhas para serem abertas.

•••• Cajado Espiritual

Este longo cajado de madeira com pequenos símbolos entalhados em sua extensão parece ser um cajado simples, mas na verdade é um poderoso item para ser usado contra espíritos, sejam fantasmas ou espíritos da Umbra natural. Ao ser ativado (o que exige, além do gasto de pontos, um teste de Percepção + Ocultismo com a dificuldade igual a Película ou Mortalha local), o cajado faz com que todos os espíritos ou todos os fantasmas (de acordo com qual mundo espiritual ele foi sintonizado) a até 10 metros possam ser vistos como se tivessem se manifestado.

Além disso, uma vez ativado, o Cajado é capaz de ser usado para golpear e causar dano em espíritos, sem a necessidade que eles se materializem. O Cajado também pode ser usado para atacar qualquer outra criatura imaterial na área (vampiros em forma de névoa, por exemplo).

••••• *Mortalis Arma*

As *Mortalis Arma* são as lendárias armas usadas pelos exércitos celestiais na caça a demônios. Possuir uma arma destas é uma grande honra para um caçador de demônios, e muitos Venatores e Cuique Suum buscam ter o direito de possuir uma *Mortalis Arma*. Infelizmente, estas armas são raríssimas.

Mortalis Arma são armas brancas de tamanho grande (machados, espadas, lanças) e são sempre ornamentadas por pedras preciosas, prata e ouro. São armas impressionantes e normalmente possuem formas estranhas e impressionantes (lâminas curvas e cheias de pontas cortantes, desenhos de anjos ou símbolos místicos em seu cabo, decoração por pedras preciosas, etc.) Se ativada, a lâmina da arma brilha intensamente com uma cor azulada (versões infernais destas armas brilham em vermelho, como se estivessem em brasa).

Quando ativada e usada em combate, a *Mortalis Arma* garante ao usuário um bônus de dois dados em todos os ataques em que a usa e todos os testes para aparar ataques de armas brancas. Adicionalmente, seu Dano é Agravado.

AMULETOS E FETICHES

Amuletos e Fetiches são artefatos espirituais, normalmente fabricados por Metamorfos, certos magos e pelos poucos Celestiais que possuem os poderes de Espiritualidade. Estes itens de poder possuem espíritos aprisionados e adormecidos dentro deles, e o poder do objeto é retirado diretamente do espírito guardado dentro dele.

Fetiches e amuletos são raros entre Celestiais porque poucos conseguem compreender os espíritos da natureza. Apenas os Veritatis Perquiratores conseguem entender como realmente os espíritos agem e pensam, e desta forma criam alianças duradouras com os seres da Umbra.

Fetiches e Amuletos possuem personalidade. Um Celestial deve ser cuidadoso ao usar seus Fetiches, pois desrespeitar ou ofender os espíritos aprisionados pode fazer o objeto funcionar mal ou os farão abandonar o objeto

(Para detalhes completos a respeito de Fetiches e Amuletos, veja **Lobisomem: O Apocalipse**).

Criando Amuletos e Fetiches

Somente Celestiais que possuam o Poder Espiritualidade são capazes de criar Amuletos e Fetiches. Espiritualidade 3 é o mínimo necessário para se gerar um Amuleto, enquanto um Fetiche necessita de Espiritualidade 5. Para mais detalhes, veja a descrição do poder.

Usando Amuletos e Fetiches:

Para que um Celestial possa usar um Fetiche ou Amuleto, ele deve possuir pelo menos um nível no Poder Espiritualidade. Aqueles que não possuem este poder devem ter pelo menos dois pontos em Cultura Mística ou em Erudição em Espíritos, mas neste caso as dificuldades para se usar Fetiches aumentam em +1.

Amuletos e Fetiches possuem uma Característica própria: Gnose, que mostra o poder do espírito preso dentro do Artefato. Para que um Celestial possa usar um Amuleto ou Fetiche, deve-se primeiro investir um Ponto de Investimento no objeto para agradar o espírito preso e carregar seus poderes. Em seguida, o Celestial testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é a Gnose do item, mas aumenta em +1 para quem não possui o Poder Espiritualidade).

Ao ser ativado, o poder do objeto dura toda a Cena, a menos que a descrição do objeto diga o contrário. Alguns Amuletos ou Fetiches possuem poderes com efeito imediato e precisam ser ativados a cada uso.

Em caso de Falha Crítica, o espírito do Fetiche (ou amuleto) se revolta contra o usuário, usando seu poder contra o Celestial e em seguida deixando o objeto. O objeto, sem o espírito, torna-se um item comum, sem propriedades místicas.

Exemplos de Amuletos e Fetiches:

A seguir, estão alguns Amuletos e Fetiches usados por Celestiais. É preciso notar que Amuletos possuem "nível ½ ", pois só podem ser usados uma vez. Uma vez usado, o espírito aprisionado desperta e deixa o Amuleto, deixando o objeto sem poder. Fetiches, por outro lado, são permanentes.

(Amuleto) Velas Santificadas

Gnose: 5

Estes Amuletos se apresentam na forma de velas curtas e grossas, com belíssimos desenhos feitos na cera. Ao serem acendidas e em seguida ativadas, a luz da vela brilha fortemente, num tom branco, puro. Qualquer ser impuro (demônios, seres da Wyrm, mortos-vivos, etc.) que veja a luz da vela deverá testar Força de Vontade (dificuldade 7) e superar o número de sucessos do ativador do Amuleto. Caso não consiga, o ser irá fugir apavorado do local. Estas velas queimam por uma hora. Se apagadas, ou se totalmente consumidas, o espírito deixa a vela.

Caso mais de uma vela for acesa ao mesmo tempo, a dificuldade para resistir ao medo que a vela causa aumenta em +1 para cada vela além da primeira, e o número de sucessos a ser superado é igual ao número de sucessos maior entre as ativações de todas as velas presentes.

Velas Santificadas costumam ser encontradas em conjuntos de quatro a seis unidades, e são Artefatos comuns nas mãos de Veritatis Perquiratores, Sancti, Cuique Suum e Princeps.

• Anel da Confiança

Gnose: 9

Este anel de ouro com um pequeno rubi normalmente é entregue apenas a pessoas de extrema confiança, mas muitos Veritatis Perquiratores os fabricam como presente a mortais que respeitam. Quando ativado e posto no dedo de uma pessoa, o anel faz com que todas os mortais, lobisomens, magos e fadas tratem o usuário com a máxima cordialidade, confiança e respeito. Como resultado, o usuário ganha +1 dado por sucesso no teste de ativação para testes sociais relacionados a confiar no usuário ou trata-lo com respeito. O anel não funciona contra qualquer ser que já tenha morrido (incluindo vampiros, Celestiais, demônios, fantasmas e múmias), mas pode ser usado por esses seres também.

O anel só precisa ser ativado uma vez e não há limite de tempo para que o poder seja desfeito. O Fetiche irá se desativar, porém, se seu usuário mentir, tentar enganar outra pessoa ou se o anel for retirado do dedo do usuário. Para criar este Fetiche é necessário que um espírito de luz ou um espírito-cão seja preso ao anel.

•• Cálice de Purificação

Gnose: 5

Um item extremamente raro, mas muito valorizado, este cálice de prata, adornado com diversos símbolos e desenhos sagrados é capaz de purificar qualquer líquido posto nele. Venenos, propriedades sobrenaturais e outras características

daninhas do líquido posto no cálice irão simplesmente desaparecer, deixando o líquido puro. Além disso, o líquido posto no cálice é santificado, e qualquer ser que sirva às trevas (mortos-vivos, vampiros, demônios, seres do Vermis Magnis) será incapaz de beber ou tocar o líquido sem se queimar.

Para utilizar o Cálice de Purificação, o Celestial deve enche-lo com o líquido desejado e então ativar o Fetiche. Um sucesso elimina qualquer propriedade daninha do líquido. Além disso, caso o líquido entre em contato com algum ser corrupto, este ser sofrerá um número de níveis de Dano Agravado igual aos sucessos obtidos na ativação do Cálice. Esse Dano pode ser absorvido, a uma dificuldade 6, se a criatura em questão puder absorver Danos Agravados.

Criar um Cálice de Purificação exige que um espírito da prata, do sol ou da luz seja colocado no Fetiche.

••• Harpa Celeste

Gnose: 6

Mesmo sendo itens tão raros, essas harpas douradas e finamente acabadas são muito conhecidas. Ao ser ativada e então tocada, a Harpa Celeste emite uma aura de paz e tranqüilidade em todos que a ouvem. Ela só tem esse efeito pacificador quando ativada (ou seja, por um Cena), mas ela só é efetiva caso o Celestial saiba como tocar a harpa, o que requer um teste de Carisma + Performance (dificuldade 6). Os efeitos da Harpa são idênticos à **Aura Pacificadora** (Majestade nível 4), com o número de sucessos do teste de Performance no lugar do número de sucessos no teste do poder. Criar uma Harpa Celeste exige que um espírito-pomba ou algum outro um espírito da paz seja preso a ela.

•••• Manto de Sabedoria

Gnose: 9

Raríssimos destes mantos existem, e a maioria esta nas mãos de Arcanjos dos Veritatis Perquiratores. O Manto de Sabedoria é um manto com capuz. Sua cor pode variar entre azul, marrom ou negro, mas ao longo do tecido estão gravados diversos símbolos e runas místicas, baseadas em diversas tradições mágicas diferentes.

Quando usado e ativado, o Manto dá ao usuário +1 dado por sucesso na ativação em todos os testes de Cosmologia, Enigmas, Lingüística e Ocultismo. Além disso, o espírito freqüentemente conversa com seu usuário quando o capuz está cobrindo a cabeça do Celestial, dando-lhe informações que podem ser úteis. Para se criar um Manto de Sabedoria, é preciso aprisionar um espírito que tenha muita sabedoria e experiência, como um espírito de coruja ou um espírito-ancestral dos Garou.

••••• Portão da Lua

Gnose: 8

Um poderoso artefato, o Portão da Lua é composto por dois amuletos em forma de círculo, com desenhos místicos e o símbolo da lua em cada um, e feitos de prata. Um Luna é aprisionado em um dos amuletos ao se criar o Fetiche. Colocando um amuleto em algum lugar, enquanto se mantém o outro em sua posse e ativando-o, é possível criar um portal de luz azulada entre os dois, durante alguns instantes (o portal dura um turno por sucesso de ativação). Este amuleto é muito usado para se criar portais entre locais diferentes e conhecidos gastando-se um mínimo de energia.

TALISMÃS

Talismãs são Artefatos extremamente poderosos, e contêm Mágika Verdadeira, sendo capazes de efeitos realmente impressionantes. Infelizmente para Celestiais, incapazes de praticar Mágika, não é possível usar os Talismãs mais poderosos. Mesmo assim, a natureza mística dos anjos permite que eles utilizem Mágikas de Talismãs menores.

Usando Talismãs:

Mágika em está além dos limites dos seres do Éden, mas Celestiais podem invocar as esferas contidas dentro de um Talismã de baixo nível (nível 3 ou inferior). Talismãs mais poderosos estão além do poder de um Celestial. Além disso, apenas os anjos com grandes conhecimentos místicos são capazes de invocar o poder de um Talismã. Em regras do jogo, é preciso ter Cultura Mística 4 ou superior para usar um Talismã.

Cada Talismã possui três Características: Arete, Esferas e Quintessência. Arete é o poder do Talismã, Esferas são os poderes místicos contidos nele e Quintessência é a energia mística do item. Normalmente, cada vez que se usa um Talismã, um ponto de Quintessência é perdido e, se a Quintessência zerar, o Talismã precisará ser recarregado por um mago.

Para que use um Talismã, o personagem precisará gastar 1 Ponto de Investimento e 1 ponto de Força de Vontade. Ele então testa o Arete do Talismã (dificuldade é o nível do objeto +5). Quantos mais sucessos, melhor a magia é feita.

Em caso de Falha Crítica, o Paradoxo (a descrença das pessoas sobre coisas místicas) ataca o objeto, descarregando suas energias (Quintessência). Se a Falha acontecer quando o Celestial usa um poder claramente sobrenatural na presença de mortais, o objeto é destruído.

É possível recuperar a Quintessência de um Talismã investindo-o com Pontos de Investimentos. Ele testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade 6) e cada sucesso permite que ele recupere um ponto de Quintessência gastando um Ponto de Investimento. Por exemplo, três sucessos permitem que se recupere três pontos de Quintessência gastando três Pontos de Investimentos.

Exemplos de Talismãs:

Por motivos de espaço, nenhum novo Talismã é apresentado neste livro. Isto é conveniente, afinal, Talismãs são raros demais... se você quiser exemplos de Talismãs dos mais variados tipos, veja **Mago: A Ascensão** e seus suplementos.

SPIRITUS MAGICA (ENCANTAMENTOS)

Spiritus Factu não é a única forma de magia usada pelos Celestiais. Embora muito mais rara, e praticada apenas por uns poucos anjos que têm interesse em magia e misticismo, existe uma forma limitada de mágica que os Celestiais podem desenvolver. Esses poderes mágicos menores são chamados *Spiritus Magica*, a arte de Encantamentos, e *Spiritus Ritæ*, a arte de rituais.

A mágica menor está intimamente ligada ao conhecimento de Cultura Mística. Um Celestial é incapaz de usar formas menores de mágica se não possuir profundo conhecimento sobre magia. A grande maioria dos praticantes de formas menores de magia pertencem aos Cleros Veritatis Perquiratores e Mors Sancta, embora alguns Hun Xian, Kage e Princeps também conheçam alguns segredos desta forma de poder.

Encantamentos (*Spiritus Magica*) são mágicas menores que exigem apenas alguns segundos para serem realizadas. Um Celestial que conheça um encantamento pode realiza-lo com facilidade. Infelizmente, cada encantamento é aprendido em separado, tornando necessário o aprendizado de diversos encantamentos diferentes para se conseguir efeitos variados.

Encantamentos exigem, normalmente, apenas a realização dos gestos corretos e o uso das palavras místicas (pronunciadas em idiomas específicos, normalmente latim, grego ou Fabulare). Alguns requerem objetos específicos que servem de focos para o efeito.

Usando *Spiritus Magica*:

Existem três níveis de Encantamentos: Básicos, Avançados e Superiores. Há um mínimo necessário para se possuir um Encantamento, de acordo com seu tipo, e um custo em pontos de Experiência.

Tipo de Encantamento	Nível Mínimo de Cultura Mística	Custo (Pontos de Experiência)
Básico	3	4
Avançado	6	8
Superior	9	12

Note que cada Encantamento deve ser comprado em separado. Além disso, cada Encantamento possui um pré-requisito em um Atributo para ser aprendido. Aqueles que não possuem o Atributo no nível igual ou maior ao especificado não são capazes de aprender o Encantamento.

Em termos de jogo, cada encantamento possui um teste diferente e uma dificuldade para ser executado. Muitos exigem ainda o gasto de Pontos de Investimentos. Uma Falha Crítica não só impede o personagem de realiza-lo por uma Cena como retira um ponto de Força de Vontade do Celestial. O personagem precisa ainda completar os requisitos materiais para se usar o encantamento, ou seja, realizar os gestos corretos, falar corretamente as palavras místicas e, se necessário, portar o foco para o encantamento.

Para se aprender um Encantamento, o Celestial deve encontrar um livro ou um professor que possa ensina-lo. Esse tipo de conhecimento não é instintivo, e o Narrador é quem decide se você está apto ou não a aprender um Encantamento.

Exemplos de Encantamentos:

A seguir, estão alguns encantamentos mais comuns. Outros existem, podendo ser criados com a permissão do Narrador. Os poderes dos encantamentos são fracos se comparados às habilidades de *Spiritus Factu*. Eles são úteis porque são magias rápidas e baratas, além de ajudar em situações rotineiras.

Na frente de cada um dos Encantamentos, está entre sua categoria e seu pré-requisito, em um Atributo, para que ele seja aprendido. Note que a lista de Encantamentos a seguir é consideravelmente menor que a presente em **Demônio: O Preço do Poder**, pois *Spiritus Magica* é muito mais rara entre os Celestiais que entre os infernais. Se quiser mais exemplos de Encantamentos, veja **Demônio** e **Caídos: A Trilha Impura**.

Criar Luz

Tipo: Básico **Pré-requisito:** Inteligência 3

O Celestial é capaz de conjurar um globo de luz diante de si. Este globo irradia uma luz forte o suficiente para iluminar uma área grande. O anjo deve apenas gesticular, desenhando símbolos no ar com a ponta dos dedos, para ativar este encantamento.

Uma vez criada, a luz dura uma Cena. Se o Celestial se concentrar, pode fazer o globo de luz se mover, flutuando de um lado para o outro em uma velocidade de seis metros por turno. Se perder a concentração, o globo ficará parado.

Teste: Testa-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento.

Descobrir a Verdade

Tipo: Básico **Pré-requisito:** Carisma 3

Este Encantamento é ativado sobre uma pessoa. O Celestial deve conseguir desenhar um determinado símbolo no corpo dessa pessoa, seja em suas roupas ou em sua pele. Uma vez que o símbolo está desenhado, o Celestial pode ativar sobre a pessoa o Encantamento, proibindo-a de mentir.

Teste: Testa-se Destreza + Cultura Mística (dificuldade 8) para se desenhar o símbolo. O número de sucessos indica quantas vezes a pessoa será impedida de mentir. Cada vez que o Celestial desejar reativar o Encantamento, testa Inteligência + Intimidação (dificuldade 8) e gasta 1 Ponto de Investimento. O símbolo se reativará, impedindo que a pessoa minta. Enquanto a pessoa possuir o símbolo em seu corpo, o encantamento poderá ser ativado novamente.

Sentido Aguçado

Tipo: Básico **Pré-requisito:** Percepção 4

Este Encantamento permite que o Celestial aperfeiçoe um de seus cinco sentidos naturais (visão, audição, tato, etc.) O Encantamento demora alguns turnos para ser executado, mas uma vez ativado dura toda a Cena. O Encantamento exige que o personagem execute gestos complicados para ser ativado.

Observação: Existe um Encantamento diferente para cada um dos cinco sentidos, e essas versões precisam ser aprendidas em separado.

Teste: O Celestial testa Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8) e o deve acumular cinco sucessos (mas pode testar ao longo de muitos turnos, somando os sucessos). Uma Falha Crítica anula completamente o Encantamento. Deve-se ainda gastar 1 Ponto de Investimento. Se conseguir, o Celestial receberá uma dificuldade -2 em testes que envolvam o sentido ampliado.

Encantar Arma

Tipo: Avançado **Pré-requisito:** Inteligência 5

Esta magia permite ao Celestial dar poder a uma arma mundana, tornando-a capaz de causar ferimentos terríveis. Uma arma encantada causa Danos Agravados por uma Cena. No final da Cena, ela volta a causar dano comum.

Para se encantar uma arma, é preciso banha-la em água pura e cristalina, enquanto se recita as palavras místicas corretas. Este encantamento pode ser realizado em armas de fogo, arcos ou armamento similar, mas note que cada bala ou flecha precisa ser encantada em separado.

Teste: Raciocínio + Intimidação (dificuldade 6) e gasta-se um Ponto de Investimento.

SPIRITUS RITÆ (RITUAIS)

Além das habilidades limitadas de *Spiritus Magica*, os místicos celestes desenvolveram outra forma de magia menor, um pouco mais poderosa, mas ainda assim muito limitada, chamada *Spiritus Ritæ*, a arte de se utilizar Rituais.

Rituais são magias mais elaboradas, complicadas e demoradas de se realizar, e exigem tempo, ingredientes e conhecimentos específicos para serem realizados. Eles devem ser feitos seguindo à risca os passos determinados. Trocar ingredientes ou errar as ordens das ações tornam o ritual inútil.

USANDO RITUAIS:

Cada Ritual possui um nível, e o Celestial deve possuir Cultura Mística em nível igual ou maior ao do Ritual para poder utiliza-lo. Além disso, aprender um Ritual demora algum tempo e custa, em pontos de Experiência, igual ao nível do Ritual x2. Aprender um ritual exige tempo e normalmente é preciso descobri-lo em livros ou com um instrutor, embora alguns místicos possam criar novos rituais após alguns meses de estudo.

Ao se realizar o Ritual, o Celestial precisa primeiro realizar todos os detalhes que o envolvem, reunindo seus ingredientes e seguindo suas instruções à risca. No final do processo, que pode levar de alguns minutos a várias horas, testa-se Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é o nível do Ritual +3, máximo 9). Alguns rituais exigem o gasto de pontos de Energia, Força de Vontade ou Investimentos.

Exemplos de Rituais:

Existe uma infinidade de rituais, mas apenas alguns estão a seguir. Os Celestiais podem ainda executar alguns Rituais Taumatúrgicos e Necromânticos dos vampiros (veja **Vampiro: A Máscara** e seus suplementos), mas a dificuldade é um ponto maior do que o normal e exige-se o gasto de um ponto de Força de Vontade. Magia vampírica não é muito aceita no Éden, principalmente aqueles Rituais que se baseiam em ferir ou prejudicar outros seres. Apenas rituais de proteção ou purificação são bem vistos.

Rituais de Mágika Verdadeira e os ritos dos lobisomens e Metamorfos, porém, não podem ser feitos por Celestiais. Além disso, o Narrador pode proibir certos rituais se ele achar que não podem ser usados por Celestiais.

CORPO PURO (NÍVEL UM)

Este Ritual é muito simples, e é muito comum entre os Sancti e os Superviventes devido à sua praticidade e simplicidade. Corpo Puro serve para purificar o corpo de uma pessoa de todos os venenos, corpos estranhos (como farpas de madeira ou balas) e até mesmo doenças mundanas. O Ritual pode ser usado em si mesmo ou em outras pessoas.

Este Ritual só pode ser praticado em dias ensolarados. O Celestial despe o alvo do ritual (que pode ser ele próprio) às margens de um corpo natural e puro de água doce (como um lago ou rio não poluídos), pronuncia certas palavras enquanto toca a testa, os ombros e o ventre da pessoa, e então faz com que a pessoa entre na água, permanecendo na água por no mínimo 10 minutos. O Ritual só funcionará se a pessoa estiver totalmente despida, sem roupas ou mesmo adornos como anéis ou brincos.

Corpo Puro pode ser usado para curar qualquer doença que não seja de origem sobrenatural, eliminar os efeitos de venenos e retirar elementos estranhos do corpo do alvo, mas não regenera ferimentos. Se o alvo do poder for um ser vivo, porém, quaisquer ferimentos que a pessoa tenha no momento se regenerarão com o dobro de velocidade (reduza as metades o tempo necessário de cura).

Sistema: Apenas faça o teste padrão e siga as instruções acima.

SONHAR COM ANJOS (NÍVEL DOIS)

Um poderoso Ritual que ajuda a manter o Mandamento do Segredo, Sonhar com Anjos faz com que uma pessoa que tenha presenciado um Celestial em sua forma verdadeira esqueça o evento e passe a lembrar do Celestial como se fosse um

sonho vago e distante. As memórias do evento não são apagadas, mas sim distorcidas, a ponto que o alvo não se lembra de ter visto o anjo. O alvo irá, porém, lembrar-se de sonhos em que o anjo surge para ele, e terá sonhos parecidos durante as próximas noites. Este poder pode ser usado sobre seres sobrenaturais.

Para realizar o ritual, o Celestial deve entalhar em madeira um pequeno símbolo redondo, com uma runa de Fabulare que significa "sonho." Ele então abençoa o objeto com energia celeste e o põe sob o travesseiro ou colchão do alvo (ou no caso do alvo não dormir em uma cama, no lugar apropriado).

Assim que alvo despertar após dormir sobre o objeto, ele lembrará do anjo apenas em sonhos, e terá sonhos parecidos freqüentemente a partir daí. Ao tentar lembrar-se do evento em que viu o Celestial, porém, ele poderá lembrar-se que viu alguém, mas jamais iria lembrar-se de que se tratava de um anjo.

Sistema: Leva-se 30 minutos para entalhar o símbolo na madeira. O Celestial testa então para ver o quão bem sucedido foi seu ritual (quantos mais sucessos, mais dificilmente o alvo se lembrará de algo) e investe um ponto de Investimento no objeto.

ACALMAR O CÉU (NÍVEL TRÊS)

Este Ritual torna o clima de uma área extremamente ameno e calmo. As chuvas caem sem causar destruição, nunca está quente ou frio demais, os ventos são sempre calmos e a neve jamais cai em excesso. O clima do local se torna extremamente confortável para todos os habitantes da área, embora mantenha suas características básicas (por exemplo, é mais quente e sem invernos diferenciados numa área tropical, ou com as estações bem definidas numa área temperada, mais frio numa área polar, etc.)

Sistema: Este Ritual leva uma semana para ser realizado, mas o Celestial apenas tem de realizar um cântico de 30 minutos a cada dia. Ele afeta uma cidade ou região inteira e o número de sucessos indica por quantas semanas o clima se manterá estável e agradável.

CHAMAR O PROTETOR ESPIRITUAL (NÍVEL QUATRO)

Este é um Ritual raro, e apenas alguns Sancti, Veritatis Perquiratores e Spiritus Latro o conhecem. Chamar o Protetor Espiritual faz com que o Celestial ligue um dos Guardiões a um ser terreno (pode ser um mortal ou um ser sobrenatural). O Guardião passa a vigiar constantemente a pessoa, aparece-lhe em sonhos para dar-lhe avisos (quase sempre os sonhos são confusos e a mensagem bem enigmática, mas de ajuda) e também alerta o Celestial que realizou o Ritual caso a pessoa afetada esteja em perigo (algumas vezes, o alerta vem dias ou mesmo meses antes do perigo ocorrer). Como Guardiões não possuem forma física, nem sequer podem ser encontrados na Umbra, a única forma deles se comunicarem com a pessoa ou com o Celestial é através de sonhos, alucinações ou visões.

Para realizar este Ritual, o Celestial deve possuir um objeto de grande importância para o alvo, ou alguma pessoa importante para ele (ou ele próprio) deve estar presente. O Celestial desenha um círculo no chão, preenche-o com runas especiais de Fabulare e então senta-se no círculo, caindo num transe profundo para entrar em contato com os Guardiões e pedir sua ajuda. Desenhar o círculo é rápido (uns 10 minutos), mas o transe leva uma noite inteira para ser completado. Este Ritual só pode ser executado à noite, com a lua e as estrelas bem visíveis, e ao ar livre.

Um detalhe: um Guardião só aceitará ajudar o Celestial se a pessoa que merece proteção for digna da atenção do Éden. Invocar este Ritual para proteger um ser corrupto nunca dará certo. Além disso, se o Celestial souber que o alvo é um ser corrupto, ele perde um ponto permanente de Status.

Sistema: O Celestial tem de gastar três pontos de Força de Vontade e testar normalmente o Ritual. O número de sucessos no teste indica por quanto tempo o Guardião vigiará a pessoa antes que o Ritual deva ser executado novamente. O primeiro sucesso faz o Guardião vigiar o alvo por um mês, dois sucessos estendem o tempo para três meses, três fazem com que dure seis meses, quatro sucessos dão uma duração de 9 meses e cinco sucessos fazem os efeitos durarem um ano inteiro.

PROVA DE FÉ (NÍVEL CINCO)

Este Ritual é possuído apenas por alguns raros Hun Xian, Princeps e Sancti, embora suas origens estejam ligadas aos místicos dos Veritatis Perquiratores. O Ritual consiste em abençoar um item de fé (uma cruz, estrela de Davi ou objeto similar) e então entrega-lo a uma pessoa que siga a religião representada pelo objeto. Enquanto portar o objeto e seguir sua religião com fervor, a Fé desta pessoa será fortalecida a ponto de protege-lo de ameaças sobrenaturais.

Abençoar o objeto de Fé leva uma noite inteira para ser feito. O objeto deve ser construído pelo próprio Celestial, com materiais específicos e entalhando certos símbolos e marcas que diferenciem o objeto. No fim do processo, energia celestial é investida no objeto.

Sistema: É preciso acumular cinco sucessos no teste para que o Ritual seja bem sucedido. Caso os sucessos não sejam conseguidos, o Celestial deve permanecer mais uma noite inteira trabalhando o objeto e acumulando sucessos adicionais. No fim do processo, gasta-se um ponto de Energia Pura.

O portador do objeto ganha um ponto de Fé Verdadeira (somada a quaisquer pontos que ele já tenha), mas somente se esta pessoa realmente acreditar e seguir sua religião e seus mandamentos. Além disso, o objeto não pode ser usado por seres sobrenaturais, apenas por mortais.

NÍVEL SEIS OU SUPERIOR:

Rituais de nível 6 a 10 existem, mas são extremamente raros, possuídos apenas pelos maiores Arcanjos. Por enquanto, deixe-os para a imaginação do Narrador.

Anjo

A Salvação

Lição 3: Conheça Seu Companheiro

Aquilo estava levando tempo demais, e Ten Raicho já estava começando a ficar cansado de esperar... Do topo do prédio, ele via as luzes de Hong Kong e a lua alta no céu, imaginando por quanto tempo mais ele precisaria esperar. Não demorou muito, porém, para que ouvisse o som de passos cautelosos se aproximando dele por trás.

"Saudações, Lo Wang." Ten disse sem virar-se, ainda fitando a lua, e completou: "eu imaginava que os Kage agiam sem ser notados. Como espera que eu confie em suas habilidades, se não age como um Kage?"

Lo Wang sorriu ao ouvir o sarcasmo de seu companheiro e em seguida falou: "Eu encontrei o sugador de sangue que você procurava... ele está acompanhado apenas por guardiões humanos, em uma mansão nas ilhas ao sul da cidade... o que faremos agora?"

Ten Raicho virou-se para seu companheiro, abrindo as grandes asas metálicas que surgiam rasgando através de seu quimono. "Você falhou em me mostrar como um Kage deve agir... me leve lá, Wang... e então mostro como um Hun Xian luta."

Lo Wang removeu o manto negro que carregava, e de suas costas nasceram trevas ondulantes. Ambos os Tenshi ergueram vôo sob o céu escuro, viajando por sobre a cidade e o mar, até as ilhas. Lá, Lo Wang apontou o lar do oponente, um pequeno templo em uma região isolada. "Ali encontrará seu inimigo, Ten.

"Então o inimigo se esconde atrás de guardiões humanos," Ten Raicho disse enquanto pousava e recolhia as asas, seguido pelo silencioso Lo Wang. "Fique aqui, Wang, e observe nas sombras."

A luta demorou menos de 30 minutos... ao fim dela, os guardiões do Kuei-jin estavam derrotados, e no salão central do templo estava o vampiro caído e destruído, e Ten Raicho vitorioso. Ele caminhou pelo salão escuro, em direção à saída, quando viu uma vaga figura humana observando nas trevas.

"Mais uma vez, Wang, eu o vejo mesmo quando tenta se esconder em seu elemento natural... Me pergunto se você foi treinado apropriadamente pelo seu Clero."

"Sim, meu amigo," respondeu Lo Wang, sorrindo, saindo das trevas, "vejo que não sou tão eficiente quanto um lutador tão poderoso como você... Mas você devia ter aprendido a observar o campo de batalha para evitar surpresas..."

"Por que diz isso, Wang," indagou perplexo Ten, "se eu pude vê-lo mesmo na escuridão?"

Lo Wang apontou para as sombras atrás de Ten Raicho. "Porque, não fosse minha intervenção, os dois pupilos de seu inimigo teriam atacado você pelas costas e pelas sombras."

Ten Raicho virou-se espantado e viu os corpos decapitados de dois vampiros caídos, quase imperceptíveis, nas sombras... Ficou observando surpreso aquilo por alguns instantes, e voltou-se a Lo Wang. "Mas você disse que ele possuía apenas guardiões humanos!"

Lo Wang sorriu. "Você a todo instante duvida de minhas capacidades, e ainda assim confia nas minhas palavras? Se sou tão inábil, como pôde confiar nas minhas informações?"

"Acreditei porque confio em você," respondeu Ten Raicho.

"E jamais trairei sua confiança, mas se sou inábil, como poderia ser precisa minha informação? Não duvido de sua habilidade como guerreiro, Ten, e você não deveria duvidar de minhas habilidades. Se pôde me perceber quando me ocultei, foi porque permiti. Se subestima seu companheiro, subestima ainda mais seu inimigo."

Ten abaixou sua cabeça, incomodado pelo fato de ter recebido uma lição de um Tenshi de Coro inferior, mas ainda assim notando que as palavras de Lo Wang estavam corretas. Ten Raicho desculpou-se, e retornou ao Paraíso um pouco mais sábio.

Capítulo 9: Narração

O Que é *Anjo: A Salvação*

Anjo: A Salvação é um jogo um tanto diferente dos demais títulos Storyteller. É o mesmo Mundo das Trevas, os perigos e problemas são os mesmos, mas **Anjo** é único porque ele reforça os aspectos positivos do mundo, ao invés de se concentrar apenas nos negativos. **Anjo** é um jogo sobre luta, esperança, dever e fé. Embora as trevas são predominantes, os personagens não são seres amaldiçoados, mas sim representantes da luz e símbolos do que há de melhor na humanidade.

A temática central de **Anjo** é a da luz em meio às trevas. Embora o mundo possa estar decadente e tomado por corrupção, cada Celestial representa uma pequena esperança, um ponto de pureza que faz a diferença ao lutar por uma causa maior. Celestiais possuem o melhor de cada um dos demais seres sobrenaturais: a longevidade dos vampiros, o senso de dever dos lobisomens, a sabedoria dos magos, os conhecimentos da vida após a morte dos fantasmas, a imortalidade das múmias e até mesmo o poder dos demônios. Por outro lado, as fraquezas inerentes dessas criaturas não estão presentes nos Celestiais: eles não têm bestas interiores ou Paradoxos, nem são governados por tiranos.

Aquilo que limita um Celestial é o seu próprio senso de dever e de moralidade. Cada Celestial foi escolhido a dedo pelos Guardiões, e portanto eles nascem sempre com uma grande consciência do que representam. Como luz encarnada, eles não podem descer à crueldade e à selvageria dos outros. Precisam se manter puros para poderem agir.

A seguir, diversas temáticas e idéias irão ajudar tanto Narradores como jogadores a criarem suas histórias e personagens de **Anjo: A Salvação**. Embora o resto deste livro contenha tudo o que os Celestiais são e tudo o que possuem, este Capítulo em particular trata dos tipos de situações que eles vivem, e a importância do que eles representam.

Elementos de *Anjo*

Anjo: A Salvação possui diversos elementos básicos. O Narrador e os jogadores devem tê-los em mente ao imaginar seus personagens Celestiais ou os elementos das histórias. Obviamente, estes elementos não precisam ser seguidos à risca, nem são os únicos possíveis, mas são extremamente importantes. São eles que diferenciam **Anjo** de outros títulos Storyteller, pois, embora os Celestiais existam no mesmo Mundo das Trevas que os demais personagens, eles são os representantes da luz.

— Dever: Embora os Celestiais tenham livre-arbítrio e liberdade, eles também têm um forte senso de dever. Lembre-se que não é qualquer um que se torna um Celestial, e que os Guardiões os escolhem com muito cuidado. Celestiais não costumam (e nem deveriam) virar as costas para o que ocorre no Mundo das Trevas. Eles sentem que é seu dever fazer algo — por mais insignificante que pareça — para tornar o mundo melhor.

Quando o dever está ausente, o motivo de ser Celestial desaparece. Um Celestial que negue seu dever está negando aquilo que ele é. Deixar o mundo negro como está não favorece a ninguém. Abandonar o dever é arriscado, envolve tornar-se a antítese de si mesmo... tornar-se um Anjo Caído ou um rebelde sem causa.

— Esperança: O Mundo das Trevas é um lugar sombrio e desesperador. Se seus protetores não têm esperança, então por quê continuam a lutar? Celestiais podem parecer sonhadores às vezes, imaginando um mundo melhor. Eles têm motivos para crer que a situação, não importa o quão negra, pode melhorar.

Mais importante do que ter esperança, porém, é saber dar esperança aos outros. Há muito mais na luta contra o Inferno ou o Vermis Magnis do que destruir os servos do mal. É preciso consertar os males causados e assegurar que as pessoas lutem por um futuro melhor, ou a morte de um demônio não terá significado, pois surgirão outros para terminar o trabalho que o infernal original começou.

A fonte de esperança de um Celestial vem do Éden. Os Celestiais já morreram e conhecem os mundos que estão além da vida. Eles sabem que cada pessoa tem potencial para o Éden, para o Mundo Inferior ou para o Inferno. Portanto, é preciso lutar para que cada mortal neste mundo possa renascer no Éden, longe dos tormentos que aguardam os Mortos Inquietos ou as Almas Condenadas.

— Honra: Um elemento fundamental para os que defendem a luz é a honra. Enganações, manipulações e mentiras são a ferramenta do inimigo. Celestiais não lutam por poder ou por si mesmos, e sim pela humanidade. Se eles se rebaixarem aos métodos do inimigo. Embora ocasionalmente manipular ou enganar seja necessário, um Celestial sempre prefere agir da forma mais honrada possível.

— Humanidade: Imortalidade, poderes sobrenaturais, deveres extremamente importantes... tudo isso parece um fardo muito pesado para uma mente humana. Apesar disso, os Celestiais sabem que abandonar a própria humanidade significa perder suas emoções e sua empatia com os outros. Abandonar o que nos faz humanos é nos tornarmos monstros. Embora Celestiais não corram o risco de degenerações como ocorre com vampiros e outros seres da noite, manter-se sempre em contato com a própria humanidade é importante para se manter seus deveres.

Por isso, os Celestiais cultivam e incentivam hábitos humanos em si mesmos. Nada impede-os de apreciar as artes, de se relacionarem com outras pessoas, de amarem, de tomar um bom café da manhã ou tirar uma tarde de folga para se divertir. Mesmo no Éden há festas, bibliotecas, museus e outros locais destinados ao lazer. Até mesmo sexo é um ato fundamental para os Celestiais. Eles ainda têm as emoções que movem um ser humano. Entregar-se inteiramente ao dever seria perder a própria alma e a própria liberdade.

Aqueles Celestiais que abandonam o que é humano neles muitas vezes perdem seus propósitos. Se eles não amam, nem sentem prazer, como irão apreciar o próprio bem que realizam? Onde acharão motivações para prosseguir em suas vidas eternas? Esses seres muitas vezes caem em depressão ou mesmo podem se tornar tão frios que acabam cometendo crimes horríveis — como tortura ou assassinato — porque não conseguem ver o erro em seus atos. Esses seres estão condenados a terem suas asas arrancadas e a Decair... ou mesmo a se aliarem ao inimigo...

— Liberdade: Por mais ligados ao dever que estejam, os Celestiais são incentivados a cultivar sua própria liberdade. Cada Celestial é um indivíduo, e tem o direito de ter seus prazeres e objetivos pessoais. Isto é fundamental para que cada anjo mantenha sua humanidade.

— Sabedoria: Embora muitos Celestiais sejam jovens e inexperientes, sabedoria é fundamental no Éden. Um Celestial deve usar suas experiências e conhecimentos para adquirir sabedoria. Não basta ter poder para poder lutar. É preciso saber quando se deve agir e quando se deve esperar. O Éden não é apenas uma força militar, ele também incentiva o Celestial a se conhecer e se desenvolver, tornar-se melhor do que já é.

Um Celestial que se recuse a adquirir sabedoria torna-se limitado, preconceituoso e arrogante. Uma visão limitada do mundo pode ser a ruína de alguém que deve lutar por este mundo. Portanto, é sempre preciso aprender com os próprios erros e com os momentos vividos e estar aberto a tudo em que se possa aprender um pouco mais.

TEMAS

É possível se imaginar inúmeros temas para histórias em **Anjo: A Salvação**. O tema é o centro da história, é aquilo que define os dilemas pelos quais os personagens irão passar. Toda história tem um tema central, mas é possível ter diversos outros temas menores que irão aparecer ao longo da história. Por exemplo, uma história poderia ter o tema da luta contra o Inferno, mas em meio a ela poderia haver questões que lidam com romance e a imortalidade, proteção aos inocentes e até mesmo encontro com os reflexos sombrios dos personagens. Também é possível unir um ou mais temas ou dividir um tema em vários. Por exemplo, a luta contra Vermis Magnis pode envolver mistério e redenção.

A seguir estão alguns possíveis temas para **Anjo**, mas lembre-se que esses não são os únicos e que muitos outros temas são possíveis.

— A Luta contra o Inferno: O tema mais freqüente, mas não mais importante, de **Anjo** é a eterna luta contra as forças infernais. Éden e Inferno são opostos, seus habitantes são inimigos naturais envolvidos numa guerra que é tão antiga quanto a própria humanidade. As lutas entre os dois mundos podem ser sutis ou violentas, mas invariavelmente o conflito é evidente.

— A Luta contra o Vermis Magnis: Embora o Inferno seja o inimigo declarado do Éden, uma outra força maligna está presente na Tellurian. O Vermis Magnis é uma força de pura destruição e contaminação, seus agentes se espalham na forma de espíritos e monstros horríveis, que buscam apenas obliterar tudo o que existe. Contra o Grande Verme, não há outra solução a não ser a guerra. Deve-se enfatizar que com o Inferno é possível dialogar... mas com o Grande Verme não.

— Choque Cultural: Ao contrário de outros seres das trevas, Celestiais nem sempre estão confinados a uma única área. Alguns deles viajam constantemente entre partes do mundo, graças aos seus poderes. Isso por vezes pode levar a choque de culturas. O que acontece quando um Celestial ocidental chega ao Japão ou ao Irã? O choque de culturas e também o encontro com Celestiais e demônios dessas áreas pode causar muitos problemas ou ajudar o personagem a expandir seus horizontes e seus conhecimentos.

— Esperança: Celestiais são seres de esperança. Tê-la é importante, mas inspira-la é ainda mais. Neste tema, os personagens tentam de alguma forma dar esperança a uma ou mais pessoas, talvez secretamente ajudando-as ou cumprindo alguma missão que possa melhorar suas vidas.

— Fé: Fé é um elemento importante, uma arma poderosa contra a corrupção e a destruição. Quando se tem fé, torna-se menos vulnerável a vícios e tentações, que são as armas preferidas das inimigos do Éden. Neste tema, os personagens buscam de alguma forma reforçar a fé das pessoas. Isso nem sempre está ligado à religião. Fé envolve acreditar, seja isso ter fé nas pessoas, fé nas instituições ou fé em si mesmo.

— Humanidade: Um tema mais pessoal e de extrema importância, pois lida com um dos elementos básicos de **Anjo**. Neste tema, os personagens são postos contra sua própria humanidade. Eles são colocados contra opções que podem leva-los à brutalidade e à corrupção. Quando se é mais fácil torturar uma pessoa do que interroga-la, acaba-se tornando-se cada vez mais monstruoso em alma. Aquele que mantém sua humanidade, evitando se tornar brutal e se degenerando, mantém sua pureza. Aquele que se deixa levar pelo caminho fácil acaba Decaindo e se tornando o próprio tipo de monstro ao qual o Éden se opõe.

— Imortalidade: Para alguns, imortalidade pode ser uma bênção ou uma maldição. Para os Celestiais, a imortalidade é uma dádiva. Eles possuem o melhor da imortalidade sem as desvantagens da memória se apagar ou sem a maldição de se estar para sempre distante da sociedade mortal e da vida. Um Celestial vive muitas vidas e evolui conforme a humanidade evolui. Ele não tem dificuldade para assimilar a cultura e seu corpo se comporta como se ele estivesse vivo.

Mesmo assim, às vezes a imortalidade pode parecer um fardo pesado. Muitas pessoas queridas e foram, e muitas vezes o mundo está tão diferente do que era... É difícil não ser saudoso quando já se viveu muitas épocas, e muitas delas parecem tão melhores que o presente...

Uma maneira interessante de se abordar este tema é comparando a vida eterna dos Celestiais com a de outros imortais. O que fantasmas, vampiros, múmias e demônios pensam da imortalidade? Como a vivem? Talvez vendo como a imortalidade pode ser algo terrível, o Celestial possa compreender a própria importância e o motivo de ser imortal...

— Mistério: Às vezes não há nada melhor do que um bom mistério. O Mundo das Trevas está cheio deles, que vão desde estranhas espécies sobrenaturais a casos de crimes insolúveis. Quando o sobrenatural e muita intriga estão presentes, então, um mistério que parece muito simples pode tornar-se um pesadelo para qualquer um que esteja investigando-o.

Um tema de mistério pode envolver muitos outros temas, e até mesmo levar a encontros e Crossovers entre seres sobrenaturais. Este tipo de história costuma prender muito a atenção dos jogadores, se bem-feita.

— Proteção aos Inocentes: Em toda a parte há pessoas sofrendo devido aos erros de outros. Seres sobrenaturais, criminosos, políticos corruptos e outros ameaçam o homem comum. Os Celestiais são guardiões e devem estar atentos para agirem quando um inocente está sofrendo.

Note que proteger uma pessoa nem sempre significa destruir aquilo que o ameaça. Matar o líder do tráfico de drogas em uma cidade apenas fará com que outro muito mais cauteloso o substitua. Em alguns casos, atacar diretamente pode atrair atenção da polícia, mídia e, pior ainda, outros seres sobrenaturais. Uma ação mal-feita pode levar a uma grande guerra entre facções numa mesma cidade.

Portanto, para proteger uma pessoa ou uma região, é preciso mais do que apenas lutar. É preciso assegurar que não haja novas ameaças ou que a situação não piore. Pode levar meses, anos ou mesmo décadas, mas desmantelar um cartel pode ser muito mais eficiente do que causar um banho de sangue de traficantes. Portanto, o trabalho de proteção deve ser algo extremamente cauteloso... se atrair atenção errada, as coisas podem piorar.

— Redenção: Curar é mais importante do que destruir. Às vezes, uma pessoa pode ser curada de sua corrupção. O que acontece quando os personagens descobrem uma pessoa que deseja redenção? Isso pode ser o centro de uma história, em que lentamente a pessoa é recuperada e tem de lidar com o fato de que certos grupos não desejam sua recuperação. E os Celestiais? Eles podem confiar nessa pessoa? E podem impedir que seus ex-associados vinguem-se? O que acontece se a pessoa for de alguma das várias raças sobrenaturais? E se for um Anjo Caído?

— Reflexos Sombrios: Toda luz projeta sombras... os Celestiais não são exceção. Neste tema, os personagens são obrigados a encarar os seus lados sombrios, possivelmente na forma de Anjos Caídos, pessoas corruptas ou mesmo demônios que têm muito em comum com os personagens. Os Celestiais têm, nesse tipo de situação, a oportunidade de ver o que pode acontecer com eles próprios caso saiam do caminho da virtude.

— Romance: Celestiais ainda possuem emoções e desejos humanos, e muitos amam ou se apaixonam várias vezes ao longo de suas vidas eternas. Romance, porém, pode ser algo problemático para um Celestial. O que acontece quando um Celestial se apaixona por uma mortal? Como o Celestial pode viver este romance sem revelar sua verdadeira identidade? E se ele revelar, como ela irá reagir? Mais ainda, como encarar o fato de que se é imortal, mas a pessoa que se ama não?

E se o romance ocorrer entre um Celestial e outra criatura sobrenatural? Pode um Celestial se relacionar com um vampiro, um lobisomem ou um mago? Em alguns casos, talvez o amor seja possível... mas também pode ter um fim trágico. Há também a possibilidade de um romance entre dois Celestiais. Mas será que um romance assim pode durar, antes que o tempo desgaste os sentimentos que ambos possuem?

— Trevas: Um tema que muitos Narradores devem tomar cuidado para não tornar-se cansativo, trevas envolve em mostrar o mundo como um lugar muito pior do que realmente é. Não que isso seja difícil no Mundo das Trevas, claro. Aqui, corrupção está em toda parte, todos estão do lado do inimigo e o pouco bem que resta está desaparecendo rapidamente. Neste tipo de cenário, o luta dos Celestiais torna-se ainda mais difícil e mais épica, e eles têm de confrontar-se com os temores de que talvez não haja mais esperança. Eles irão desistir ou continuar lutando?

O Cenário da Crônica

Quando se inicia uma história, é preciso pensar em que tipo de cenário (ou cenários) em que ela irá se passar. Existem alguns cenários básicos de campanha, que dependem do gosto do Narrador e dos jogadores. Obviamente, eles são apenas sugestões para se iniciar a campanha: conforme os personagens se desenvolvem e novos desafios surgem, o cenário pode ser radicalmente alterado, e estas não são as únicas possibilidades.

— Andarilhos: Este cenário envolve os personagens viajando entre cidades e localidades, parando por pouco tempo em cada local e conhecendo novas pessoas. Por onde passam, encontram novos desafios, mas uma vez que os problemas tenham sido vencidos, os personagens voltam a viajar.

Este é um ótimo cenário caso o Narrador goste de inovar nos desafios e nos NPCs encontrados. Ele requer uma grande dose de criatividade para que os desafios, pessoas e locais encontrados não comecem a ficar repetitivos após algumas aventuras.

— Guardiões da Cidade: Neste cenário, os personagens são os guardiões escolhidos para uma cidade específica na Terra. Um Principado (um NPC, provavelmente) será o coordenador dos Celestiais. Enquanto isso, os Celestiais estarão infiltrados na sociedade mortal, vivendo vidas normais para ocultar sua verdadeira natureza.

Este é o tipo de cenário mais indicado para **Anjo**, em que os personagens se envolvem com freqüência com NPCs específicos e o cenário vai tornando-se cada vez mais complexo e detalhado conforme o Narrador desenvolve a cidade e suas personalidades.

— Pesquisadores/Investigadores: Neste cenário, os personagens possuem uma base de operações (normalmente uma cidade na Terra ou no Éden), e investigam qualquer assunto que lhes interesse (sinais de demônios, mistérios sobrenaturais, etc.) que chegam aos seus ouvidos. As histórias não estão limitadas a uma área: nada impede que os personagens viajem para o outro lado do mundo caso algo interessante aconteça por lá.

Este cenário é útil porque possibilita ao Narrador criar novos locais e personagens para aventuras específicas, mas os personagens mantém contato constante com um local específico e com alguns NPCs fixos.

— Sob Ordens dos Arcanjos: Desta vez, os personagens vivem no Éden e mantém contato entre si e com certos Arcanjos. O grupo é enviado por seus superiores em missões específicas nos mais diferentes pontos do mundo. Cada missão é diferente, possibilitando encontros com situações bem distintas e sem ligações entre si.

Este tipo de cenário é muito bom para um grupo ou um Narrador ainda inexperientes, pois permite que NPCs "guiem" os personagens ao invés de deixa-los à própria sorte. Infelizmente, ele logo torna-se cansativo, pois os personagens estarão

sempre sob as ordens de alguém, sem muitas possibilidades de evolução. O melhor é iniciar uma campanha usando este cenário, mas com o tempo desligar o grupo de seus superiores, adotando aos poucos um cenário alternativo.

CONFLITOS

Conflitos são inevitáveis, principalmente num jogo de RPG. Embora a idéia de "conflito" muitas vezes seja ligada a "combate", nem sempre é necessário haver violência física para que um conflito seja interessante. A seguir estão diversas idéias de conflitos em que os personagens poderão se envolver. Aqui também estarão diversas idéias para se envolver outros seres sobrenaturais em uma história.

(Mais detalhes sobre seres sobrenaturais e suas relações com o Éden podem ser vistas no próximo Capítulo).

MORTAIS

Mortais são os seres com quem os personagens mais irão se encontrar. Não importa o quanto os livros **Storyteller** enfatizem o sobrenatural: a população de mortais é centenas de milhares de vezes maior do que a população de seres sobrenaturais. Portanto, os mortais TÊM importância no Mundo das Trevas, e jamais devem ser tratados como personagens menores ou menos importantes.

Conflitos com mortais podem ser extremamente perigosos para um Celestial. Lembre-se que o papel dos anjos é defender os mortais. Portanto, atrair confusão pode levar um Celestial a prejudicar aqueles que ele deve proteger. É claro, não há impedimentos que impeçam um Celestial de entrar em conflito com um poderoso barão das drogas ou assassino de aluguel (afinal, eles são servos inconscientes do Vermis Magnis e do Inferno), mas certos conflitos podem atrair policiais, agentes federais, caçadores de bruxas e outras pessoas que normalmente um Celestial deveria evitar. Pior ainda: um conflito pode pôr inocentes ligados ao Celestial em risco!

Algo que os personagens (e jogadores) devem lembrar-se também ao se envolverem com mortais é o Mandamento do Segredo. O Éden não pode permitir que pessoas comuns comecem a saber da existência de seres sobrenaturais, muito menos anjos! Embora brechas menores sejam toleradas (como num caso de um confiável amigo mortal ou um pequeno grupo de pessoas que NÃO irão deixar escapar o segredo), qualquer ação que ponha em risco o Segredo será punida pela lei da Éden.

VAMPIROS

Vampiros vivem nas grandes cidades e manipulam as instituições humanas para se favorecerem. Ao mesmo tempo, estão numa guerra entre si mesmos e não vêem problemas em usar mortais como peões e soldados nesta guerra. Isto já é mais do que suficiente para que Celestiais não gostem de vampiros e se oponham a eles.

Raramente existe algum confronto direto entre Éden e vampiros, porém. Quando um Celestial resolve confrontar um vampiro, o melhor é primeiro desfazer lentamente sua influência sobre a sociedade, ao invés de ataca-lo diretamente. Um ataque mal sucedido poderia ter conseqüências graves para a população mortal ou para o Segredo, enquanto que a morte do vampiro poderia muito bem atrair a atenção de outros vampiros, alguns até mesmo mais poderosos.

Quando os vampiros deixam se lado sua sutil influência e começam as violentas guerras entre si, porém, o Éden procura atacar com o máximo de eficiência possível as criaturas, desta forma impedindo que a violência entre facções vampíricas atinja mortais inocentes que seriam usados como peões.

LOBISOMENS

Os chamados Garou podem tanto ser grandes aliados como terríveis inimigos para o Éden. Por um lado, eles são inimigos do Vermis Magnis, e lutam contra a destruição (e ocasionalmente o Inferno) com toda a sua Fúria. Muitas vezes, Celestiais podem aliar-se a matilhas ou indivíduos entre os lobisomens, embora seja extremamente raro que o Celestial revele sua verdadeira natureza aos aliados Garou. Uma aliança entre anjos e lobisomens costuma durar até que a missão deles termine, mas muitas vezes acabam-se formando amizades entre os Celestiais e um ou outro indivíduo Garou.

Por outro lado, os Garou costumam exaltar-se muito em sua guerra contra o Grande Verme, e por vezes pessoas inocentes podem sair feridas. Celestiais não podem permitir isso, claro, e se vêem forçados a confrontar os lobisomens sempre que eles decidem tirar os inocentes de seu caminho. Para os Garou, guerra é guerra, e humanos inofensivos são simples casualidades. Os Celestiais não vêem as coisas da mesma forma...

MAGOS

É raro que um Celestial venha a se envolver com os chamados "Despertos." Magos são perigosos, afinal de contas, e curiosos por natureza. Portanto, é um risco para o Mandamento do Segredo envolver-se com magos. A maioria das vezes, um Celestial que esteja ciente de magos nas proximidades irá vigia-los com o máximo de cuidado para não ser visto, observando as ações dos místicos e, se preciso, ajudando-os para que deixem a área o mais rápido possível. Quando um mago se encontra com um Celestial, o anjo deve esconder ao máximo sua natureza sobrenatural.

Um grupo em particular de magos serve às forças do Vermis Magnis ou do Inferno. Esses magos negros, chamados Nefandi, são caçados e eliminados o mais rápido possível. Mesmo com tais seres, porém, os Celestiais procuram não chamar atenção até que o conflito comece, e buscam não deixar pistas de quem eliminou os magos negros. Quando possível, os Celestiais se aliam com outros magos para vencer os Nefandi, ou então atraem facções de magos inimigos para que os ataquem.

FANTASMAS

Os Celestiais em geral evitam os espíritos dos mortos presos no Purgatório (o Mundo Inferior), mas alguns poucos, principalmente os Mors Sancta e alguns Kage, costumam vigiar e ajudar os Mortos Inquietos. A maioria dos fantasmas preferem ser deixados sozinhos, afinal de contas.

Apesar disso, grandes guerras entre as forças do Vermis Magnis e os mortos ocorrem no Mundo Inferior, e muitos Celestiais podem se ver na necessidade de ajudar as almas humanas. Embora raros Celestiais se aventurem no Mundo dos Mortos, os que o fazem acabam sentindo a necessidade de ajudar aqueles que morreram mas ainda não conseguiram descansar.

Às vezes, um Celestial no mundo dos vivos pode acabar se envolvendo com um fantasma. Nesses casos, o Celestial pode tentar ajudar ou impedir o espírito, dependendo dos propósitos do mesmo. De forma geral, porém, fantasmas e Celestiais não se envolvem uns com os outros.

FADAS

Celestiais evitam as fadas. Em primeiro lugar, elas raramente causam problemas que realmente requerem intervenção Celestiais. As fadas costumem manter mais conflitos entre si do que com mortais e outros seres, e raramente esses conflitos são letais. Além disso, muitos Celestiais consideram o reino das fadas, o Sonhar, selvagem demais para se aventurarem nele. Raros conflitos com fadas costumam ocorrer principalmente com a Corte Unseelie, cujas brincadeiras às vezes podem pôr em risco pessoas inocentes.

ESPÍRITOS

A Terra é o foco dos Celestiais, pois aqui está a humanidade que eles foram criados para defender. Os mundos espirituais, porém, reservam muitos mistérios e muitos seres que podem vir a entrar em contato com os servos do Éden. Espíritos raramente são causadores de problemas, porém. A maior parte das vezes, eles apenas representam um dos sintomas de um problema, e não a causa. Quando espíritos malignos começam a se agrupar em algum lugar, é porque há algo errado com o lugar, e não os espíritos.

Com exceção da Penumbra, os mundos espirituais são evitados pela maioria dos anjos. Somente os Celestiais dos Veritatis Perquiratores e alguns dos Xamãs costumam se aventurar na Umbra. A Umbra é um lugar a ser explorado, mas muitos Celestiais preferem manter suas atenções na Terra. Às vezes, porém, um espírito maligno que não pertença ao Vermis Magnis ou ao Inferno pode vir a aparecer, exigindo que os servos do Éden adentrem nas profundezas da Umbra.

ANJOS CAÍDOS

Os chamados "Impuros" são os expulsos do Éden. Eles foram os criminosos que Decaíram por terem se afastado do caminho da luz, e tiveram suas asas arrancadas para marca-los como párias. Anjos Caídos recebem um tratamento duro, esperando-se que eles encarem seus erros e tornem-se melhores. Às vezes um deles é capaz de se redimir e Ascender... mas a maioria das vezes isso não acontece.

A grande maioria dos Anjos Caídos não está interessada em guerra contra o Éden. Esses Caídos preferem viver na Terra, esquecendo seu passado Celestial e buscando um novo caminho para si mesmos. Alguns deles vivem vidas mundanas, enquanto outros imitam o comportamento que tinham no Éden. Outros Caídos, porém, aliam-se ao Inferno, e aí está o perigo.

Quando um Caído e um Celestial se encontram, normalmente há desprezo entre ambos. Às vezes, porém, pode haver violência, ou talvez o Impuro deseje alguma forma de vingança. Alguns Impuros tentam de todas as formas atrapalhar os Celestiais que estão na Terra, enquanto outros podem até mesmo atacar e destruir Celestiais que os incomodem.

Alguns Caídos decaem ainda mais do que a maioria, e tornam-se aliados dos infernais. Essas criaturas são tratadas como demônios, e normalmente não vivem muito tempo antes que a fúria dos Celestiais ponha um fim à vida desses traidores.

Mais detalhes sobre Anjos Caídos podem ser encontrados no **Apêndice 1** deste livro. Futuramente, eles também receberão um livro próprio: **Caídos: A Trilha Impura**.

DEMÔNIOS

Os inimigos declarados do Éden, é fácil imaginar que a maioria dos conflitos será contra eles. Talvez sim, mas isso não deve ser sempre muito óbvio. Demônios são espertos e covardes, e jamais aparecem pessoalmente quando podem enganar e trapacear seus inimigos. Raramente é possível saber que um demônio está presente logo de início. Normalmente, a influência infernal se dá através de seus servos e das pessoas que ele manipula.

Encontrar um demônio pode ser extremamente difícil. É preciso investigação e muito cuidado. Normalmente, a luta é indireta, e os Celestiais só a vencerão se conseguirem desmantelar a base de poder dos infernais. Alguns demônios retaliam os ataques sofridos, outros apenas tentam se esconder, sacrificando parte de seu poder para que os Celestiais imaginem que venceram. Se preciso, o infernal enviará demônios menores, Infernalistas ou outros servos, mas dificilmente será encontrado pessoalmente. E mesmo se for encontrado, se confrontado, o demônio irá fugir a menos que tenha certeza de que pode vencer um combate direto.

É aconselhado que demônios não sejam abusados pelo Narrador. É preciso mostrar que os inimigos do Éden não são apenas tropas de choque, e sempre que um demônio estiver presente, o Narrador deve tomar o cuidado de mostrar o quanto o inimigo pode ser terrível mesmo se não confrontado pessoalmente.

Uma grande quantidade de informações sobre demônios pode ser encontrada no **Apêndice 3** deste livro, e em seu jogo-irmão, **Demônio: O Preço do Poder**. Em conjunto com **Demônio**, **Anjo: A Salvação** torna-se verdadeira mente um livro completo.

VERMIS MAGNIS

Embora os infernais sejam o inimigo maior do Éden, as forças do Vermis Magnis às vezes chegam a representar uma ameaça ainda mais direta que os demônios. A razão é simples: um demônio manipula, causa miséria e decadência, mas é possível vence-lo e consertar o mal que ele causou. Os servos do Vermis Magnis, porém, buscam apenas destruição, e se não forem impedidos, podem representar o fim de toda a realidade.

As forças do Vermis Magnis se apresentam na forma de seres corruptos (incluindo alguns lobisomens, magos e humanos), espíritos malignos que representam destruição e poluição (Malditos, Elementais Tóxicos e outros), monstros (incluindo certos dragões e seres míticos) e humanos possuídos por espíritos, que ganham grandes poderes, mas também recebem loucura e deformidades (Fomori).

Essas forças normalmente formam pequenas hierarquias, em que os seres menores causam destruição insensata longe dos olhos mortais, enquanto os maiores manipulam a sociedade para impedi-la de ver o que está acontecendo. Quando as forças do Vermis Magnis estão presentes, não há tempo para paz: há apenas guerra para exterminar suas legiões. Eles não podem ser dissuadidos, apenas exterminados. Isso é fácil no caso dos servos menores, mas às vezes encontrar e vencer os líderes dos exércitos de Vermis Magnis pode ser tão difícil quanto derrotar um demônio.

AVANÇANDO EM PODER

Cedo ou tarde, os personagens irão se desenvolver. Como em **Demônio: O Preço do Poder**, em **Anjo** os personagens sobem lentamente na hierarquia. A escalada é extremamente lenta, mas inevitável: desde que se mantenham fiéis aos propósitos do Éden, um Celestial irá escalar a hierarquia e se tornar mais poderoso. Embora seja altamente improvável que os personagens tornem-se Serafins um dia (isso levaria muito tempo de jogo), é real a possibilidade de se tornarem incrivelmente poderosos.

E o que acontece então? Quando um personagem torna-se poderoso demais, os desafios que antes pareciam grandes tornam-se incrivelmente simples. Meros vampiros e demônios de baixa Casta não são mais desafios à altura dos personagens... e às vezes parece que nada é capaz de enfrenta-los. Correto? Errado.

Quando os personagens começam a ter grandes poderes, suas responsabilidades dobram. Agora eles são capazes de fazer grande diferença no mundo, e suas ações chamam as atenções de seres de poder igual ou ainda maior. Um desafio pode parecer simples quando um Arcanjo confronta um vampiro neófito, mas tudo começa a mudar quando descobre que o neófito era apenas uma isca de um Ancião que vigiava o Celestial.

Normalmente, personagens mais poderosos não se envolvem em aventuras físicas. As histórias passam a ser muito mais investigativas, com mais cenas sociais e menos ação. Inteligência passa a ser fundamental. Poder não significa nada quando os inimigos se preparam apropriadamente para vencer o personagem. Do que adianta uma grande força quando o demônio se esconde atrás de uma garotinha indefesa?

CUIDADOS COM OS PERSONAGENS

É aconselhado que o Narrador evite dar pontos de Experiência ou Status facilmente aos personagens. O melhor é que os personagens desenvolvem suas habilidades lentamente, e só avancem em Coro quando for realmente necessário para o desenvolvimento da história. Se os personagens desenvolverem-se muito rápido, em pouco tempo a crônica se tornará incrivelmente chata, e chegará um ponto em que nenhum desafio será grande demais.

Capítulo 10:

Os Outros Seres das Trevas

Escuridão em Toda a Parte

Celestiais e demônios não são os únicos seres sobrenaturais do Mundo das Trevas. Vampiros, lobisomens, magos e outros também se escondem em meio aos mortais e possuem seus próprios planos e objetivos. Essas criaturas são detalhados em diversos jogos: **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomem: O Apocalipse**, **Mago: A Ascensão**, **Wraith: The Oblivion**, **Changeling: The Dreaming** e **Hunter: The Reckoning**.

A seguir, estão detalhadas as informações que os Celestiais possuem a respeito de cada uma dessas criaturas sobrenaturais, que tipos de relações mantém com elas e um pouco de sistemas e detalhes para se combinar as regras de **Anjo: A Salvação** com as dos respectivos jogos em que essas criaturas aparecem.

As Crias de Lucifugo (Vampiros)

Isso aconteceu milênios no passado, mas também milênios após a Queda da Estrela da Manhã.

Nos vastos campos do Crescente Fértil, havia uma tribo. Uma tribo de caçadores e guerreiros monstruosos, que se dedicava a deuses há muito esquecidos. Esta tribo nômade percorria os campos, procurando outras tribos e vilas, invadindo-as e matando os homens, mas levando as mulheres e crianças.

As andanças e a destruição desta tribo gerou lendas... as vilas formaram cidadelas e fortalezas para se defenderem dos caçadores-demônios. Eles vinham, matavam, estupravam as mulheres, e então, sob o solo tomado, bebiam o sangue e comiam a carne dos vencidos, e sacrificavam mulheres e crianças ao seus senhores sombrios. Os caçadores-demônios não eram como os homens comuns. Eles tinham força e velocidade sobre-humanas, e em seus corpos traziam a marca de seus senhores.

Mas o sangue dos inocentes mortos não foi derramado sem que seus gritos deixassem de ser ouvidos.

Ariel caminhava sobre a Terra, e encontrou um vilarejo que havia sido saqueado e destruído duas noites antes. A bela Arcanjo adentrou a comunidade destruída, caminhando pelas tendas em chamas, entre corpos de guerreiros semi-devorados e restos de mulheres e crianças mutiladas. Ela viu aquilo, e chorou, pelas almas brutalmente sacrificadas, e sentiu o cheiro do inimigo naquele lugar. O cheiro podre de morte. O cheiro infernal.

Ariel retornou ao lar, ainda chorando pelas atrocidades que viu. O primeiro que a encontrou foi Raguel, que viu as lágrimas e perguntou-lhe o que havia acontecido. Ariel contou-lhe os detalhes, a forma como as pessoas foram mortas e sacrificadas. Vendo o choro dela, a fúria do Arcanjo Raguel despertou.

Naquela noite, uma tempestade formou-se na Terra. Uma tempestade que lavou o solo profanado da vila destruída, e que seguiu os passos dos caçadores-demônios, sem jamais cessar, trazendo tufões, relâmpagos e chuva torrencial, que tomavam todo o horizonte, e varriam tudo em seu caminho, trazendo a fúria do Arcanjo Raguel.

A tempestade durou dias, até que alcançou os caçadores-demônios, enquanto eles comemoravam a destruição de mais uma vila. A tempestade varreu a vila recém-destruída, os ventos levaram o corpos, para que jamais alguém pudesse algum dia saber que aquela tribo infernal havia sequer existido.

Mas algo sobreviveu. Naquela mesma noite, enquanto os caçadores-demônios estupravam as mulheres e chacinavam as crianças, o xamã teve uma visão, em que seu deus disse que selecionassem uma jovem, e a deixassem fugir. O xamã escolheu uma bela virgem, e permitiu que ela fugisse.

A mulher caminhou toda a noite, e viu no horizonte a tempestade. Ela encontrou uma casa solitária no meio dos vales férteis, e lá conseguiu abrigo com um jovem pastor. Ela viveu lá com ele, sem jamais saber que havia sido poupada por um demônio.

Uma noite, porém, ele veio cobrar pelo favor que havia prestado. Ela dormia, mas o viu em sonhos. Uma forma negra, de olhos vermelhos e voz de trovão. A criatura a agarrou e a violou, e, em meio a pânico, prazer e gritos, ela despertou, com um nome em sua mente. "Lucifugo."

Meses mais tarde, uma criança nasceu. O pastor e a mulher a criaram por anos, imaginando ser filho de ambos, e tiveram outro filho, uma criança pura e inocente. O tempo passou, a mulher morreu por doença, deixando o pastor e os dois filhos sós.

O primogênito foi uma criança normal, até que seu pai procurou-a. Foi uma noite, em que ele despertou e ouviu sussurros que o chamavam pelo nome. Ele caminhou para fora, e logo além dos limites da pastagem, uma imensa figura negra o esperava. Seu pai. O ser contou-lhe sua origem e seu propósito, que ele era a Primeira Geração de uma Família, e que uma de suas crias iria gerar um império da noite, que se estenderia por todas os povos e nações.

A criança despertou no dia seguinte, com as palavras de seu pai em mente. Seu pai disse-lhe que ele despertaria apenas quando provasse o sabor de sangue, e ele chamou seu irmão, para cuidarem das ovelhas.

Quando a noite caiu, apenas um dos irmãos retornou. O primogênito, com o sangue inocente ainda escorrendo entre seus lábios, e um sorriso, de presas disformes em sua face. Sua pele estava pálida, e ele havia se tornado como seu verdadeiro pai, mas diferente.

O pastor viu aquilo, e amaldiçoou o filho. Mandou-o embora, e a criança foi, sem jamais olhar para trás, carregando consigo a benção de seu pai. Ele foi a Primeira Geração dos horrores que até hoje percorrem a noite, criando um reino de trevas que se estende pelo mundo... o primeiro das Crias de Lucifugo.

VAMPIROS E CELESTIAIS

Celestiais acreditam que os vampiros descendem do filho de um demônio chamado Lucifugo com uma mortal. Este homem, amaldiçoado após matar o próprio irmão, assumiu parte dos poderes de seu pai e foi para sempre alterado, tornando-se um morto-vivo de imensos poderes. A história conta que as crias do primeiro vampiro iriam lutar entre si, e a vencedora teria o comando de um império sobre todas as nações e povos da Terra.

Milhares de anos se passaram desde o nascimento do primeiro vampiro, e seus descendentes agora se espalham pelas grandes cidades. As Crias de Lucifugo mantém uma sociedade à parte da sociedade humana e possuem uma lei chamada de "Máscara", que os impede de revelar sua existência aos mortais.

Celestiais compreendem que existem diversos "Clãs" de vampiros, que funcionam como famílias que dividem características em comum. Embora os Mors Sancta e Veritatis Perquiratores sejam os que mais conhecem os diferentes Clãs, muitos outros Cleros possuem algum conhecimento sobre estas divisões. Os Clãs de nome Nosferatu, Tremere, Giovanni, Lasombra e Brujah são os mais conhecidos, embora poucos Celestiais saibam diferencia-los. O único Clã conhecido por todo o Éden são os odiados Baali, que formam uma linhagem de Infernalistas extremamente perigosos, que mais de uma vez manipularam Celestiais ou se aliaram ao Inferno ou ao Vermis Magnis.

O fato é que vampiros manipulam a sociedade mortal, e Celestiais não gostam nem um pouco disso. Enquanto um vampiro usar sua influência sem que prejudique diretamente inocentes, porém, ele é deixado em paz. Quando as Crias de Lucifugo usam mortais em suas guerras pessoais, ou mantém influência sobre organizações criminosas ou perigosas, os Celestiais passam do pensamento à ação. Há no Éden um ódio especialmente forte pelo grupo de vampiros chamado "Sabá."

Infelizmente, os sanguessugas são inteligentes, e difíceis de se exterminar. Quase sempre se escondem sob proteção de mortais, o que impede que os Celestiais os ataquem diretamente. Além disso, o Mandamento do Segredo proíbe que vampiros descubram a verdade sobre o Éden e, por isso, os Celestiais preferem agir sob disfarces. Quase sempre é necessário antes destruir toda a base de poder do vampiro para se poder chegar a ele, e isso pode levar muito tempo.

VAMPIROS E HUMANIDADE

Os Celestiais estão cientes que muitos vampiros conservam em suas almas resquícios de Humanidade, mas também sabe que com o passar dos anos é quase certo que eles se tornar cada vez mais inumanos em seu modo de agir. Qualquer vampiro que demonstre um grande autocontrole e que mostre sinais de querer preservar o que lhe resta de humano pode vir a ser poupado pelos anjos. Em alguns casos, é possível até mesmo a formação de alianças ou amizades com o indivíduo. Mesmo assim, um Celestial sempre manterá sua identidade real secreta, por mais amigo que se tornou da Cria de Lucifugo. Além disso, o sanguessuga permanece sob vigilância: se ele voltar a se degenerar na bestialidade, os laços de amizade podem ser cortados...

Histórias circulam a respeito de uma linhagem antiga de vampiros místicos que mantinham grande controle sobre suas bestas, e eram freqüentemente aliados dos Celestiais. Esta linhagem, chamada "Salubri", foi aparentemente destruída no início do século XIII. Muitos Arcanjos lembram-se dos guerreiros e curandeiros Salubri, e acreditam que eles foram os únicos vampiros dignos que já existiram.

CROSSOVER VAMPIRO/ANJO:

Se você quiser jogar uma história mista entre **Vampiro: A Máscara** e **Anjo: A Salvação**, é aconselhado que se siga as seguintes instruções:

SANGUE

— Quando um vampiro bebe o sangue de um Celestial, os efeitos causados no sanguessuga são incríveis. Beber o sangue celeste causa um êxtase muito forte no vampiro. Celestiais possuem 10 Pontos de Sangue, mas cada Ponto de Sangue retirado de um Celestial vale como dois pontos devido à sua potência.

— Um vampiro que beba o sangue celeste ganha um nível extra de Potência, mesmo que isso eleve a Disciplina além do máximo imposto por Geração. Esse aumento é temporário, porém, e dura uma noite por Ponto de Sangue bebido.

— Há um grande feito colateral, porém: quanto mais sangue o vampiro beber, mais vivo seu corpo parece se tornar. Por uma duração igual a uma hora por Ponto de Sangue bebido, o vampiro sente-se mais vivo: seu sangue flui, seu coração bate, ele respira, a temperatura corporal torna-se constante e ele é capaz de realizar outras atividades que normalmente seu corpo morto não seria capaz de fazer.

Embora esse possa parecer um efeito menor, pois não altera os poderes e a resistência natural dos vampiros, ele pode ser um tanto traumático. O vampiro sente-se mais humano e benevolente. Sua Humanidade é temporariamente aumentada em três níveis. Vampiros que não possuem Humanidade devem realizar um teste de Consciência/Convicção (dificuldade 10), ou perderão um ou mais níveis de Trilha de Sabedoria, devido ao choque de se verem "humanos" novamente. Muitos vampiros inumanos ficam traumatizados ou enojados pela experiência.

— Celestiais não são paralisados pela mordida vampírica e não sofrem quaisquer danos por perda de sangue. Eles recuperam um Ponto de Sangue perdido por hora. Eles também recuperam um Ponto de Sangue cada vez que regeneram um nível de Vitalidade perdido por ferimentos.

— Celestiais são imunes ao Laço de Sangue e não podem ser transformados em Carniçais nem podem ser Abraçados. Sangue vampírico não causa quaisquer efeitos se ingerido por um Celestial.

DISCIPLINAS

— A maioria das Disciplinas, como Ofuscação, Dominação, Auspícios, Presença, Potência e outras, funcionam normalmente em Celestiais. Note que em alguns casos o Celestial pode contrapô-las com seus próprios poderes (como usar Mystérion para detectar um vampiro ofuscado).

DAIMOINON:

Esta Disciplina não possui quaisquer efeitos sobre Celestiais. Anjos são automaticamente imunes a maldições e outros efeitos daninhos deste poder, com raras exceções (um Celestial não pode ser amaldiçoado, nem pode ter seu pecado sentido, mas poderia ser atacado pelas chamas criadas por Daimoinon, ou ser invocado através desta Disciplina, embora um Baali seria muito idiota para fazê-lo)...

VICISSITUDE:

Os corpos dos Celestiais possuem uma Forma Verdadeira que só pode ser mudada naturalmente com o passar dos anos. Poderes que façam o corpo mudar de forma jamais duram, já que a aparência verdadeira retorna com o tempo. Esse processo pode levar alguns meses ou anos, ou o Celestial pode optar por "regenerar" sua forma.

Para regenerar alterações causadas por Vicissitude, o Celestial as trata como se fossem ferimentos Agravados. O Narrador decide quantos "níveis de Vitalidade" devem ser regenerados para se desfazer uma determinada transformação, de acordo com o tamanho da área do corpo afetada (regenerar um braço ou perna, por exemplo, seria o equivalente a três níveis Agravados).

Além disso, Celestiais não contraem Vicissitude como uma doença (veja o **Guia do Sabá** para detalhes). Mesmo bebendo sangue de Tzimisce, é impossível para um Celestial desenvolver Vicissitude.

TAUMATURGIA:

Diversos rituais taumatúrgicos podem afetar Celestiais, e há histórias de Tremere que aprenderam a invocar e manipular anjos. Tais rumores não foram confirmados. Seja como for, Taumaturgia tem um grande potencial ofensivo contra Celestiais, e muitos anjos evitam seus praticantes.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

As Crias de Lucifugo são um grupo ardiloso e perigoso e lutam entre si em busca de dominância sem ligarem para as conseqüências de suas ações... Como resultados, eles manipulam, corrompem e destroem. Se fosse fácil destruí-los, nós os faríamos... Infelizmente, tudo o que podemos fazer é impedir que seus planos se concretizem.

— Anjo Jonas Primórdio, Virtude Princeps

A VISÃO VAMPÍRICA:

Então, alguém se intromete em meus negócios e você diz que não sabe quem foi? Você diz que eles tinham conhecimento de minhas ações, grande força e poder... mas que nunca os viu antes... Muito estranho... me dê as descrições deles... aposto que são Sabás recém-chegados à cidade, que agiam sob ordens de superiores que andam me vigiando...

—Alexander Hept-Seshet, Ancião Setita, ao receber a notícia que suas operações foram impedidas por um bando misterioso (que se tratava de uma Falange de Celestiais)

LOUP-GAROU (LOBISOMENS)

Se quer saber sobre isso, os Loup-garou não são os únicos Metamorfos... há muitos outros, capazes de se tornarem gatos, corvos, dragões, ratos e outros animais... Você me pergunta... de onde as Feras vieram? Bem, meu amigo... eu diria que ninguém sabe com certeza... elas são tão antigas quanto nós, e alguns dizem que o povo-dragão já existia muito antes da humanidade surgir. Tudo o que sabemos é que, como nós, eles servem aos Celestinos que regem a Tellurian.

Veja bem, existem cinco forças à solta. Nós servimos à Luz, os infernais servem às trevas, mas ainda restam Caos, Ordem e Vermis Magnis. E até onde sabemos, as raças metamórficas foram as criações do Vermis Magnis, mas não o servem mais. Foi nosso Primus, Veritatis, quem formulou esta teoria... e quanto mais pensamos nela e a investigamos, mais acreditamos nela.

As raças metamórficas foram a criação da entidade do Equilíbrio. Para manter Caos e Ordem equilibrados, o Equilíbrio criou seres que pertenciam tanto ao Caos quanto à Ordem, que mantinham em harmonia selvageria e racionalidade, Fúria e autocontrole, animal e homem. Ele deu a esses seres a capacidade de mudar de forma, e deu-lhes uma forma da Ordem, suas formas hominídeas; uma forma do Caos, suas formas animais, e uma forma equilibrada entre das duas, suas formas de guerra, chamadas Crinos. Cada uma das raças surgiram de um animal progenitor. O primeiro Loup-garou, por exemplo, nasceu de um lobo.

O Equilibrio também deu a cada uma das raças uma função, e essas raças só seriam bem-sucedidas em sua missão caso trabalhassem unidas, com a função de cada uma se completando com as funções dos demais. Os lobos eram os guerreiros, os ursos curavam, os corvos vigiavam... eu não conheço cada raça nem cada função delas, porém...

Tudo desmoronou, porém, quando a Ordem capturou e enlouqueceu o Equilíbrio, tornando-o Vermis Magnis, a entidade da Destruição. O Grande Verme iniciou a corrupção da Tellurian, desejando apenas destruir tudo. Seus filhos metamórficos, porém, não o seguiram, mantiveram-se leais ao ideal de equilibrar ao invés de destruir. Vermis Magnis declarou-os seus inimigos, e Luna e Hélios, os Celestinos que representam a Lua e o Sol, e eram antigos servos do equilíbrio, adotaram as raças metamórficas. Algumas raças se aliaram ao Sol, as demais à Lua.

O Grande Verme criou novos servos, porém. Eram servos monstruosos de diversas raças, como os espíritos Malditos, os monstruosos Fomori e outros seres inomináveis. Desde então os Metamorfos e essas criaturas estiveram em guerra, uma guerra que continua até hoje.

Por que não encontramos mais os demais Metamorfos? Por que apenas os lobisomens ainda podem ser encontrados? Bem, os outros ainda existem... mas são muito raros... Nos primórdios dos tempos, houve uma guerra entre eles. Embora eles não tenham sido corrompidos pelo Grande Verme, a destruição deixou uma pequena contaminação neles. Essa fúria interior os instigou a lutarem entre si, e os lobos exterminaram os demais. Esse conflito é chamado Guerra da Fúria.

Por isso, meu amigo... se encontrar os Loup-garou durante suas viagens pela Terra, saiba disso: ajude-os a controlarem sua Fúria e a verem os erros que cometeram no passado... e ajude-os a lutarem contra o Vermis Magnis. Mas jamais deixe-os saberem o que você realmente é, pois o Mandamento do Segredo nos proíbe a nos revelarmos mesmo a eles.

LOBISOMENS E CELESTIAIS

Celestiais chamam os lobisomens de Loup-garou, um nome que acreditam que os próprios lupinos utilizam. O Éden conhece muito sobre os lobisomens, mas ainda assim boa parte dessas informações são pouco precisas ou foram sendo aos poucos alteradas ao longo dos séculos. De todos os Cleros, os Veritatis Perquiratores, Superviventes e Xamãs são os que melhor compreendem os lobisomens.

Lobisomens (que na verdade se chamam Garou), por sua vez, não sabem muito sobre o Éden. O Mandamento do Segredo manteve os Celestiais longe das vistas dos Garou. Alguns indivíduos na Nação Garou conhecem a verdade sobre os Celestiais e até possuem aliados ou mesmo amigos celestes, mas a comunidade lupina como um todo não possui conhecimento algum sobre o Éden.

Seria óbvio imaginar que, como os lobisomens se opõem ao Vermis Magnis, os Celestiais os tratariam como aliados. A verdade não é bem assim. Embora os anjos busquem ajudar em segredo os Garou em sua guerra contra a Destruição, há muitas razões para que os Celestiais não gostem dos lobisomens. A primeira delas é a forma como certas Tribos e matilhas de Loup-garou agem. Muitos lupinos não possuem qualquer respeito pela vida humana e causam mortes e destruição em suas batalhas contra a Wyrm. Os lobisomens justificam diversos abusos sobre a humanidade com a desculpa da guerra, sem notarem que cada abuso que causam só traz mais problemas futuros.

Três grupos em particular — os Dançarinos da Espiral Negra, os Senhores das Sombras e os Garras Vermelhas, embora Celestiais nem sempre compreendam tais divisões — são particularmente odiados pelo Éden, e os anjos os vêem como totalmente corrompidas pelo Grande Verme. Como raramente um Celestial conhece as divisões de Tribos, eles tendem a ver cada Garou como uma potencial ameaça pertencente a um desses grupos.

Mesmo quando há uma afinidade entre Celestiais e Garou, ainda há dificuldades para que trabalhem juntos. O Mandamento do Segredo permite que indivíduos Garou saibam sobre a verdade, mas raramente um Celestial encontra um lobisomem que tenha virtudes suficientes para ter o direito de saber a verdade. E mesmo que encontre um Garou digno, o Celestial deve tomar cuidado para que o resto da matilha ou da comunidade Garou não o forcem a falar nada.

Os lobisomens são ainda muito xenófobos, e não toleram a presença de estranhos em seus locais sagrados. Mesmo que um Celestial seja bem-sucedido ao convencer os lobisomens de que é um mortal, um mago ou outro ser sobrenatural dificilmente será capaz de conquistar a confiança da comunidade lupina. Coisas podem se complicar, caso um dos Garou locais mereça punições por crimes cometidos contra a humanidade, mas a comunidade lupina local o vê como um herói de grande importância...

Por esses e muitos outros motivos, os Celestiais preferem se manter distantes. É melhor vigiar os Garou à distância e ajuda-los sem ter que se revelar. Essas intervenções de Celestiais muitas vezes deixam os lupinos confusos, sem saber se o ser que os ajudou era um aliado ou um futuro inimigo. Tal desconfiança não ajuda a melhorar as relações entre anjos e lobisomens.

Quanto às demais raças metamórficas... por mais diferentes que sejam dos Garou, as relações entre elas e os Celestiais são praticamente iguais às relações que os lobisomens possuem com os anjos. Soma-se a isso a raridade dessas outras raças, e pode-se dizer que nenhuma delas é mantida em estima elevada pelos Celestiais.

ESPÍRITOS ANCESTRAIS

Quando um lobisomem morre, seu espírito não percorre os mesmos caminhos que as almas humanas. Certo, há uma pequena chance dele tornar-se um fantasma caso ele tenha alguma pequena corrupção da Wyrm em si, e há uma chance menor ainda dele tornar-se um Celestial caso tenha moral e virtudes extremamente elevadas... mas na maioria das vezes, um Garou torna-se um Espírito Ancestral, capaz de vagar por toda a Umbra Natural ao invés de ficar aprisionado a um único reino. Como resultado disso, às vezes um ou outro Espírito Ancestral dos Garou conseguem chegar ao Éden, e adotam o mundo dos Celestiais como lar. Apenas os Ancestrais mais valorosos são capazes de alcançar o Éden, porém. Muitos Xamãs mantém relações amigáveis com tais seres.

Também é comum que Espíritos Ancestrais ajudem seus descendentes Garou. Tais Garou com contato com seus Ancestrais (ou seja, que possuam o Antecedente Vida Passada), podem adquirir um pouco de sabedoria com seus ancestrais. O que aconteceria se um desses espíritos conselheiros conhecesse o Éden?

Quando isso ocorre, normalmente o Espírito Ancestral prefere, em respeito aos Celestiais, não revelar nada. Caso o Garou venha a ter contato com Celestiais, pode ser que seu ancestral o ajude a formar alianças e amizades com os anjos, ainda evitando revelar a verdade. Tais Garou, se seguirem os conselhos de seus ancestrais, podem vir a ser considerados dignos de saberem a verdade... ou talvez não. Tudo depende apenas do Garou.

CROSSOVER LOBISOMEM/ANJO:

O que acontece quando **Lobisomem: O Apocalipse** e **Anjo: A Salvação** se encontram? As respostas estão a seguir:

DELÍRIO

— Como outras criaturas sobrenaturais, Celestiais são imunes ao Delírio que os Garou causam em sua forma Crinos.

DONS E RITUAIS

— Como regra geral, um Celestial é um espírito humano materializado. Portanto, ele é sentido como tal, e pode ser afetado por poderes que afetam espíritos, mas com uma intensidade bem menor. Um Celestial pode ser manipulado por Controlar Espíritos, por exemplo, mas jamais pode ser transformado através de Moldar Espíritos.

— Sentir a Wyrm não tem efeito algum sobre Celestiais puros. Certos Anjos Caídos podem possuir uma pequena contaminação. Caídos aliados ao Inferno e Luciferite podem ser detectados através de Sentir a Wyrm.

— Faro para a Forma Verdadeira mostra o Celestial como um ser humano com grande poder espiritual. Poucos Garou são capazes de compreender exatamente o que um Celestial é apenas usando este Dom.

— Ao se usar o Dom: Sentir Balança num Celestial, um Garou tem uma sensação de grande paz e de calor. Um uso bem sucedido desse Dom pode até deixar o Garou relaxado!

— É possível usar um Ritual de Conjuração para chamar por um Celestial específico. Raros Garou sabem disso, porém.

NODOS CELESTIAIS E CAERNS

Um Nodo Celestial não é um Caern, mas está bem próximo de ser um. Com freqüência os Theurges Garou confundem Nodos Celestiais com antigos Caerns já enfraquecidos, mas estão errados. A Película num Nodo Celestial é realmente baixa: 5 para Nodo de nível um ou dois, 4 para um Nodo de nível três ou quatro, ou 3 para um Nodo de nível cinco.

A Penumbra de um Nodo Celestial costuma ser iluminada, quente e tranqüila, exalando um ar de paz e tranqüilidade. Os espíritos mais comuns são os de pássaros e de pequenos animais. Animais diurnos são mais freqüentes, e o Nodo parece não agradar a espíritos de animais noturnos ou venenosos. Mesmo animais agressivos possuem espíritos bem mais tranqüilos e amigáveis num Nodo Celestial. Há também a presença de espíritos de luz, assim como da alegria, da paz e outros sentimentos semelhantes.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

Se não cometessem tantos crimes contra a humanidade, eu poderia tolerar os Loup-garou. Eu sei que o que fazem é em nome de um futuro melhor, mas também já os vi devorando pessoas e matando crianças... Por vezes eles não se controlam, e voltam sua agressividade sobre inocentes. Não há como tolerar isso.

— Anjo Samuel Fulmen, Elohim Sancti

A VISÃO LUPINA:

...e o Espiral Negra estava sobre mim, e eu não tinha mais forças... mal conseguia me manter desperto e não conseguia me transformar, e as dores atrapalhavam o raciocínio... ele estava sobre mim, pisando em minhas costas, e eu mal podia vê-lo. Foi quando vi uma luz de canto de olho, e ele se afastou com medo, fugindo pela mata escura... Eu desmaiei. Não vi mais o que aconteceu. Mas agora vocês me falaram que o encontraram morto, queimado, com cortes de lâmina e jogado na floresta... Eu não sei o que houve... mas aquela luz que vi... podia jurar que vi, no limiar da visão, a forma de um anjo cercado de chamas azuis...

— Josh Alexander, "Luz do Amanhecer", Philodox Cliath dos Filhos de Gaia

DESPERTADOS (MAGOS)

Estou falando de magia... mas não a magia que nós somos capazes de realizar. Estou falando de uma forma extremamente poderosa de magia. Estou falando de Mágika. A Mágika Verdadeira que apenas os humanos podem possuir. Esta é a mais perfeita expressão de poder que os mortais são capazes de realizar. Aqueles que são capazes de realiza-la são chamados de Despertados, ou "magos verdadeiros."

Ao longo das eras, grupos de magos se formaram, gerando diversas ordens diferentes. Cada civilização possuiu seus magos, e nós tivemos certas afinidades com os místicos hebreus e persas da antigüidade. Por muitos séculos esses grupos mantiveram suas práticas... mas com os eventos que ocorreram no fim da Idade das Trevas, a magia começou a perder sua força. Nós, Celestiais, não fomos afetados por essas mudanças, mas para os místicos humanos, foi uma catástrofe.

Aparentemente, a partir do Renascimento, o advento da ciência diminuiu a potência da Mágika. Por algum motivo, a crença humana parecia ter alguma relação com o poder da magia, e quanto mais a mente humana estivesse disposta a desacreditar no misticismo, mais fraca a Mágika se tornaria. Isso levou as várias ordens místicas a reunirem-se em grupos que mantinham formas de pensar parecida e englobavam diversos estilos de magia. Esses grandes grupos iniciaram um conflito entre si, algo chamado Guerra da Ascensão.

Ouvi rumores que, após a Semana de Pesadelos, a Guerra da Ascensão foi extinta, mas pelo que vi isto é mentira. Hoje em dia, essas grandes facções continuam em conflito. Existem três grandes forças nesta guerra... a primeira é a das Tradições Místicas, que reúne ordens de magos que ainda mantém vivas as práticas do mundo antigo. O segundo chama-se Tecnocracia, que aparentemente defende a ciência e o fim da magia... não compreendo bem como eles podem ser chamados "magos" nem que relação pode possuir a tecnologia deles com a Mágika, mas acredito que disfarçam seu poder usando

máquinas e técnicas científicas. O terceiro grupo chama-se Nefandi, e são magos monstruosos que servem a demônios e ao Grande Verme. Embora nós, Celestiais, não estejamos participando da Guerra da Ascensão, esses últimos são nossos inimigos.

Vigie os Despertados, mas mantenha-se afastado. Eles são perigosos e poderosos. Mas também proteja aqueles que mantém-se longe da corrupção e confrontam as forças do Inferno e da Destruição. Lembre-se: estamos aqui para vigiar e defender a humanidade, e os místicos ainda são humanos.

MAGOS E CELESTIAIS

A grande maioria dos Celestiais não tem uma opinião formada sobre os magos, e preferem trata-los como indivíduos do que como um grupo único. Do ponto de vista celeste, um mago tem tanta possibilidade de ser extremamente virtuoso como totalmente corrupto, mas a maioria está em algum ponto entre os dois.

Muitos Celestiais não conhecem as divisões exatas entre os magos, mas os identificam facilmente graças a seus estilos Mágikos. Mesmo que um anjo não entenda o que é um Hermético, ele reconhecerá o estilo único que os magos de uma mesma ordem possuem.

Tendo em vista que magos são tratados de acordo com o Mandamento do Segredo, é raro que um Celestial se apresente a um Despertado revelando o que ele verdadeiramente é. Mais freqüentemente, Celestiais aparecem para os magos como mortais, evitando ao máximo demonstrar seus poderes, ou como espíritos ou mesmo outros magos. Quando se mostra claro que um Celestial não é o que diz ser, eles simplesmente ficam calados. É melhor deixar os místicos questionando a natureza dos Celestiais do que contar a verdade.

Apesar dos esforços dos Celestiais, porém, os magos são o grupo que mais sabem sobre a existência de anjos, e são os seres mais prováveis de reconhecerem um Celestial pelo que ele realmente é. Apesar dessa vantagem, o conhecimentos dos magos é limitado e misturado com muitas crenças erradas. Por exemplo, a maioria dos místicos não sabe diferenciar um Celestial verdadeiro dos espíritos da Umbra Astral que simplesmente aparecem com formas angelicais. Além disso, muitas idéias judaicas, cristãs e cabalistas sobre Celestiais são tidas como verdadeiras por muitos magos, mas nem sempre essas idéias estão totalmente corretas.

Os Celestiais sentem certa afinidade com as Tradições em geral. Alguns Cleros se envolvem com magos mais do que outros. De forma geral, os Veritatis Perquiratores se envolvem com magos mais do que quaisquer outros anjos, mas a Ordem de Hermes tem certas relações com os Princeps, Venatores e Sancti, os Eutanatos estão sob vigilância dos Mors Sancta, os Xamãs e Superviventes compreendem bem os Verbena e Oradores dos Sonhos, os Hun Xian às vezes se envolvem com a Irmandade de Akasha e assim por diante.

Poucos anjos reconhecem a Tecnocracia como um grupo de magos. Muitos nem suspeitam que ela utiliza magia em suas obras, imaginando que ela é uma sociedade de cientistas que apenas combate grupos místicos. Muitos Celestiais compreendem as idéias da Tecnocracia de melhorar a vida humana através da ciência, mas abominam as táticas tecnocratas que envolvem usar mortais como peões e impedi-los de agir por si mesmos. Embora possa parecer que os Tecnoanjos têm afinidade com os Tecnocratas, a verdade é que os Tecnoanjos abominam os rumos que a Tecnocracia tomou, e a consideram mais uma organização fascista do que um grupo que age em prol da humanidade. É claro, certos indivíduos idealistas dentro da Tecnocracia podem ser admirados por Celestiais devido à sua integridade, mas a facção como um todo é odiada no Éden. Felizmente, a Tecnocracia pouco sabe sobre Celestiais. Apesar de suas origens maçônicas, a Tecnocracia não considera que Celestiais existem, nem tem qualquer conhecimento sobre eles. Por isso, os Tecnocratas jamais representaram ameaça para o Éden.

Por fim, os Nefandi são odiados e caçados pelo Éden. Como representantes das trevas e aliados do Inferno e do Vermis Magnis, nenhum Celestial vê qualquer motivo para permitir que os Nefandi continuem existindo. Infelizmente, graças a seus contatos demoníacos, os Nefandi sabem mais do que deveriam sobre a existência dos seres do Éden, e representam uma oposição forte e perigosa.

ORDEM DE HERMES E CORO CELESTIAL

Embora todas as Tradições mantenham certas relações com Celestiais, apenas a Ordem de Hermes e o Coro Celestial costumam saber com o que exatamente estão lidando. Isso quer dizer que, se um Eutanatos pede ajuda a um Mors Sancta, dificilmente o Eutanatos saberá que está falando com um anjo. As práticas religiosas do Coro e cabalistas da Ordem, porém, lhes dão a chance de reconhecer os Celestiais pelo que eles são. Essas duas Tradições são conhecidas por invocar Celestiais ou mesmo procura-los quando precisam. Nem sempre os Celestiais respondem, mas algumas vezes sim.

Isso não quer dizer que os membros do Coro e da Ordem sempre reconhecerão um Celestial, ou que todos os membros dessas duas Tradições saibam sobre a existência celeste. Isso apenas quer dizer que esses dois grupos mantenham mais relações abertas com o Éden do que as demais Tradições místicas. Além disso, muito do que esses grupos sabem sobre os celestes é falso ou incompleto. Eles não têm idéia das divisões de Cortes e Cleros, nem conhecem as origens verdadeiras dos Celestiais ou a localização e a aparência do Éden.

CROSSOVER MAGO/ANJO:

Se você deseja misturar os elementos de **Mago: A Ascensão** com os de **Anjo: A Salvação**, use as seguintes sugestões:

MÁGIKA E CELESTIAIS

A grande maioria dos Efeitos Mágikos é capaz de afetar Celestiais. Algumas observações precisam ser feitas, porém:

— Celestiais são incapazes de Despertar, e não podem aprender Esferas. Esta é uma habilidade única dos mortais. Por outro lado, são imunes ao Paradoxo.

— Celestiais não contam como "testemunhas" para efeito de calcular a dificuldade para magos usarem seus poderes.

— Efeitos da Esferas da Vida só podem ser realizados sobre Celestiais se a Esfera for combinada com Matéria 2 e Espírito 3. Isso se deve porque Celestiais não são seres vivos, mas sim uma manifestação viva de uma alma.

— Efeitos de Primórdio que envolvam pura energia ou que envolvam fogo causam Danos Agravados em Celestiais. Apenas efeitos cujo dano é causado diretamente pelo Primórdio causam tais danos porém. Mágikas de outras Esferas que simplesmente sejam criados com a ajuda de Primórdio causam danos normais.

— Efeitos de Espírito podem ser usados para manipular e invocar Celestiais. Note que manipulações usando apenas Espírito só influenciam um anjo, não podendo controla-lo diretamente (para isso, é preciso Mente). Da mesma forma, invoca-lo com Espírito, sem a ajuda de Correspondência, irá apenas fazer o Celestial sentir o chamado, mas não irá obriga-lo a obedecer.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

Cuidado com os místicos. Alguns podem ser ótimos companheiros, e você pode aprender muito com eles... outros, porém, irão querer usar você ou mesmo estuda-lo. O pior tipo, porém, é o do feiticeiro que foi seduzido pelo poder, e negocia com as forças infernais. Saiba distinguí-los, pelo seu próprio bem.

— Anjo Tatsu Kage, Virtude dos Kage

A VISÃO DOS DESPERTADOS:

Os celestes são na verdade espíritos da Umbra Alta. Nós os vemos como "anjos" apenas porque os compreendemos como tal. Um espírito é aquilo que o compreendemos. Por isso, outras culturas podem não considera-los anjos. Nós da Ordem de Hermes costumamos realizar tratados e pactos com tais espíritos, a fim de aumentarmos nossos conhecimentos e adquirirmos favores. Infelizmente, eles não parecem muito interessados no plano mortal, e só negociam conosco por seus próprios motivos.

— Alice Costa Correia, Mestre Hermética

OS MORTOS INQUIETOS (FANTASMAS)

O que quer dizer com " de onde os mortos vieram?" Eles sempre existiram. Desde que os humanos surgiram, também surgiram os mortos. O que mudou foi o mundo que os mortos habitam... nem sempre as coisas foram como são hoje. No passado, a barreira entre a vida e a morte era fina, e as Terras Sombrias não eram ameaçadas por legiões lideradas pelo Esquecimento. Naquela época, os mortos às vezes vinham para aconselhar e proteger os vivos. Mas após tantas catástrofes, o Mundo Inferior tornou-se o que é hoje. Os Mortos Inquietos sofrem hoje em dia... suas terras são devastadas por um imenso Turbilhão, legiões de Espectros vigiam a Tempestade, e a ameaça de serem destruídas paira sobre as almas penadas. É aí que entramos, irmão...

Os mortos não têm culpa do que tem acontecido. O culpado é a face do Grande Verme chamada Esquecimento, a face que apenas Oblitera almas para se fortalecer. Como Mors Sancta, é nosso dever descer ao Mundo Inferior e caminhar entre os mortos, protegendo-os das forças destrutivas que lá existem.

Mas não podemos protege-los sempre... então também é preciso ajuda-los a escaparem de seu pesadelo eterno no Mundo Inferior. Há uma fuga para as almas penadas além da Obliteração. Existe a possibilidade de Transcendência, mas ela só pode ser atingida quando o morto venceu seu lado sombrio, resolveu as paixões que o lembram de sua antiga vida e se desligou dos Grilhões que os prendem ao mundo dos vivos. Nós devemos ajudar os mortos a alcançarem este estado.

Nós e os mortos estamos ligados. Nós temos nossas obrigações para com eles... muitos deles poderiam ter se tornado como nós, mas ficaram presos à Terra por suas paixões. No fundo, todos somos almas humanas. Deixa-los ao seu próprio destino é negligenciar nossa grande missão de defender a humanidade.

FANTASMAS E CELESTIAIS

Os Mortos Inquietos, como os Celestiais, são almas humanas. Sua pós-vida, porém, é completamente diferente da existência paradisíaca do Éden. Os mortos estão condenados ao Mundo Inferior, que os Celestiais consideram ser alguma espécie de Purgatório. O que prende os mortos a este mundo são as próprias paixões que sentem. Eles não desejam se afastar daquilo que possuíam em vida.

Desde os primórdios os Celestiais mantém poucas relações com os mortos. Sempre houve uma certa vigilância sobre os mortos, mas raramente o Éden viu necessidade de se envolver diretamente em qualquer questão do Mundo Inferior. As raras exceções, é claro, ocorriam quando demônios tinham interesses nos mortos, ou quando as almas penadas começavam a prejudicar os vivos.

Certos Cleros, porém, costumam visitar o Mundo dos Mortos com mais freqüência. Alguns Superviventes viajam pelas Terras Sombrias e no Oriente os Kage vigiam os espíritos dos mortos. O Clero que mais se dedica aos mortos, porém, é o Mors Sancta. Os Sancta vivem nas várias Necrópoles dos mortos, guardando as almas penadas sem que elas percebam. Muitos Sancta mantém contatos com grupos de Renegados e Heréticos, e compreendem os detalhes da sociedade dos mortos.

O Sexto Grande Maelstrom que atingiu o Mundo Inferior em 1999, porém, fez a presença dos Mors Sancta e outros Cleros mais necessária do que nunca. Conforme os ventos do turbilhão uivam nas ruas das Necrópoles e a Tempestade se torna

um grande caos, Espectros malignos caçam fantasmas, entregando-os ao Esquecimento. Os Celestiais, quase sempre sob liderança dos Mors Sancta, reúnem fantasmas e ajudam-nos a resistir às forças destrutivas. Também às vezes os conduzem a locais seguros ou os ensinam a se defender. Nos dias atuais do Mundo Inferior, apenas os Celestiais representam alguma esperança.

Os mortos que mantém contato com os celestes raramente compreendem ou mesmo desconfiam da verdadeira natureza de seus salvadores. Os Mors Sancta posam como fantasmas antigos, Barqueiros, magos necróticos poderosos ou simplesmente como enigmas. Em alguns raros casos em que os Mors Sancta realmente revelam o que verdadeiramente são, eles jamais dão muitos detalhes a respeito de si mesmos, e costumam se manter como protetores sombrios distantes ao invés de figuras protetoras sempre presentes.

Nem todos os Celestiais que se envolvem com fantasmas viajam para a Umbra Negra, porém. Na Terra, quando fantasmas costumam se manifestar, os Celestiais costumam procura-los para ajuda-los a resolverem seus problemas e a proteger seus Grilhões. Quando um dos Mortos Inquietos começa a ameaçar vidas, porém, ele pode começar a esperar por retaliação celeste.

CROSSOVER APARIÇÃO/ANJO:

Algumas pequenas regras para caso haja o encontro dos jogos **Wraith: The Oblivion** e **Anjo: A Salvação**:

ARCANOI/MISTÉRIOS

— Celestiais são imunes a uma grande quantidade de poderes fantasmagóricos. Eles não podem ser possuídos ou forjados em objetos, nem podem ser moldados por não serem feitos de Plasma. Também não podem ter sua alma roubada nem são afetados em seus sonhos (devido à proteção dos Guardiões). Como também não possuem Corpus, Grilhões e Paixões, poderes que afetem essas Características são inúteis contra anjos.

SPIRITUS FACTU

— Por outro lado, fantasmas são imunes a uma grande quantidade de Poderes Celestiais também. Poderes físicos só podem afetar fantasmas se eles estiverem materializados ou o Celestial esteja no Mundo dos Mortos. Certas habilidades, como Espiritualidade, Vitalidade e vários poderes de Elementalidade e Gnose não funcionarão no Mundo dos Mortos. Necromancia, por outro lado, foi criada para afetar diretamente os espíritos dos mortos.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

Você acha que apenas os vivos importam? Pense novamente. Os Mortos Inquietos são almas humanas como nós, e poderiam alcançar o Éden ou mesmo se tornar como nós se tivessem a chance. Nossa luta contra o Grande Verme jamais se completará se não o eliminarmos no Mundo Inferior também. Portanto, chega de negligenciar nossos irmão que estão naquele mundo... e vamos ajuda-los.

— Arcanjo Echabod Chivaire dos Mors Sancta

A VISÃO DOS MORTOS:

Eu bem que gostaria que existissem anjos e um Céu. Mas tudo o que conheço da morte é o que vejo... e não gosto do vejo... estamos mortos. E quando se está morto e não se tem mais esperança, só resta nos entregar ao Limbo.

— Dave DuGalle, antigo membro da Hierarquia, agora um Renegado

KITHAIN (FADAS)

Se eu acredito em fadas? Acho que é impossível dizer que não acredito, afinal, já encontrei algumas... Elas me contaram um pouco sobre elas... Elas se chamam Kithain, mas não são mais fadas como eram no passado... Dizem que, nos tempos antigos, as fadas e sonhos tinham forma física e um reino próprio chamado Arcádia. Houve, no fim da Idade Média, uma grande separação entre o Reino dos Sonhos e a Terra, e as fadas fugiram para seu reino... apenas algumas ficaram.

As que ficaram assumiram corpos e identidades humanas. À vista, elas são pessoas normais, mas quem possui a capacidade de ver o mundo dos sonhos pode ver o que elas realmente são. Por isso, se algum dia você usar seus sentidos especiais e ver que uma pessoa agora mudou, é porque é uma fada.

Fadas temem algo chamado Banalidade... acho que é o quanto as pessoas são tediosas e descrentes, pelo que pude entender... pessoas descrentes ferem as fadas e cancelam sua magia... Foi o aumento da Banalidade que fez os mundos se separarem.

Aparentemente, há alguns anos houve uma breve reunião dos dois mundos, e as fadas mais nobres e puras vieram para a Terra. Com o retorno delas, as fadas que estavam aqui reaprenderam suas antigas mágicas e reassumiram seus antigos legados.

Eu não compreendo bem as fadas, mesmo conhecendo algumas. O mundo delas, o Sonhar, é um local selvagem e vivo, e seus costumes são bem estranhos. É bom conversar com elas às vezes, mas o melhor é não conviver muito, pois as coisas podem ficar bem estranhas quando se convive demais com elas.

FADAS E CELESTIAIS

Há um ditado que diz que as fadas são "boas demais para o Inferno, mas não o suficiente para o Céu." Celestiais acreditam neste ditado, e portanto evitam as fadas, deixando que vivam em paz. Raramente é necessário para um Celestial se envolver diretamente com os Kithain. Não é muito comum que fadas prejudiquem os mortais ao seu redor.

Fadas, por sua vez, sabem que Celestiais existem, embora nem todas compreendam o que é um Celestial. Aparentemente, toda fada é capaz de reconhecer que um Celestial não é uma pessoa normal, embora poucos Celestiais saibam como elas conseguem fazer isso.

As interações entre anjos e Kithain são raras. Nenhum dos dois grupos possui qualquer motivo para interagir com o outro. Embora interesses em comum possam surgir às vezes, como a proteção de uma pessoa em particular ou o surgimento de alguma ameaça maior numa cidade, todo Celestial é instruído para agir longe dos olhares dos Kithain.

Conflitos entre Éden e as criaturas do Sonhar também é muito raro. Normalmente se limita a impedir que a Corte Unseelie ou outras fadas sombrias prejudiquem alguém ou causem problemas numa cidade. Tais conflitos costumam ter pequena escala quando ocorrem.

Alguns Celestiais, principalmente os Líberes por manterem contato freqüente com mortais, podem vir a fazer amizades com um ou outro Kithain. Essas amizades costumam ser apenas afinidades pessoais. Um Celestial e um Changeling amigos farão o que amigos comuns fariam: podem sair juntos, se divertirem, conversarem, mas dificilmente um tentaria se intrometer nos assuntos da "raça" do outro.

CROSSOVER CHANGELING/ANJO:

O que acontece quando **Changeling: The Dreaming** se encontra com **Anjo: A Salvação**? Ocorre o seguinte:

SONHAR E AS NÉVOAS

— Fadas são capazes de reconhecer um Celestial, embora nem todas saibam o que um Celestial realmente é. Quando a fada olha pela primeira vez um Celestial, ela vê como num flash a Forma Angelical do mesmo. Sempre que não focaliza a visão no Celestial, ela tem a impressão de ver um "fantasma" da Forma Angelical sobreposto ao Celestial. Se olhar diretamente para o Celestial, porém, a imagem desaparece, e não volta a aparecer por quanto tempo o encontro entre o Celestial e o Kithain durar. Isso deixa muitos Kithain confusos, e muitas fadas acreditam que a imagem que viram foi só uma impressão passageira ou um efeito de confusão.

— Celestiais são normalmente incapazes de ver seres quiméricos ou identificar as Fadas pelo que elas são. Aqueles que possuem o Talento Afinidade podem sentir a presença de seres quiméricos, mas ainda não pode vê-los. Um Celestial precisa possuir o poder Mystérion para ver as fadas pelo que elas são ou para interagir com Quimeras.

— Um Celestial pode viajar para o Sonhar usando o poder de Portal. Uma vez no Sonhar, eles são considerados como estando "Encantados" enquanto lá permanecerem, e podem interagir normalmente com Quimeras. Raros anjos o fazem, pois o Sonhar é um local selvagem demais e com pouca importância para os Celestiais.

— Um Celestial pode ser Encantado normalmente por uma Fada.

— Quando afetado pelo efeito das Névoas (que faz com que testemunhas de efeitos Quiméricos esqueçam a experiência), considere que a Banalidade de um Celestial é reduzida à metade (arredonde para cima). Celestiais lembram-se bem mais facilmente de suas experiências com as fadas do que a maioria dos seres.

GLAMOUR E BANALIDADE

— Celestiais costumam ter uma Banalidade que varia de 5 a 7. Raramente um Celestial terá uma Banalidade superior a isso. Eles podem ser afetados por poderes das fadas normalmente.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

Bem, eu não compreendo seres que vivem em sonhos. Como nunca ouvi ninguém falar "ah, aquelas malditas fadas" a não ser para reclamar de alguma peça ou brincadeira que sofreram... Por isso, eu não acho que sejam más ou que mereçam ser consideradas uma ameaça... de qualquer forma, não gosto de sofrer nas mãos de um brincalhão, então prefiro me manter afastado...

— Anjo John Jaeger, Ofanim Líber

A VISÃO DOS KITHAIN:

Aquele cara é estranho... eu sei que vi ao olhar para ele, uma figura alada, como um anjo! Eu não sei o que ele é, mas não parece ser um de nós... Estou falando sério! Porque não acredita em mim?

— Ian Anduin, Pooka Seelie

IMBUÍDOS (CAÇADORES)

Três dias atrás, eu estava perseguindo uma das Crias de Lucifugo. Minhas investigações me levaram a liga-lo a uma gangue de marginais da periferia da cidade, e imaginava que, vigiando-os, poderia descobrir quais os vampiros superiores a ele que o manipulavam. Eu pretendia descobrir toda a cadeia vampírica até o Príncipe da cidade, para que minha Falange pudesse vigia-los.

Para que não fosse detectado, Percorri Atalhos para a Penumbra, e persegui o morto-vivo pelo mundo espiritual. Vampiros são desligados de espiritualidade, e incapazes de ver o Outro Lado. Desta forma, consegui passar despercebido enquanto o seguia. Ele me levou até uma boate falida. Imaginei que lá se encontraria com sua gangue. Infelizmente, não eram os marginais que aguardavam o morto-vivo...

Tanto eu quanto o sanguessuga ficamos completamente surpresos ao encontrar, mortos na antiga pista de dança, os quatro marginais. Diante dos mortos estava um homem vestindo um sobretudo e armado com um uma pistola com silenciador e um bastão de beisebol. A Cria de Lucifugo exigiu satisfações, mas o homem apenas o provocava... Eu observei as Cores da

Alma do homem, e ele não passava de um mortal, mas estava tranqüilo. Quando o vampiro atacou, eu pensei em intervir, mas um mal pressentimento me impediu de fazê-lo. Ele atirou no vampiro enquanto este se aproximava. O vampiro ria dos tiros, mas notei que os disparos foram feitos apenas para enfraquecer o monstro... quando o sanguessuga estava bem próximo, o homem jogou fora a arma e sacou o bastão. Para minha surpresa, o bastão brilhou vermelho. O vampiro se assustou também, a ponto de tentar parar o ataque e fugir, mas era tarde demais. Um golpe certeiro do homem jogou o vampiro longe, com a cabeça quase arrancada do corpo. O homem se aproximou do morto-vivo e golpeou várias vezes a cabeça do mesmo, até ter certeza que o monstro tinha sido destruído. Só então a luz do bastão se desfez.

Fiquei atônito observando aquilo. Como aquele homem conseguiu tal feito? Mesmo sendo um vampiro jovem, destruir um morto-vivo não é fácil... Fiquei ainda observando, tanto curioso quanto à identidade daquele homem como furioso por ele ter frustrado meus planos de chegar até o Príncipe vampírico da cidade. Foi quando ele olhou para minha direção e gritou pedindo explicações a alguém, empunhando o bastão. Olhei para trás, imaginando que ele estava falando com alguém atrás de mim, mas aí percebi que ele falava comigo. Ele podia me ver, mesmo comigo estando no mundo espiritual!

Eu olhei para ele, ele me encarava. Aquele homem precisava ser investigado... mas naquele momento o melhor era sair dali... saí o mais rápido possível. Assim que estive sob o céu aberto da Umbra, assumi a Forma Angelical e minhas asas se abriram, rasgando minha camisa e minha jaqueta, e voei para longe. Ele correu atrás de mim, mas estava muito longe. Acho que consegui voar antes que ele pudesse me ver em minha forma verdadeira, mas não tenho certeza. Sei que arrisquei e posso ter cometido um erro... mas eu prometo repara-lo. Vou descobrir quem é essa pessoa e como ela podia ter tais poderes.

CAÇADORES E CELESTIAIS

Um fenômeno recente tem espantado os Celestiais. Desde a Semana de Pesadelos em 1999, notícias de humanos com estranhos poderes sobrenaturais caçando as criaturas das trevas têm surgido com freqüência baixa mas constante. Apesar de poucos Celestiais terem encontrados tais seres, há história de três Celestiais destruídos por esses "Caçadores", e uma das vítimas foi, surpreendentemente, Obliterada.

A verdade é que a aparição desses caçadores é um mistério que tem preocupado cada vez mais os Celestiais. Em Sonhos, os Guardiões se referem a esses humanos como "os Imbuídos" e revelaram que entidades maiores estão por trás dos poderes desses humanos. Alguns Veritatis Perquiratores apontam que os Caçadores mais poderosos parecem ter se tornado simples máquinas de matar que se dedicam à caça, tomados por obsessões e ódios poderosos que os empurram contra as criaturas da noite.

Até recentemente, pouco pode ser descoberto a respeito dos Imbuídos. Quase sempre as grandes habilidades de percepção desses humanos descobrem vigias Celestiais. Investigações têm sido feitas à distância. O único passo significativo para a descoberta da verdade por trás dos Caçadores veio de um grupo de Tecnoanjos, que encontrou uma sociedade de "Liberdade Anônima" na Internet, e por trás da mesma uma rede secreta de troca de informações entre Caçadores, chamada Hunter-net. Esses Tecnoanjos divulgaram pouco de suas descobertas ainda, mas se aliaram a vários Veritatis Perquiratores. Eles não querem que muitos Celestiais comecem a acessar essa rede de informações, ou isso os Caçadores poderiam descobrir a invasão. Por isso, apenas três computadores têm acesso a tal rede, e seus usuário — dois Tecnoanjos e um Veritatis Perquirator — possuem identificações falsas na rede. Eles filtram as informações que recebem e repassam o necessário aos seus companheiros.

Mesmo com as informações da rede, porém, pouco pôde ser descoberto, pois mesmo os Caçadores parecem saber pouco sobre suas origens. Até agora, tudo o que se sabe sobre eles no Éden é que podem ser extremamente perigosos e devem ser evitados. Sabe-se que não sabem muito sobre Celestiais, pois até agora nenhuma informação sobre anjos foi encontrada na Hunter-net pelos Tecnoanjos. Mesmo assim, há uma grande preocupação em serem descobertos.

CROSSOVER CAÇADOR/ANJO:

Talvez um dos Crossover mais interessantes seja entre **Hunter: The Reckoning** e **Anjo: A Salvação**. Tanto Caçadores como Celestiais possuem muito em comum...

SEGUNDA VISÃO

As habilidades que a Segunda Visão dá aos Caçadores funciona normalmente em Celestiais. Quando vêem um Celestial, os caçadores são capazes de notar que os Celestiais não são propriamente humanos. Alguns notam brilhos de luz e "auras" vindas do Celestial, outros simplesmente têm uma sensação estranha. Seja como for, o Caçador saberá que o Celestial não é um ser humano. Além disso, Segunda Visão protege contra poderes como Domínio ou Majestade, mas os mais poderosos Anjos e Arcanjos podem ainda afetar um Caçador, a critério do Narrador.

PODERES

(**Obs.:** Desconheço qual seria a melhor tradução para os poderes dos Caçadores. No original chamam-se Edges, e a tradução seria algo como "Limites")

— Os poderes dos Caçadores funcionam normalmente em Celestiais. Não é preciso muitas explicações adicionais.

— A maioria dos poderes Celestiais afeta os Caçadores normalmente. As exceções são aqueles contra os quais a Segunda Visão protege, como Domínio. Mesmo assim, esses poderes mentais podem afetar o Caçador caso ele não esteja usando a Segunda Visão.

— Algum poder de Caçador pode Obliterar? Não. Como um Caçador fez isso? É um segredinho. Pensem bem, e descobrirão que talvez haja um jeito... obviamente, nenhum Caçador saberia que um Celestial ou mesmo um demônio precisa ser Obliterado para ser destruído. O único caso que se sabe em que isso aconteceu foi pura sorte para o Caçador.

ESTEREÓTIPOS

O QUE OS CELESTIAIS PENSAM:

Cuidado... não deixe que sequer o vejam. Eles são perigosos e não sabem diferenciar você de um vampiro ou um demônio... é como se bastasse ser sobrenatural para ser o inimigo, e não gosto disso.

— Anjo Anthon Vega, Elohim Princeps

A VISÃO DOS IMBUÍDOS:

Ontem à noite, depois que consegui destruir um vampiro, me deparei com uma pessoa me observando. Ela na verdade não estava lá, pela luz azul que saia do corpo dele, parecia ser um espírito... mas não como um desses fantasmas que vemos por aí... ele não parecia estar morto e estava apenas observando... e se assustou muito ao notar que eu podia vê-lo. Ele fugiu, e tentei alcança-lo... quando alcancei a rua não o vi mais, mas jurei ter notado uma figura alada sumindo por sobre os prédios... Eu não tenho idéia de quem ou o quê eu vi... mas se alguém tiver alguma idéia ou já encontrou algo semelhante, avise... Isso pode ser sério.

— Exterminador666, em e-mail para a lista de discussão hunter.list@hunter-net.org

ESPÍRITOS

Espíritos são os habitantes das várias Umbras. Aqui, porém, estamos nos referindo aos espíritos das Umbras Natural e Astral, ou seja, aqueles que são reflexos de animais, plantas, elementos, emoções, pensamentos e conceitos. Algumas dessas criaturas são versões corruptas, porém, e servem ao Vermis Magnis. Alguns espíritos, principalmente os de animais noturnos ou venenosos e emoções negativas, possuem certas afinidades com Ialdabaoth, enquanto outros (animais diurnos, aves, emoções positivas) tenham afinidades com Ahura Ormazd. Os espíritos de Ialdabaoth e Ahura Ormazd não se envolvem na guerra entre Céu e Inferno, porém. Mal e bem surgiram com a humanidade, e as representações das Trevas e da Luz anteriores ou independentes do ser humano não são necessariamente nem boas nem más.

Celestiais costumam interagir pouco com espíritos. A maioria age na Terra, e só visitam a Penumbra, ignorando as partes mais profundas dos mundos espirituais. Entre os Cleros que mais viajam pelas Umbras, os Veritatis Perquiratores e Superviventes conhecem melhor as Umbras, enquanto os Xamãs têm afinidades com a Umbra Natural. Os Mors Sancta, que mantém maior contato com as almas dos mortos na Umbra Negra raramente visitam as porções Umbrais superiores, mas as conhecem bem graças a seu contato com os Perquiratores.

A seguir estão algumas regras básicas para se considerar em encontros entre espíritos e Celestiais. Espíritos não são permitidos para personagens jogadores. Se você quiser se aprofundar nos assuntos espirituais, sugere-se que adquira o livro **Lobisomem: O Apocalipse** e seus suplementos. **Mago: A Ascensão** e alguns de seus suplementos também contém informações sobre espíritos.

— Veja o **Capítulo 2: Trilhas do Éden** para detalhes sobre Celestiais e a Umbra.

— Quando estão na Umbra, Celestiais podem tocar espíritos e ataca-los fisicamente, mas também podem ser afetados em troca. Quando estão na Terra, porém, só podem atacar espíritos com poderes específicos, a menos que o espírito se materialize fisicamente.

— Os poderes espirituais (Encantos) agem normalmente sobre Celestiais, com exceção daqueles que controlam mentes ou dominam corpos. Celestiais não podem ser possuídos ou dominados por espíritos.

OUTRAS OBSERVAÇÕES

Estas são apenas algumas notas adicionais para se ajudar a determinar que poderes sobrenaturais e situações podem ou não afetar um Celestial:

— Celestiais são imunes a poderes que afetam diretamente a alma deles. Qualquer poder que sirva para destruir ou separar espíritos de seus corpos seriam inúteis contra eles. Isso inclui Disciplinas como Necromancia e Obeah.

— Nenhuma espécie de poder de possessão afeta anjos.

— Se um poder não funciona contra seres sobrenaturais, não funciona contra Celestiais.

— Se um poder tem requisitos especiais para funcionar contra sobrenaturais, então esses requisitos devem ser cumpridos para que o poder funcione em Celestiais.

— Celestiais não podem ser mortos a não ser pela Obliteração. Se o Narrador acredita que um poder não destrói corpo E espírito juntos, então não Oblitera um Celestial. Mesmo que um poder seja considerado como "Obliterador", porém, sempre há uma pequena chance da alma do Celestial escapar (um teste de Força de Vontade, dificuldade variável, que pode ou não ser resistido a critério do Narrador).

— Muitas outras informações sobre como Poderes Celestiais e outras Características de anjos funcionam em seres sobrenaturais podem ser encontradas ao longo deste livro.

Anjo

A Salvação

Lição 4: Conheça Seu Inimigo

Carlos já estava vinte minutos atrasado. Lucas, impaciente como sempre, já estava começando a ficar preocupado. Nunca foi do feitio de Carlos se atrasar. O restaurante estava cheio, e Lucas já havia dispensado o garçom duas vezes. Sua cabeça estava centrada apenas na repreensão que levou devido a quase ter quebrado o Mandamento do Segredo em sua luta com o demônio Anthoniel... desta vez, ele iria agir com mais cuidado... mas para agir, teria que esperar as informações de Carlos sobre o culto infernal que estava se instalando naquela cidade.

Carlos chegou com trinta minutos de atraso. Ao entrar, ele olhou, procurando por Lucas no restaurante, e então foi na direção do companheiro. Lucas permaneceu sentado, ficou fitando Carlos, sentindo que algo estava muito estranho... Lucas fechou os olhos e tentou perceber a natureza Celestial de seu companheiro. Não conseguiu sentir nada... e uma incômoda sensação não saia de sua cabeça. Quando o falso Carlos sentou-se, cumprimentando Lucas, este não apertou a mão do recém-chegado. Ao invés disso, tratou de esclarecer a situação. Lucas ficou encarando o recém-chegado, contendo a raiva. "Quem é você", perguntou, "e o que você quer? Onde está meu amigo?"

O falso Carlos sorriu cinicamente. "Seu amigo está bem, não se preocupe. Eu sou o Arquiduque Chorazon, Mestre dos Alastores do Reino de Terra Rubra. Eu tenho uma proposta para você, Celestial..."

Lucas encarava a criatura, pensando em ataca-la... mas sabia que não poderia fazê-lo... ambos estavam num restaurante, cheio de inocentes que poderiam ser feridos... e pior ainda, atacar agora seria uma violação gravíssima do Mandamento do Segredo. "Demônio... você não tem nada para me oferecer..."

"Errado, eu tenho", respondeu o infernal. "Embora não possa haver paz entre nós, pode haver trégua... há um perigo maior nesta cidade, que ameaça a você e a mim... O Vermis Magnus. Você sabe do que estou falando. Você pode me destruir ou eu posso destruir você... mas aí o Vermis Magnus crescerá e cedo ou tarde irá nos vencer... e aí não importa se há trevas ou luz... porque ele só traz Destruição."

"Espera mesmo que eu acredite nisso?"

"Mantive seu companheiro vivo porque quero sua ajuda", respondeu o demônio, retirando de uma pasta vários papéis. "Leia isso com atenção... Aí diz como a Pentex acaba de fazer um acordo com a prefeitura para realizar o tratamento e a manutenção dos esgotos na cidade. Isso dá a ela total conhecimento sobre o que ocorre nos subterrâneos deste lugar... ela pode transformar isso num grande ninho de Fomori e Malditos. Pode usar para poluir rios e portos... e pode alcançar qualquer lugar da cidade com facilidade..."

O Celestial olhou com atenção os papéis. Ele refletiu... e sabia que o demônio estava certo. Ele precisava tomar uma decisão e não podia que seus ódios governassem sua razão. O demônio era um perigo, mas Destruição é algo pior. "Está bem", disse Lucas. "Faremos aliança, mas com algumas condições... Ela só se desfaz quando tivermos impedido os planos da Pentex... E durante este tempo, embora não possamos nos agredir, teremos acesso aos recursos uns dos outros... Você não irá estender sua influência enquanto estivermos aliados... mas nós também não poderemos quebrar a influência que você já tem... E nenhum dos dois lados é obrigado a revelar seus segredos para o outro... Ah, sim... e liberte meu amigo."

O infernal sorriu, e viu o garçom se aproximar. "Estão, estamos de acordo... mas as restrições que tenho também valem para vocês..." O demônio estendeu a mão. Lucas apertou a mão do demônio, selando o pacto, mas apenas como provocação, apertou o mais forte possível.

"Nosso pacto foi selado, Celestial... Agora peça ao garçom algo para brindarmos em nome de nossa aliança..."

Apêndice 1:

Os Caídos

Os Celestiais Impuros

Eles são conhecidos por muitos nomes. Impuros, a Corte Negra, traidores, criminosos... mas apenas um nome os descreve completamente pelo que eles são: Anjos Caídos. Muitas são as razões pelas quais um Celestial pode Decair, mas isso sempre envolve negar os Mandamentos, tornar-se corrupto ou desprezar a própria importância e o próprio significado do que é ser Celestial.

Nem todos os Caídos traíram o Éden para se tornarem o que são. Muitos ainda mantiveram seus códigos de honra e conduta, mas Decaíram devido ao seu modo de agir. Muitas vezes isso, ocorre porque, em nome da Luz, esses Celestiais acabam quebrando os Mandamentos, sem saber que cada Mandamento quebrado na verdade prejudica a própria causa que defendem. Seja por terem quebrado o Segredo inúmeras vezes, por terem se revoltado contra o Éden, por terem destruído Celestiais ou mortais sem motivos ou por se aliarem ao inimigo, todos os Caídos recebem o mesmo tratamento.

A PENA DE DECAIR

Muitos podem imaginar, porque criar Anjos Caídos se há a chance deles se unirem aos inimigos do Éden? A verdade é que, na visão do Éden, aqueles que tornam-se verdadeiramente o inimigo são Obliterados. Os que tornam-se Caídos foram condenados a tal porque ainda há a chance de redenção. Decair não é visto como uma punição eterna, mas como uma forma de forçar o Impuro a pensar no que o fez cair e tentar tornar-se melhor do que era. Quando um Caído verdadeiramente compreende seus erros e torna-se melhor do que antes, ele é aceito novamente no Éden.

Para os Caídos, porém, nem sempre a Queda é vista com bons olhos. Muitos de fato compreendem que erraram e tornam-se Nômades. Alguns, porém, sentem apenas raiva contra os Celestiais puros. Alguns desses descontentes podem apenas querer afastar-se de Éden e de Inferno, mas uns poucos aliam-se ao Inferno. Esses últimos passam a ser oponentes declarados do Éden. Note que apenas uma pequena parcela de Caídos realmente torna-se inimiga do Éden. A grande maioria pretende um dia Ascender novamente, e alguns apenas querem levar uma nova vida longe da guerra entre Luz e Trevas.

O Ritual de Decadência

Um Celestial só pode ser declarado "Caído" após um julgamento justo feito por um Cuique Suum e aprovado por outros Celestiais que presenciam o julgamento. Normalmente, os Celestiais julgadores são todos Arcanjos e incluem pelo menos um membro do próprio Clero do Celestial infrator. Nem sempre o julgamento é feito desta forma, porém, mas desde que seja considerado "justo", a condenação a Caído é aceita.

O condenado a Decair é então aprisionado para aguardar o Ritual de Decadência, o processo pelo qual ele é tornado pária da sociedade celeste. Proteções místicas são usadas para impedir que o futuro Caído fuja antes do ritual. Normalmente, dá-se 24 horas para que companheiros e aliados do condenado tentem reunir qualquer razão para que ele seja poupado. Normalmente, isso não é uma "prova de inocência", visto que os poderes dos Cuique Suum raramente falham num julgamento. Isto é mais encontrar formas que provam que o condenado merece uma Segunda chance. Como tudo que é subjetivo, raramente tais tentativas (se houverem) têm sucesso.

O ritual é um processo em que um Cuique Suum, às vezes com a presença de membros mais antigos do Clero do culpado e outros Celestiais que possam ter interesse na cerimônia, fala os crimes que o condenaram e diz como é a vida do Caído, frisando que ele ainda terá a chance de um dia Ascender novamente. O culpado então deve assumir sua Forma Angelical. Se recusar, um ritual é feito que o força a assumir a forma. Preso, o Celestial tem suas asas arrancadas. A extração das asas é rápida mas extremamente dolorosa. A intenção não é fazer a vítima sofrer, e portanto ela é cuidada para que a dor passe rapidamente e os ferimentos se fechem.

Uma vez sem as asas, um Cuique Suum põe uma marca na testa do Caído, que indica o que ele é. Esta marca não é normalmente visível, e só pode ser percebida por outros Cuique Suum (veja o Poder Lex para mais detalhes). Um portal é então aberto na Terra. O destino pode ser escolhido pelo próprio Caído, mas caso ele se recuse a escolher um, os Celestiais presentes determinam um local. Ele então é jogado na Terra, normalmente numa área onde ninguém possa vê-lo surgir. O condenado leva consigo as roupas do corpo, mas dependendo do caso pode receber algum dinheiro ou mesmo uma identidade falsa para que sobreviva na sociedade humana.

Uma vez que o Caído tenha chegado à Terra, o Portal se fecha, e ele está por si só. A partir daí, as leis do Éden não valem mais para ele, e ele sabe que suas ações determinarão seu destino. Ele pode procurar ajuda, pode tentar se redimir, pode aliar-se ao Inferno ou a outros Caídos, pode tentar viver uma vida normal ou seguir qualquer outro caminho que deseje... A partir de então, ele dita seu destino, mas terá que pagar pelas conseqüências de suas escolhas...

A Sociedade dos Impuros

Os Impuros, ao longo dos séculos, criaram sua própria sociedade secreta entre os mortais. As origens desta sociedade estão em Lúcifer Estrela da Manhã, antes chamado de Lucibel, Primus dos Protectori. Após sua queda, Lúcifer vagou como um Nômade por anos, reunindo todos os Caídos que encontrou, e unido a eles começou a construir uma sociedade que espelhava os costumes dos Celestiais. Essa sociedade se chamou "a Corte Negra."

Existem atualmente três facções de Caídos: Nômades, Clericais e Luciferite. Somente o grupo dos Clericais participa ativamente da Corte Negra. Os Nômades são livres da Corte, mas às vezes interagem com ela, enquanto os Luciferite são traidores aliados ao Inferno e não são aceitos na Corte.

OS NÔMADES

O primeiro grupo de Anjos Caídos, os Nômades, é o segundo maior grupo de Impuros, e com certeza o mais benigno (ou menos maligno, dependendo do ponto de vista). Os Nômades não tomam parte das políticas e intrigas da sociedade Impura, embora por vezes interajam com ela. Eles preferem ser deixados em paz, vivendo suas próprias vivas e, quando muito, preferem interagir apenas com outros Caídos Nômades ou Caídos de seu próprio Clero Impuro.

Os Nômades ou viajam por entre partes do mundo, ou escolhem uma área e protegem seus habitantes de influências sobrenaturais. Alguns buscam Ascender novamente, outros preferem apenas viver em paz. Apenas alguns têm ódio pelos Celestiais, e mesmo estes preferem ser deixados em paz, ao invés de fazerem uma oposição organizada ao Éden.

OS CLERICAIS

Os Clericais são o maior dos grupos de Caídos, mas mesmo assim compreende menos da metade de Caídos existentes. A grande maioria dos Clericais é considerada perigosa pelo Éden. Não que eles sejam inimigos declarados pelos Celestiais, e sim porque os Clericais estão dispostos a realizar tratos com qualquer um para manter a sociedade Impura funcionando. Eles com freqüência procuram Celestiais, demônios e até mesmo outros seres sobrenaturais para realizar alianças. Muitos deles aprendem alguns poderes infernais ou segredos místicos através destas alianças.

De acordo com seus interesses, os Clericais podem vir a se opor ao Éden, ao Inferno ou mesmo a ambos. Nisso, eles se diferenciam dos Nômades, que preferem não se envolver com essas forças.

OS LUCIFERITE

Caídos entre os Caídos, os Luciferite são os Impuros que se aliaram definitivamente com o Inferno. Felizmente, eles compõem a menor população de Anjos Caídos. Provavelmente pouco mais de 5% dos Caídos são Luciferite. Eles descem ao reino infernal e vendem suas almas a um dos Grandes Lordes. Tudo o que havia de Celestial neles é perdido, e eles tornam-se demoníacos em corpo e alma. Embora mantenham sua forma humana, ganham um aspecto demoníaco que é uma deformação da Forma Angelical. Eles passam a fazer parte das Castas Infernais e podem aprender os Poderes Infernais.

Luciferite são demônios, e tratados como tal. Eles são desprezados tanto por Celestiais como Caídos, que tratam um Luciferite do mesmo modo que tratariam um demônio. Mesmo entre os Caídos ainda resta alguma pureza. Os Luciferite, porém, perderam qualquer resto de pureza que um dia possam ter possuído.

Coros e Castas

Caídos, com exceção dos Luciferite, mantém o Coro que possuíam ao Decair. Por não ter o apoio dos Guardiões, Lúcifer é incapaz de aumentar o Coro de algum de seus servos. Aqueles que possuem contatos Infernais, porém, podem aumentar seu poder, e portanto seu "Coro Impuro" com a ajuda dos Grandes Lordes infernais. Isso, porém, exige riscos que podem levar o Caído a tornar-se Luciferite, e podem impedir que o Caído venha algum a Ascender de volta ao Éden.

Os Luciferite, por outro lado, assumem o sistema de Castas do Inferno, e passam a agir segundo as leis Infernais. Eles avançam em Casta como um demônio (veja **Demônio: O Preço do Poder** para detalhes).

Cleros Impuros

Em sua tentativa de copiar as tradições do Éden, Lúcifer criou os primeiros "anti-Cleros", ou Cleros Impuros. Com o tempo, outros Caídos (particularmente os orientais, islâmicos e indígenas) criarem novos Cleros Impuros. Essas organizações não são Cleros verdadeiros, pois não foram criados pelos Primi nem possuem Poderes Exclusivos ligados a eles. Os Cleros Impuros são simplesmente grupos com propósitos e métodos parecidos, que facilitam a interação entre Celestiais.

Tanto Nômades quanto Clericais podem participar de um Clero Impuro, embora certos Cleros Impuros só aceitem membros Nômades ou apenas membros Clericais. Os Anjos Caídos de um Clero Impuro que mantenham relações com demônios podem aprender um Poder Infernal como se fosse uma habilidade exclusiva, embora tal habilidade só esteja disponível àqueles que trafiquem com demônios.

Luciferite não mantém Cleros Impuros. Tendo tornado-se demônios, eles não se vêem como parte da Corte Negra, nem estão limitados a apenas um Poder Infernal.

AKUMA

Compostos apenas de Nômades, os assustadores Akuma negam-se a participar das políticas da Corte Negra, enquanto ao mesmo tempo impedem que outros Caídos invadam suas terras. Os Akuma são os Impuros do Oriente, e seus domínios se estendem por grande parte da Ásia, com predominância na China, nas Coréias e no Japão.

O que torna os Akuma tão temidos é que eles se consideram parte das criaturas que rondam a noite. Muitos se acham amaldiçoados e acreditam que seu papel é aceitar sua maldição e aterrorizar os mortais em suas áreas. Os Akuma não mantém

sociedade própria, mas fazem parte das cortes do Mundo Yomi. Lá, eles podem servir aos Reis Yama ou podem considerar-se independentes, mas de qualquer forma eles não acham que devem manter qualquer semblante de pureza em si mesmos.

Os Akuma desenvolveram uma habilidade infernal própria, chamada Hac Tao, ou "Tiaohe Negro." Este poder único age como um catalisador das trevas para ampliar as capacidades do corpo. O Hac Tao é mais do que uma arte marcial ou o comando de trevas, é tornar-se uno com as trevas do mundo. Os Akuma consideram todos os Caídos que pertenceram à Corte Oriental como bem-vindos, embora condenem qualquer Caídos oriental que não aceite sua natureza inumana. Nenhum Akuma tolerará Celestiais, Caídos ou demônios ocidentais em suas terras.

ANGELUS DESTRUCTORES

Os Angelus Destructores são a elite guerreira da Corte Negra e todos os seus membros, sem exceção, devem pertencer à facção Clerical. Nenhum Nômade jamais será aceito entre os Destructores. A grande maioria dos Destructores foram guerreiros antes de Decair, e a Queda provocou neles um sentimento profundo de ressentimento ou mesmo ódio contra seus irmãos Celestiais. Embora a função dos Destructores seja proteger a Corte Negra, por vezes os mais radicais consideram que destruir Celestiais puros seja um bom esporte e um treinamento. Nem todos os Destructores atacam Celestiais puros, porém, e esta cisma por vezes coloca os membros deste Clero Impuro uns contra os outros.

Angelus Destructores que traficam favores com o Inferno por vezes aprendem as habilidades demoníacas de Fogo Negro, e o usam como arma principal em suas batalhas. A maioria desses praticantes de Fogo Negro possuem alguma espécie de ódio pelo Éden.

OBSCURI LÍBERES

Formado tanto por Clericais como Nômades, os Obscuri Líberes são os vigias da Corte Negra. Esses Caídos se infiltram na sociedade mortal e têm a função de observar as ações de seres sobrenaturais em suas áreas e de monitorar qualquer atividade celeste ou infernal que esteja acontecendo. Eles formam a rede de informações dos Caídos. Quando entram em acordos com demônios, os Obscuri Líberes têm maior afinidade com o Poder Infernal de Violação.

MALEDICTOS

A grande maioria dos Maledictos é Clerical, embora às vezes um raro Nômade pertença ao Clero. O próprio Lúcifer Estrela da Manhã adotou os Maledictos como seu Clero Impuro. Maledictos são os líderes e organizadores da Corte Negra. Embora todos os Cleros Impuros que pertençam à Corte tenham seu grau de influência, os Maledictos são os que formam o grupo mais unido e organizado, e portanto o mais poderoso entre os Anjos Caídos.

Quando entram em contato com as forças infernais, Maledictos tendem a aprender o poder demoníaco Vitæ.

"PELES VERMELHAS"

Compostos principalmente por Nômades, mas com um ocasional Clerical em seu meio, os Peles Vermelhas apenas querem se isolar e viver pacificamente longe da civilização. Alguns são andarilhos, outros vivem entre povos indígenas ou outros grupos humanos isolados. Eles raramente possuem qualquer desejo de se envolverem com demônios, mas alguns poucos entre os Clericais Peles Vermelhas acabam aprendendo o poder infernal de Naturæ.

PRIMORDIAIS IMPUROS

Estes são os Caídos que não pertencem nem desejam pertencer a nenhum Clero Impuro. A grande maioria deles são Nômades, mas alguns podem ser Clericais com o desejo de ter influência na Corte Negra. Primordiais Impuros não possuem função nem identidade definidas, e portanto não possuem afinidade com nenhum Poder Infernal.

SHAITANI

Os Shaitani são considerados Nômades pelo fato de não pertencerem à Corte Negra, mas a verdade é que eles possuem sua própria organização. Como os Akuma, os Shaitani se consideram terrores inumanos. Suas crenças ditam que, por terem sido banidos da luz, eles devem abraçar a escuridão, e o fazem com prazer. Os Shaitani aterrorizam as noites arábicas, e são inimigos jurados dos Malaki. Embora não sejam Luciferite, os Shaitani servem a um deus infernal próprio, o Grande Lorde Íblis Al-Qadim. Shaitani aprendem o Poder Infernal de Incorporação.

SPIRITUS LATRO IMPUROS

Um grupo sombrio e raro, é possível que não existam sequer 50 Spiritus Latro Impuros. Alguns deles são Celestiais que fugiram do Éden durante a perseguição aos Spiritus Latro, e outros foram Spiritus Latro que Decaíram. De qualquer forma, este grupo ainda mantém contato com seu Clero original, e ainda mantém em grande estima seus mestres Celestiais. Nenhum Spiritus Latro Impuro jamais irá aceitar barganhas com o Inferno, senão seria caçado pelos próprios companheiros.

Os Spiritus Latro Impuros às vezes participam da Corte Negra. A maioria dos Caídos nem sequer imagina que eles existam, mas alguns, incluindo o próprio Lúcifer, sabem sobre eles e os ajudam a permanecer incógnitos.

VERITATIS ALLIATOS

Este grupo é composto por estudiosos e ocultistas interessados em conhecimento e magia. Formado por números quase iguais de Nômades e Clericais, os Veritatis Alliatos preferem se manter longe das políticas da Corte Negra, usando-a apenas como uma forma de proteção quando necessário. Este grupo é extremamente pacífico, embora às vezes faça pactos demoníacos em troca de conhecimentos.

Esses pactos envolvem sempre troca de informações, porém, e nenhum Alliato irá arriscar corrupção em troca de poderes. Sua poderosa magia, evidenciada em suas variantes de Caminhos Elementais, Rituais e Encantamentos, é mais do que suficiente para pô-los como um dos Cleros Impuros mais poderosos.

INTERAÇÕES COM O SOBRENATURAL

Anjos Caídos, embora não sigam mais os Mandamentos, ainda possuem suas próprias regras, e evitam ao máximo contato com outros seres sobrenaturais. Mesmo quando contato é feito, eles se apresentam como uma sociedade secreta de ocultistas, como magos, como mortais ou como feiticeiros, mas dificilmente revelarão o que realmente são. Quando muito, eles entram em contato com grupos de magos ou círculos de vampiros. Alguns buscam companhias entre fantasmas ou Garou. A maioria das vezes, porém, a única companhia duradoura que um Caído irá aceitar será a de humanos comuns.

ASCENSÃO

Há a possibilidade de um Anjo Caído Ascender novamente e ser aceito no Éden? Sim, há, mas o caminho de volta é árduo. Primeiro, ele precisaria entender seus erros e corrigi-los. Caso haja qualquer conexão com o Inferno, esses elos devem ser quebrados. Os erros que cometeu em sua existência como Caído devem também ser corrigidos. Ele deve seguir uma das Trilhas de Pureza reconhecidas e mostrar-se íntegro e digno de confiança.

Isso apenas não basta, porém. É preciso provas de que o Caído deseja retornar. Ele passa anos agindo em prol do Éden e da humanidade, antes que possa retornar ao Éden e pedir por perdão. Quando o pedido vem, ele é julgado novamente, e se for considerado digno, é permitido que passe sob a tutela de uma Falange por um período indeterminado. Embora ainda não seja considerado puro, ele tem o direito de permanecer no Éden e de acompanhar sua Falange, e está submisso aos Mandamentos. Ao fim desse período, o Caído é então levado aos líderes do Clero do qual foi expulso. Ele pode escolher retornar em outro Clero, mas nesse caso é muito mais difícil e ele deve ser aceito pelos líderes do novo Clero. Sob um ritual de purificação, as asas do Celestial crescem novamente, toda corrupção infernal que possua é desfeita, e ele torna-se novamente um Puro.

Poucos Caídos querem realmente voltar a ser Celestiais puros. Dos que desejam Ascender, apenas alguns conseguem, e o árduo caminho pode levar séculos em alguns casos. Aqueles que o fizeram, porém, raramente Decaem novamente: eles adquiriram a força de vontade para evitar errar, e a compreensão da importância de cada um de seus atos.

CARACTERÍSTICAS DOS CAÍDOS

Os Anjos Caídos receberão seu livro próprio, **Caídos: A Trilha Impura** futuramente. Por enquanto, as seguintes regras serão suficientes. Note que é aconselhado que se tenha certa familiaridade com o livro **Demônio: O Preço do Poder**, pois alguns Caídos possuem Poderes Infernais. Além disso, os Luciferite não são cobertos aqui, mas sim no **Apêndice 3: Os Infernais**, junto com outros seres do Inferno.

APARÊNCIA

Anjos Caídos possuem apenas sua forma humana. Eles não possuem a Forma Angelical, pois a perderam ao terem suas asas extraídas. Portanto, eles não podem usufruir de nenhuma das vantagens da Forma Angelical.

AFILIAÇÕES

Caídos possuem uma facção (Nômade ou Clerical) e um Clero Impuro. Apenas os Clericais participam ativamente da Corte Negra, enquanto os Nômades preferem se manter independentes.

TRILHAS

Anjos Caídos podem tanto possuir Trilhas de Pureza como Trilhas Impuras. Os que seguem caminhos de pureza ainda possuem muito em comum com seus irmãos puros, enquanto os que seguem as Trilhas Impuras usam energias infernais para se manterem e seguem propósitos mais egoístas. As Trilhas Impuras são os caminhos do Soberano (dedicada a dominar os mortais), da Vingança (que busca lançar os Caídos contra os Celestiais puros), do Pária (que ensina a ignorar as tradições dos Celestiais), do Ego (que dedica-se apenas aos próprios desejos) e das Trevas (que ensina a abraçar a impureza dentro de si).

PODERES

A Queda retira dos Impuros todos os seus Poderes Exclusivos. Com sua afinidade com o Clero destruída, eles não mantém as habilidades que possuíam. Eles mantém apenas os Poderes Comuns, e podem aprender apenas Poderes Comuns. Os Impuros podem, porém, aprender Poderes Infernais.

Nesse caso, cada Clero Impuro, com raras exceções, possui um "Poder Infernal Exclusivo." Apenas Caídos que sigam Trilhas Impuras podem usar esses poderes infernais, e podem aprendê-los apenas até o nível cinco. Eles não são demônios, e portanto não podem avançar além disso em seus Poderes Infernais.

Custa o Nível Atual x6 para aumentar um Poder Infernal do Clero, e Nível Atual x8 para aprender um poder de outro Clero. Note que é bem mais difícil aprender Poderes Infernais do que Poderes Celestiais.

Observação importante: Poderes Infernais NÃO contam no total de poderes limitados pelo Coro do Caído. Além disso, nenhum Caído pode aprender os seguintes Poderes Infernais: Fogo Infernal, Quimeræ, Teleporte, Transmutação, Fortificação, Celeridade, Metamorfose, Corrupção e Visão.

Apêndice 2:
Nephalins, Iluminados e Outros

AQUELES QUE SABEM

Apesar do Mandamento do Segredo, nem sempre os Celestiais mantém sua existência escondida de todos. O Mandamento permite que pequenas exceções sejam feitas, desde que feitas com responsabilidade. Quando um companheiro, seja um mortal ou um ser sobrenatural, é considerado digno de saber a verdade, então ela é revelada. A revelação só ocorre quando a pessoa já provou ter grandes virtudes e um grande desejo de justiça. Apenas aqueles que lutam por um mundo melhor são aceitos como merecedores, e ainda assim tais pessoas devem ser de total confiança. Elas não podem contar o que sabem para outros, nem mesmo para seus amigos mais próximos, e a partir da revelação espera-se que ajam lado a lado com os Celestiais. Tais pessoas são excepcionalmente raras. Talvez possam ser contadas nos dedos o número de pessoas em uma cidade grande que ganharam tais direitos.

Cada Clero tem suas próprias preferência ao escolher pessoas que saberão a verdade. Além disso, cada Celestial pode apenas revelar sua existência para aqueles que de alguma forma contribuirão melhor para a causa do Éden quando souberem a verdade. Tais pessoas são chamadas pelo nome de Acólitos.

A REVELAÇÃO

Mesmo quando um Celestial revela sua verdadeira natureza a uma pessoa, é preciso tomar cuidado para não revelar demais. Os escolhidos normalmente não sabem nem jamais saberão muitos detalhes sobre a sociedade Celestial. A maior parte das vezes, eles apenas descobrem que anjos realmente existem e estão entre nós, e que quando se é escolhido, é porque se tem um papel muito importante a cumprir na Terra. Em alguns casos, principalmente em culturas indígenas e no oriente, os Celestiais sequer se apresentam como anjos. Ao invés disso, dizem ser kami, espíritos protetores ou enviados dos deuses.

Quase sempre a Revelação é feita de forma ritual. O Celestial espera o momento certo para mostrar a verdade, e somente quando estiver a sós com o escolhido. Normalmente, antes da revelação ele busca fortalecer a fé da pessoa e revela aos poucos seus poderes sobrenaturais. Aqueles que seguem a Trilha da Santidade em particular preferem mostrar a Revelação da forma mais inspiradora possível.

OS ESCOLHIDOS

Certos grupos de mortais são mais comumente escolhidos para se tornarem Acólitos. Os mais comuns estão a seguir, mas tenha em mente que os escolhidos para a Revelação são raríssimos. Mesmo o maior dos benfeitores pode nunca ver um anjo em sua vida inteira. O Mandamento do Segredo é rígido, e por isso os Celestiais pensam muito nas conseqüências antes de quebra-lo. Somente caso a ajuda de um mortal seja realmente necessária é que um Celestial irá Revelar-se. Lembre-se que o objetivo do Éden é proteger a humanidade, e não envolve-la na guerra contra o Inferno e o Vermis Magnis.

Homens de Fé: Seguidores fiéis de sua religião podem ou não vir a receber a Revelação. Isso apenas depende do quão bem a pessoa é vista pelos Celestiais e de quão forte é sua fé. Nem sempre ter apenas fé (ou Fé Verdadeira) garante que se tenha a Revelação, porém: Celestiais tendem a evitar fanáticos, preferindo aquelas que praticam códigos de tolerância e estão abertos a ajudar todas as pessoas.

Praticantes de Bons Atos: Certas pessoas vivem pela comunidade. Aqueles que agem em nome da caridade, certos policiais, assistentes sociais e até mesmo alguns políticos podem ser incrivelmente íntegros e desejarem de verdade tornar sua comunidade mais segura e mais justa. Muitas vezes, estas pessoas são também homens de fé (veja acima).

Praticantes de Magia Branca: Quando um mago ou feiticeiro que se dedica às magias benignas demonstra ter grande potencial místico e não se deixa corromper pelo poder, é possível que um Celestial possa decidir Revelar-se. Isso é muito raro, pois Celestiais preferem Revelar-se apenas àqueles que não demonstram habilidades sobrenaturais.

Sacerdotes Religiosos: são escolhas comuns para muitos Sancti, Princeps e Venatores. Embora apenas os mais sinceros devotos e mais ardentes seguidores das virtudes sejam escolhidos para se tornarem Acólitos. Normalmente, antes de receber a Revelação, o sacerdote deve ter provado não só ser honesto e ser um seguidor fiel de sua religião, como também que está ativamente trabalhando para ajudar a sociedade humana. A maioria dos Acólitos sacerdotes são cristãos, judeus ou muçulmanos, embora no oriente os Hun Xian por vezes Revelem-se para monges budistas. A Revelação nem sempre é dada a pessoas famosas: nem sempre o padre ou pastor mais confiável é aquele que é mais conhecido.

"VISÕES" E "MILAGRES"

Os Acólitos freqüentemente recebem ajuda, aconselhamento e avisos dos Celestiais com os quais mantém contato. Quando mantidos somente para os Acólitos, tais contatos com o Éden não põem o segredo em risco. Mas, quando o Acólito precisa da ajuda de um milagre ou quando precisa revelar informações às quais normalmente não teria acesso, é preciso revelar de onde veio tal poder ou tal conhecimento. Assim surgem muitas histórias de "visões de anjos" ou de "milagres" que ocorreram com certas pessoas.

Estas histórias, se bem utilizadas, na verdade ajudam que o Mandamento do Segredo não seja quebrado. Isso acontece porque uma "visão de um anjo que aconselha em sonhos" não é mais reveladora do que está escrito nas escrituras sagradas de muitas religiões, enquanto um "milagre" não é muito diferente de muitos outros fenômenos que ocorrem ao redor do mundo.

O importante é que tais histórias não levem aos verdadeiros Celestiais que estão presentes. Enquanto se falar de um sonho em que surgiu um anjo fictício, os Celestiais verdadeiros que estão na região são protegidos contra possíveis descobertas.

Tais histórias, porém, não devem ser abusadas. Uma pessoa que se diz visitada diariamente por anjos em sonhos ou que realiza milagres sem parar irá não só atrair atenção demais, como também pode causar desconfiança entre demônios e seres sobrenaturais que comecem a ouvir tais histórias.

ORDENS DE ACÓLITOS

Embora todo Celestial possa ter algum companheiro mortal que saiba a verdade, a maioria das vezes esses escolhidos não formam qualquer organização nem formam grupos. Certos Cleros, porém, mantém organizações de escolhidos. Um escolhido que pertença a uma organização é chamado Acólito, e as organizações são chamadas Ordens.

O papel principal das Ordens é o de formar redes de informações e de recursos a serem utilizados pelo Éden. Através destas redes, Celestiais são capazes de manterem-se atualizados quanto às ocorrências na Terra e podem também reunir recursos para se infiltrarem na sociedade mortal. Por vezes essas Ordens se encarregam de criar documentos e de providenciar dinheiro para Celestiais disfarçados de mortais. Muitas dessas Ordens também coordenam esforços para melhorar a sociedade humana, como, por exemplo, criar e manter campanhas de caridade ou incitar passeatas e protestos contra a corrupção e as injustiças em uma comunidade.

Algumas dessas ordens mantém ainda características mais notáveis. Por vezes, elas treinam pessoas nos caminhos da fé ou da magia, ou mesmo podem escolher membros para serem guerreiros e caçadores de seres sobrenaturais. Nesses casos, porém, as Ordens perdem seu aspecto de "redes" com membros espalhados e organização informal e passam a se parecer mais com sociedades fechadas, altamente estruturadas e com seus próprios costumes e rituais.

As maiores Ordens conhecidas estão a seguir, mas existem outras menores. Aquelas a seguir são apenas as maiores existentes, mas lembre-se que existem muitas Ordens que agem apenas em uma região ou mesmo numa única cidade.

Acólitos de São Miguel: Os Acólitos de São Miguel formam a maior rede de troca de informações e de acumulação de recursos entre todas as Ordens de Acólitos. Os membros dos Acólitos de São Miguel mantém contato entre si através de cartas, telegramas, telefone e, mais recentemente, por e-mail e pela Internet. Eles mantém uma lista de discussão própria, e contam com aproximadamente 300 membros atualmente, espalhados pela Europa e por todo o continente americano.

Os Acólitos se iniciaram como uma sociedade informal, mas com o tempo foram adquirindo costumes próprios. Quase como um "clube secreto", os membros dos Acólitos mantém diversas tradições próprias e organizam reuniões entre si. Os Acólitos conhecem muito sobre sociedades ocultas e seres sobrenaturais. Alguns deles possuem Fé Verdadeira, e alguns estudam Magia Branca, mas a grande maioria dos Acólitos de São Miguel são pessoas comuns. Devido à raridade de membros, porém, dificilmente dois Acólitos existirão numa mesma cidade. A Ordem está sob o cuidado e a proteção de diversos Arcanjos Princeps, e muitos de seus membros enriqueceram ou tiveram acesso aos recursos que têm graças à ajuda celeste.

Casa Maçônica do Portal Celeste: Disfarçada de loja maçônica, esta Ordem, à primeira vista, não passa de uma organização nos moldes maçônicos, e tende a aceitar novos membros com facilidade. Acredita-se que ela tenha cerca de 5000 membros espalhados pelas Américas, pela Europa e até mesmo no Egito, na Índia e na África do Sul. A verdade é que esta casa maçônica aparentemente normal esconde um segredo: sua elite é formada apenas por Acólitos verdadeiros. Os Acólitos reais não devem passar de 200 membros, talvez menos.

A grande maioria dos membros da Casa do Portal Celeste não sabe a verdade sobre a organização, e são usados apenas como fonte de recursos para a Ordem. Os membros mais altos, porém, têm contato direto com Celestiais. Todos os membros da Casa Maçônica praticam certos rituais místicos de purificação disfarçados de práticas maçônicas. Esses rituais visam impedir a entrada de seres sobrenaturais na Ordem. Os Acólitos verdadeiros, porém, estudam e praticam Magia Branca. Todos os membros reais da Ordem conhecem pelo menos um pouco de Magia Branca.

A Casa Maçônica é apoiada por alguns Arcanjos dos Princeps, Sancti e Líberes.

Círculo de Uriel: Uma pequena Ordem de cabalistas, o Círculo de Uriel é uma sociedade fechada e altamente secreta. Todos os seus membros iniciados são Acólitos, e ela deve contar com menos de cem iniciados em todo o mundo. O Círculo de dedica ao estudo da Magia Branca e vigia as atividades sobrenaturais nas áreas em que possui membros. Nos últimos anos, o Círculo de Uriel tem tentado reunir o máximo de pistas possíveis sobre os "sinais do fim do mundo" que seus mestres Celestiais têm falado. Todos os membros do Círculo possuem alguma forma de habilidade mística. Muitos são feiticeiros de Magia Branca, e alguns são magos Despertados. Todos eles praticam sua magia na forma de rituais cabalistas.

O Círculo de Uriel é mantido por um pequeno grupo de Veritatis Perquiratores e Mors Sancta.

Ordem Monástica do Arcanjo Rafael: Um grupo pequeno e restrito, a Ordem Monástica do Arcanjo Rafael foi criada pelos Arcanjos Sancti e Veritatis Perquiratores para servir de uma fonte de pesquisas e como refúgio para os Celestiais na Terra. A Ordem Monástica é formada por sacerdotes católicos. Ela é baseada em monastérios que se mantém parcialmente isolados do mundo, mas em contato entre si. Os monastérios são todos Nodos Celestiais cuidadosamente criados, e funcionam como terrenos seguros para os Celestiais na Terra. Eles também guardam bibliotecas com diversas cópias de livros antigos que tratam de assuntos esotéricos e religiosos. Os membros da Ordem conhecem as bases da Magia Branca, e se especializam principalmente nos Caminhos da Cura e do Exorcismo. Muitos do monges da Ordem possuem níveis altos de Fé. É possível que haja cerca de 30 ou mais desses monastérios, e talvez quase 250 monges ao redor do mundo.

OS ILUMINADOS

Um grupo especial de Acólitos que merece menção são os Iluminados. Este é um grupo tão secreto que a maioria dos Celestiais não sabem de sua existência. O motivo é simples: os Iluminados são servos dos Spiritus Latro e, como seus mestres, preferem manter-se escondidos das vistas celestes.

Como outros Acólitos, os Iluminados são raros. Mesmo assim, os Spiritus Latro são os Celestiais que mais reúnem Acólitos. Muitos dos Latro possuem dois ou três ou até mesmo mais Acólitos, gerando uma quantidade de Iluminados que chega a quase rivalizar o número total de Acólitos de outros Cleros. Para os Spiritus Latro, os Iluminados são mais do que apenas Acólitos: eles são companheiros fiéis.

Muitos dos Latro que vivem na Terra permanecem ao lado de seus Iluminados. Em conjunto com os Iluminados de outros Celestiais, eles formam uma rede de informações na qual o Clero todo se apoia. Os Latro buscam proteção entre seus Acólitos e os protegem em troca. Essa rede forma a maior das Ordens de Acólitos, embora permaneça informal e desconhecida pela sociedade celeste.

Graças ao convívio com os Spiritus Latro, os Iluminados dispõem de poderes que outros Acólitos não possuem. Todo Iluminado está espiritualmente ligado a seu mentor Celestial, e pode pedir conselhos ou trocar informações com ele não importa a distância entre os dois. Ambos sempre sabem quando um dos dois está em perigo, e o Iluminado tem acesso a habilidades chamadas Investiduras, que são pequenos poderes dados aos mortais por seus mestres Celestiais.

CONEXÕES COM SOBRENATURAIS

Embora Acólitos sejam normalmente mortais, em alguns raros casos um Celestial adota um ser sobrenatural como Acólito. Normalmente, apenas um mago ou feiticeiro será tomado como Acólito, embora alguns raros lobisomens também tenham ganhado o direito de terem a Revelação.

Embora Acólitos sejam raros, nem sempre os Celestiais conseguem esconder sua natureza diante de outros sobrenaturais. Por vezes, erros acontecem, e vampiros, lobisomens, magos e outros podem acabar presenciando um anjo. Quando isso acontece, a testemunha não é considerada um Acólito. Normalmente, o Celestial tenta reparar seu erro, levando a testemunha a duvidar do que viu ou despistando-a quanto a verdade sobre o Éden. Neste último caso, a testemunha continua acreditando o que viu, mas não terá pistas de quem ela viu nem como encontrar outros Celestiais.

Certos grupos de seres sobrenaturais ou mesmo grupos de caçadores mortais, porém, sabem pelo menos algumas informações imprecisas sobre anjos. O grupo místico conhecido como a Ordem de Hermes, por exemplo, por vezes invoca Celestiais em alguns de seus rituais. O mesmo ocorre com certas ordens cabalistas e grupos de magos religiosos. Quando isso acontece, o Celestial sabe que não pode mentir sobre o que é, mas sabe que pode enganar o invocador dando-lhe informações falsas sobre o Éden. Muito do que a Ordem de Hermes acredita sobre anjos é falso. O fato de que muitos herméticos acham que anjos são espíritos superiores da Umbra Astral ajuda e muito os Celestiais a engana-los.

Embora alguns herméticos, Coristas Celestiais, caçadores Shih do oriente e outros saibam a verdade e sejam Acólitos, apenas alguns raríssimos grupos sobrenaturais são considerados dignos de conhecerem a verdade. Entre eles está uma pequena ordem de magos persas e alguns grupos de místicos cabalísticos judeus.

NEPHALINS

Celestiais acreditam que são incapazes de gerar filhos. De fato, sob condições normais, um Celestial é estéril, incapaz de produzir descendência mesmo com mortais. Nem sempre é o caso, porém. Às vezes, um Celestial pode ter uma criança com uma mulher. Essas crianças, filhos ou filhas de anjos, são chamados Nephalins.

A maioria das vezes o pai nem sequer sabe que teve um filho. Quase sempre, um Nephalim é gerado com o pai afastado. A crença de que não é possível gerar crianças faz com que muitos Celestiais não acreditem que um Nephalim é seu filho. Uma mãe grávida pode muito bem gerar suspeitas de traição, caso o Celestial e a mulher tenham mantido um relacionamento sério. Note que apenas mulheres mortais podem ter filhos com um anjo. Uma Celestial é incapaz de engravidar.

Muitos Nephalins vivem suas vidas sem saber o que são, embora tenham visões, premonições e manifestem estranhas capacidades. Eles sentem empatia por Celestiais, e podem até mesmo reconhece-los instintivamente. Por vezes, Nephalins podem também ser visitados por Guardiões, que os aconselham e os guiam em suas vidas.

Os poucos Celestiais que sabem sobre a existência de Nephalins não conseguem explicar porque nem como eles nascem. Para todos os propósitos, um Celestial é estéril. E mesmo um anjo que tenha tido uma criança com uma mortal pode vir a nunca mais ter filhos. Então, porque nascem Nephalins? A resposta é que cada Nephalim nasce com um destino. Eles não podem ser gerados ao acaso. O nascimento de um Nephalim sempre indica que algo está para acontecer, e que a criança terá um papel importante nos eventos vindouros.

Embora tenham grande importância, os Nephalins muitas vezes não sabem o que são, nem sabem que existem Celestiais. Eles são criaturas de Ahura Ormazd, mas não sabem disso. Tudo o que entendem é que nasceram especiais, e que seus dons únicos podem ter importância para mudar as vidas das pessoas com quem convivem.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A seguir estão as regras para se criar personagens Acólitos mortais. Regras para criar seres sobrenaturais Acólitos não estão a seguir, mas caso um jogador queira ser um Acólito, ele pode criar um ser sobrenatural de acordo com as regras do jogo respectivo (**Vampiro**, **Lobisomem**, etc.) e comprar a Qualidade Acólito (veja no quadro cinza adiante).

CARACTERÍSTICAS HUMANAS

Seres humanos comuns possuem certas Características típicas. Em primeiro lugar, seus Atributos, Habilidades e Antecedentes não podem ultrapassar o nível cinco. Eles não podem absorver Danos Letais nem Agravados, e seu processo de cura é lento, de acordo com as tabelas de tempo de cura para mortais.

PASSO 1:

Escolha Nome, Natureza, Comportamento, Residência, Idade e Conceito.

PASSO 2: ATRIBUTOS

Mortais possuem 6/4/3 pontos para distribuírem entre Atributos. Eles já começam com um nível automático em todos os Atributos.

PASSO 3: HABILIDADES

Distribua 11/7/4 entre as Habilidades. Humanos não possuem normalmente Afinidade nem Cultura Mística

PASSO 4: ANTECEDENTES

Um mortal distribui 5 pontos entre Antecedentes. Eles podem possuir Aliados, Arcanum, Biblioteca, Contatos, Fama, Influência, Mentor (representando um Celestial que o guie) e Recursos.

PASSO 5: DETALHES FINAIS

Anote Força de Vontade inicial como sendo 3. Em seguida, distribua Pontos de Bônus. Mortais possuem 21 Pontos de Bônus, que podem ser usados para aumentar Características, comprar Númina (seus poderes especiais, representados pela Fé Verdadeira, Feitiçaria e Investiduras) ou adquirir Qualidades e Defeitos. Os custos para comprar tais Características é normal (para Númina, veja adiante).

Observação: Se você quiser, pode utilizar as regras para Virtudes e Humanidade para Acólitos, presentes em **Vampiro** e nas páginas 186-188 de **Demônio: O Preço do Poder**. Neste caso, considere o Acólito só pode seguir a Humanidade como Código de Ética.

ACÓLITO (3-6 Pontos de Qualidade)

Esta Qualidade está disponível para se criar Acólitos que são seres sobrenaturais. Nesta caso, crie a criatura de acordo com as regras do jogo específico, e então compre a Qualidade. O custo básico dela é 3. O custo aumenta em dois pontos para vampiros e fadas, pois estes seres têm menos chances de se tornarem Acólitos. O custo aumenta também em um ponto no caso do Acólito ser um Iluminado (veja adiante). Caso seja um Iluminado, o personagem ganha a habilidade de Elo Empático (veja adiante), mas NÃO ganha automaticamente Pontos de Investiduras, devendo compra-los separadamente com Pontos de Bônus.

FÉ VERDADEIRA

A primeira das formas de Númina (poderes sobrenaturais que podem ser usados por mortais), Fé Verdadeira é uma convicção tão forte em alguma crença religiosa, que a fé é capaz de proteger o crente. Pessoas com Fé Verdadeira irradiam uma aura de paz, visível através de poderes sobrenaturais (como Mystérion) na forma de uma aura de chamas douradas.

Para se começar o jogo com Fé Verdadeira, um mortal precisa gastar 7 Pontos de Bônus por nível de Fé. Não é possível aumentar a Fé Verdadeira através de pontos de Experiência: apenas o Narrador pode dar novos níveis de Fé, de acordo com a interpretação do personagem. É também possível perder Fé Verdadeira conforme se distancia mais e mais do que se acredita ser o caminho da virtude.

Os poderes básicos da Fé incluem proteção conta os poderes dos magos (um dado de proteção para cada nível de Fé) e diversas habilidades menores, de acordo com o nível possuído. Algumas habilidades da Fé estão a seguir:

• **Proteção Divina:** O homem de Fé é capaz de expulsar criaturas impuras de suas proximidades. Para isso, ele deve brandir um símbolo de Fé (uma cruz, a bíblia ou outro símbolo de sua religião) ou recitar alguma oração. Nenhum ser que pertença às trevas (Infernalistas, criaturas da Wyrm, vampiros, fantasmas, espíritos malignos e demônios) será capaz de se aproximar e, em alguns casos, será forçado a recuar e fugir.

Este poder ainda permite que, pressionando o símbolo de fé contra o corpo do monstro, este seja queimado pelo poder da Fé Verdadeira.

Sistema: Testa-se Fé, e a dificuldade é igual à Força de Vontade da criatura. Mesmo se nenhum sucesso for obtido, a criatura será incapaz de se aproximar. Cada sucesso faz ainda com que a criatura recue um passo. Somente no caso de Falha Crítica o monstro é capaz de se aproximar.

Ao usar este poder contra múltiplos oponentes, joga-se apenas uma vez, e conta-se os sucessos (de acordo com a Força de Vontade de cada oponente) em separado. Desta forma, certos monstros podem ser forçados a recuar mais do que outros.

Caso o símbolo seja tocado por qualquer criatura impura, cada sucesso obtido pelo Crente causará um nível Agravado automático de dano, não-absorvível.

•• Mente de Ferro: A Fé protege a mente daqueles que crêem. Quando eles estão concentrados, nenhum poder demoníaco é capaz de afeta-los.

Sistema: Gastando-se um ponto de Força de Vontade, é possível imunizar-se a poderes de controle de emoções ou da mente por um turno por nível de Fé do indivíduo. Isso vale para poderes como a Dominação e a Presença vampírica, certos Dons, Mágicas de Mente, possessão por espíritos ou fantasmas, poderes de Fadas, entre outros.

••• Sentir o Mal: Os que crêem no divino podem sentir os inimigos de Deus nas proximidades. Quando concentrados e com a mente calma, aqueles que possuem Fé sentem a impureza nas proximidades.

Sistema: Este poder não requer testes nem gastos, e funciona quando o Narrador achar conveniente. O indivíduo só será capaz de sentir presenças "maléficas" por perto quando estiver em local calmo e concentrado (normalmente rezando, meditando, lendo um livro sagrado ou participando de algum ritual religioso). Ainda assim, ele só tem uma sensação ruim e inexplicável, não obtendo quaisquer detalhes. Ele pode, por exemplo, sentir que há "algo maligno" naquela pessoa que o observa, sem saber que esta pessoa é um vampiro.

Este poder detecta espíritos malignos, demônios, vampiros, Infernalistas e outros servos de forças sombrias.

•••• Mente Protegida: Os raros homens que possuem tamanha Fé são capazes de ver o mundo pelo que ele realmente é. Nenhum poder sobrenatural que engane ou controle a mente é capaz de manipula-lo.

Sistema: Este poder está sempre ligado. Além das habilidades de controle da mente (citadas no nível 2 de Fé), esta habilidade também imuniza o indivíduo contra ilusões, invisibilidade e ocultações, como as criadas por Quimerismo e Ofuscação vampíricas ou pelo Quimeræ demoníaco.

••••• Pureza Interior: O Crente é tão puro que sua presença é mais do que suficiente para expulsar criaturas malignas. Os seres das trevas se enchem de angústia e podem até mesmo sentir dores. Esta habilidade funciona apenas quando o homem de Fé está orando ou meditando, ou quando toca a criatura.

Sistema: Qualquer criatura maligna ou impura (vampiros, espíritos malignos, fantasmas, demônios, etc.) ouvindo a pessoa rezar ou recitar trechos de textos sagrados, ou que seja tocada por ela, deve fugir imediatamente. Caso não fuja, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade por turno que permanecer na presença do indivíduo, ou testar Vigor a cada turno (dificuldade 5 + a Inteligência do próprio ser afetado... aqueles com maior Inteligência são mais facilmente afetados, pois mais torturados e culpados eles se sentirão).

MAGIA BRANCA

A segunda das formas de Númina é a Feitiçaria. Embora certos Acólitos sejam feiticeiros plenos, a maioria dos que estudam Feitiçaria preferem se concentrar nos Caminhos que englobam a Magia Branca. Por isso, ao invés de apresentarmos todos os detalhes sobre Feitiçaria a seguir, vamos nos concentrar apenas na Magia Branca.

Note, porém, que Magia Branca é apenas uma subdivisão da Feitiçaria, não uma arte separada. Um praticante de Magia Branca pode aprender Caminhos da Feitiçaria normalmente, e podem inclusive aprender Magia Negra. Raros o fazem por razões óbvias.

COMPRANDO MAGIA BRANCA

Magia Branca é dividida em "Caminhos", que são habilidades místicas voltadas cada uma para um propósito diferente. Quando se aprende magia, deve-se escolher um Caminho como sendo seu Caminho Primário. Seu Caminho Primário determina o nível máximo de todos os demais Caminhos que você venha a aprender, e também é a fonte de poder principal do personagem. A seguir estão os custos, em Pontos de Bônus e Pontos de Experiência para se adquirir pontos em Caminhos.

CAMINHOS	BÔNUS	EXPERIÊNCIA
1º. Nível (qualquer Caminho)	7	10
Aumentar Caminho Primário	7	Nível Atual x5
Aumentar Caminho Secundário	7	Nível Atual x7

Os níveis em um Caminho podem varia de zero a cinco. O nível zero indica que o personagem não sabe nada nem pode usar as magias do Caminho em questão, enquanto o nível cinco indica que o personagem é um Mestre no Caminho. Há rumores de Feiticeiros aprendendo níveis ainda mais elevados de Magia Branca, mas isso é incrivelmente raro e ainda não confirmado.

ENCANTAMENTOS E RITUAIS

Magia Branca pode ser praticada na forma de encantamentos ou rituais. Em conjunto, encantamentos e rituais são chamados feitiços. Cada Caminho engloba vários encantamentos e rituais diferentes, e às vezes um mesmo nível de um Caminho pode possuir vários poderes associados a ele. Note, porém, que aprender Magia Branca é demorado. Cada vez que se adquire um novo nível num Caminho, aprende-se um único feitiço (que pode ser praticado como encantamento ou como ritual) associado a ele. Para se adquirir mais feitiços, eles custam seu nível em Pontos de Experiência. Se, por exemplo, deseja-se adquirir um novo feitiço de nível três, gasta-se três pontos de Experiência.

Um feitiço é chamado de encantamento quando sua realização é rápida. Encantamentos não precisam de preparação e levam apenas alguns segundos para serem realizados. Rituais, porém, são feitiços demorados, que exigem muitos preparativos e muitas horas para serem completados, mas são muito mais poderosos que os encantamentos.

USANDO MAGIA BRANCA

Em termos de jogo, usar um poder de Magia Branca necessita um teste de Atributo + Habilidade, determinados pelo Caminho sendo usado. A dificuldade básica é de Nível do Feitiço +4, e certos Caminhos exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade por feitiço usado. Quando se usa um feitiço, deve-se escolher se ele será usado como encantamento ou como ritual.

ENCANTAMENTOS: Ao se usar um Encantamento, tudo o que o feiticeiro precisa é concentração, alguns segundos e um Foco (alguma espécie de prática necessária para focalizar o feitiço, como tocar o alvo, dizer palavras místicas, orar, etc.). Um encantamento leva de um a três turnos para ser realizado. Quanto mais rápido ele é feito, mais difícil é de controla-lo, e isso afeta a dificuldade da jogada:

1 turno:	+1 Dificuldade
2 turnos:	Dificuldade básica
3 turnos:	-1 Dificuldade

RITUAIS: Rituais levam consideravelmente mais tempo, mas são muito mais poderosos que encantamentos. Em primeiro lugar, o feiticeiro deve gastar um certo tempo para preparar seu ritual. Ele pode gastar tempo adicional para diminuir a dificuldade do efeito, tornando o ritual mais elaborado.

Um ritual leva, em minutos, dez vezes o seu nível para ser preparado. Isso diminui em -1 a dificuldade do feitiço. Para cada mais (nível x10) minutos gastos adicionais gastos na preparação, a dificuldade cai em mais um ponto (a dificuldade não pode cair para menos de 4, porém).

Uma vez que o ritual tenha sido totalmente preparado, o feiticeiro pode testar o Atributo + Habilidade indicados. A dificuldade é o nível do feitiço +4, com os devidos modificadores devido à preparação. Se ele se mantiver realizando o ritual, ele pode testar novamente a cada período de tempo igual ao (nível do ritual x2) minutos. Os sucessos de cada teste vão se somando, mas são perdidos se houver uma Falha Crítica, se o feiticeiro for interrompido ou se o ritual for de alguma forma impedido.

Uma vez que o feiticeiro tenha alcançado os sucessos desejados, ele pode finalmente liberar todo o poder que acumulou durante o ritual. Para facilitar a consulta, aí estão os passos de um ritual:

— Tempo de Preparação: Cada (nível do ritual x10) minutos diminui a dificuldade em um (dificuldade mínima 4).

— Teste: Uma vez terminada a preparação, o feiticeiro testa as características indicadas.

— Testes Prolongados: O feiticeiro, se quiser, pode acumular sucessos ao longo de vários testes. O tempo mínimo entre um teste e outro, porém, deve ser de (nível do ritual x2) minutos.

— Sucesso: Assim que terminar o ritual, todos os sucessos somados são contados para ver o efeito.

— Fracasso: Se obtiver uma Falha Crítica em qualquer um dos testes, se for interrompido antes de terminar o ritual ou se de alguma forma alguém alterar ou adulterar o ritual (retirando algum de seus componentes, por exemplo), o feitiço falha.

OS CAMINHOS:

A seguir estão os principais Caminhos de Magia Branca. Em **Underground Haven** (www.underhaven.hpg.com.br) estão dispostos muitos Caminhos alternativos de Feitiçaria, caso você deseje expandir as possibilidades de seu personagem.

CURA

Este Caminho envolve suprimir dores e realizar regeneração e cura, tanto mental como física. Feiticeiros com esses poderes podem usa-los tanto em si mesmos como em outras pessoas.

Teste: Carisma + Medicina (dificuldade é o nível do poder usado +4)

Gasto: Este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade a cada uso.

Sistema: A recuperação de danos feita por este Caminho não é instantânea. Uma vez feito o feitiço para regenerar danos, o alvo recupera um Nível de Vitalidade por turno, até o máximo que a habilidade usada permite curar. Múltiplas curas são possíveis, desde que se possa pagar um ponto de Força de Vontade a cada teste feito.

- **Remover Dores:** O feiticeiro pode remover a dor em si mesmo ou em outros. Cada sucesso no teste reduz penalidades por dano em um ponto. Este poder também pode curar dores de cabeça e doenças simples (um resfriado ou gripe, por exemplo).

•• **Curar Ferimentos Leves:** O feiticeiro é capaz de regenerar até três níveis de Vitalidade por vez. Cada sucesso no teste permite que o feiticeiro regenere um ponto de dano sofrido em si mesmo ou em outros, mas não se pode curar mais do que três níveis de Vitalidade por vez.

••• **Curar Danos Graves:** O feiticeiro é capaz de regenerar até cinco níveis de Vitalidade com um único feitiço. Novamente, cada sucesso no teste recupera um nível perdido. Este nível também contém feitiços para curar doenças graves.

•••• **Regeneração Completa:** Este poder é normalmente realizado na forma de ritual. Ele permite que o feiticeiro regenere em si mesmo ou em outros todos os níveis de Vitalidade. Cada sucesso no teste regenera um nível, mas não há limite de níveis que podem ser curados por ele. Este feitiço é mais usado na forma de ritual devido à sua potência.

••••• **Recuperar a Mente:** Este poder cura a mente, limpando-a completamente de controles mentais, loucura e traumas. Ele normalmente é feito na forma de rituais. Cinco sucessos são necessários para se remover uma Perturbação Mental. Para eliminar controle mental, cada sucesso do feiticeiro anula um sucesso da criatura que mantém o controle. Pelo menos 15 sucessos são necessários para se eliminar o Laço de Sangue vampírico. Este nível também contém feitiços que curam doenças letais, como AIDS e câncer.

EXORCISMO

O Caminho do Exorcismo é utilizado para se expulsar uma criatura que esteja possuindo uma vítima. Isso inclui demônios, espíritos, fantasmas e outros seres capazes de possuir corpos e objetos. Este Caminho funciona de forma diferente de outros Caminhos da Magia Branca, pois não necessita de feitiços. Ao invés disso, Exorcismo funciona de forma igual em todos os níveis, e tudo o que é alterado a cada nível é a potência do poder.

Exorcismos são praticados através de rituais. Ao contrário de rituais comuns, porém, os preparativos são bem mais rápidos e não é preciso levar vários minutos entre testes: é possível testar turno após turno, até expulsar a criatura desejada. Uma vez expulsa, a criatura é enviada ao seu reino de origem (Inferno, o Mundo Inferior, a Umbra, etc.) e não pode retornar por um período de tempo determinado pelo nível do exorcista neste Caminho. Por isso, muitos demônios ao serem exorcizados preferem sair por vontade própria, pois se forçados acabam aprisionados em seus próprios lares.

Teste: Manipulação + Ocultismo (+ Fé Verdadeira, se houver) (dificuldade é a Força de Vontade do alvo).

Gasto: Um ponto de Força de Vontade por alvo deste poder. Múltiplos testes contra um mesmo alvo não requerem novos gastos de Força de Vontade.

Sistema: O demônio ou espírito pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade + Fé Verdadeira do Exorcista). Se o demônio for expulso antes que saia por conta própria, ele é expulso para seu reino de origem, e não pode voltar por um período determinado de tempo, de acordo com o nível do Caminho do Exorcismo:

- • Uma semana
- •• Um mês
- ••• Três meses
- •••• Seis meses
- ••••• Um ano

INVOCAÇÕES E PROTEÇÕES

Este é um poder perigoso, pois cruza as barreiras da feitiçaria, da magia branca e da magia negra de uma só vez. O Caminho da Invocação é a habilidade de invocar seres de outros mundos para a Terra. Embora feiticeiros comuns o usem sobre espíritos, elementais, criaturas míticas ou fantasmas, magos brancos o usam como proteção e como contato com seus mestres celestes.

Este é, de fato, exatamente o mesmo caminho que a Trilha da Invocação, de **Demônio: O Preço do Poder**, mas magos brancos o usam de forma diferente. Ele é usado para se Invocar Celestiais e para se criar proteções contra forças demoníacas.

Teste: Varia com o tipo de Ritual usado:

— Rituais de Invocação: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

— Rituais de Proteção: Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

— Rituais de Aprisionamento: Manipulação + Cosmologia (dificuldade é nível +3);

— Rituais de Banimento: Raciocínio + Cosmologia (dificuldade é nível +3);

Gasto: Este poder não envolve gastos, mas só pode ser praticado na forma de Rituais (veja observação adiante).

Observação: Como pode-se notar, a dificuldade dos testes deste poder é nível +3, e não +4. A razão disto é simples: ele não usa encantamentos, APENAS Rituais, pois exige muitos sucessos para ser bem sucedido. Portanto, já está considerado na dificuldade o -1 devido aos preparativos do ritual.

Note que a preparação de um ritual de um tipo já vale como preparação para outros rituais semelhantes. Por exemplo, criar um círculo de proteção contra demônios tem praticamente os mesmos preparativos para se criar um Banimento para o mesmo demônio. Apenas alguns detalhes mudam.

Rituais: Esta é a Trilha que possui os rituais mais complexos e elaborados. Magos Brancos usam os rituais de Invocação para chamar Celestiais para sua presença, e reservam os demais contra espíritos malignos, demônios e bestas infernais.

Existem quatro tipos de Rituais do Caminho das Invocações:

Rituais de Invocação: São rituais longos e demorados que permitem invocar um Celestial para a Terra. São muito longos, demorando até mesmo dias para serem completados. Exigem, em termos de jogo, entre 5 e 25 sucessos acumulados para serem bem sucedidos, e podem levar até mesmo anos para serem completados.

Rituais de Proteção: São aqueles que criam "Círculos de Proteção", como o famoso Pentagrama. Estes círculos servem para impedir a passagem de seres demoníacos. Nem mesmo poderes usados pelas criaturas são capazes de atravessar um círculo de proteção bem feito. Também é possível usar Rituais de Proteção para proteger objetos ou lugares contra demônios ou outras criaturas. Rituais de Proteção podem ser concluídos em poucos instantes, mas, por segurança, muitos feiticeiros costumam gastar horas preparando-os (desta forma conseguindo muitos sucessos para aumentar a proteção do Ritual).

Rituais de Aprisionamento: Criam símbolos ou objetos que aprisionam, pelo menos temporariamente, uma criatura demoníaca. A criatura pode tanto ser aprisionado numa prisão simbólica (como um círculo desenhado no chão) ou física (como numa garrafa, arma mística ou outro receptáculo especialmente preparado.

Rituais de Banimento: Permitem banir para fora da Terra um criatura maligna de outro mundo, mandando-a de volta ao seu mundo de origem e impedindo seu retorno por um determinado período de tempo, que pode variar de alguns dias a muitos anos (sugere-se um mês por sucesso restante do feiticeiro, mas é melhor adaptar este tempo às necessidades da Crônica, a critério do Narrador).

Um feiticeiro tentando um ritual pode usar duas espécies de Rituais: genérico ou específico. Um Ritual específico é destinado a um ser determinado e não pode ser usado para afetar outra criatura (mesmo que a outra criatura seja da mesma

"raça" do ser específico). Rituais genéricos afetam uma raça específica (espírito, demônio, fantasma, Celestial ou ser infernal) e necessitam do nome (apenas o nome casual, não o Nome Verdadeiro) da criatura a ser invocada para serem bem sucedidos. Rituais Genéricos têm dificuldade +1 para serem realizados.

Aqueles que sabem o Nome Verdadeiro da criatura afetada pode realizar rituais contra ela com maior facilidade (dificuldade -2 nos testes). Nomes Verdadeiros possuem significados místicos e são incrivelmente difíceis de se conseguir.

RESISTINDO

As criaturas afetadas pelo Caminho das Invocações podem resistir aos efeitos de alguns dos Rituais.

Rituais de Proteção: A criatura deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir um sucesso para cada sucesso do Feiticeiro para conseguir atravessar um círculo de proteção ou tocar num objeto protegido. O feiticeiro criador da proteção, se estiver presente, pode testar Força de Vontade (dificuldade 8) para anular sucessos da criatura, desta forma reforçando a proteção.

Rituais de Aprisionamento: Para vencer um Ritual de Aprisionamento, a criatura testa Força de Vontade (dificuldade 8) e precisa conseguir 10 sucessos para cada sucesso do Feiticeiro. Essa jogada é prolongada, podendo levar muito tempo até que a proteção seja vencida.

Rituais de Banimento: A criatura pode resistir com Força de Vontade (dificuldade 8) no instante em que o Ritual é feito. Cada sucesso anula um sucesso do Feiticeiro, mas este ainda pode continuar testando. Uma criatura banida só poderá retornar à Terra após um certo período de tempo ou caso seja Invocado. Ele será incapaz de retornar por outros meios antes que o tempo certo se passe, mas caso seja Invocado, o Ritual de Banimento é automaticamente quebrado, e a criatura estará livre.

Os níveis do poder determinam a magnitude da criatura a ser afetada. O nível também determina o número mínimo de sucessos para um ritual de Invocação: para cada nível do ritual, pelo menos 5 sucessos são requeridos. Quem usa muito estes poderes costuma estar em GRANDE perigo, pois corre o risco de enfurecer seres muito mais poderosos. Aquele que é tolo o suficiente para acreditar que pode manipular os seres de outro mundo merece os tormentos que virá a sofrer...

(a seguir estão apenas informações sobre que tipos de Celestiais se pode invocar e contra quais demônios se pode criar proteções. Para mais detalhes sobre outros seres que se pode invocar com esta Trilha, veja **Demônio: O Preço do Poder**, página 200-201 e a matéria **Feiticeiros** de **Underground Haven** (www.underhaven.hpg.com.br)).

• **Invocação Menor:**

Invocação: Permite invocar o Mentor Celestial do Acólito e outros Celestiais com quem ele mantenha contato freqüente (e que não tenham razões para resistir ao chamado).

Proteção: Permite criar proteções contra fantasmas, espíritos malignos menores e bestas infernais.

Aprisionamento: Não é possível aprisionar nada neste nível.

Banimento: É possível banir bestas infernais ou espíritos malignos menores

•• **Invocação Maior:**

Invocação: Afeta Celestiais de Coro 4 ou menor.

Proteção: Permite gerar proteções contra demônios de Casta 6 ou menor.

Aprisionamento: É possível aprisionar criaturas infernais fracas.

Banimento: Bane demônios menores (Casta 2 ou menor).

••• **Invocação Superior:**

Invocação: Pode chamar Celestiais de Coro 8 ou menor.

Proteção: Permite criar proteções contra demônios de grande poder (Casta 8 ou menor).

Aprisionamento: Afeta demônios de Casta 3 ou menor ou espíritos malignos menores.

Banimento: Afeta demônios de Casta 5 ou menor e fantasmas.

•••• **Grande Invocação:**

Invocação: Invoca até mesmo Querubins (Celestiais de Coro 11 ou menor)

Proteção: Protege até mesmo contra demônios de Casta 12

Aprisionamento: Aprisiona criaturas infernais de poder mediano e demônios (Casta 5 ou inferior)

Banimento: Afeta demônios de Casta 7 ou menor.

••••• **Invocar Deuses:**

Invocação: Invoca qualquer Celestial, com exceção dos Primi.

Proteção: Protege contra quaisquer demônios, fantasmas ou espíritos, mas não contra Avatares de Grandes Lordes.

Aprisionamento: Aprisiona criaturas infernais de grande poder e demônios (Casta 7 ou menor)

Banimento: Pode banir espíritos poderosos e demônios (Casta 9 ou menor).

HABILIDADES DOS ILUMINADOS

Os Iluminados, sendo um tipo especial de Acólito, possuem habilidades únicas. Para se criar personagens iluminados, use 6/4/3 para Atributos, 11/7/5 para Habilidades, 5 para Antecedentes, 10 Pontos de Investiduras (veja adiante), 3 pontos de Força de Vontade e 15 Pontos de Bônus que podem ser gastos como num Acólito comum. Pode-se usar Bônus ainda para comprar pontos adicionais de Investiduras (um ponto por ponto de Investidura).

AURA E APARÊNCIA

Iluminados podem parecer pessoas comuns, mas podem ser identificados por suas auras. Quando se vê a aura de um Iluminado, pode-se notar veios dourados. Muitos não compreendem o que tais veios significam, devido à raridade dos Iluminados. Pode-se também identificar um Iluminado por sua aparência: ele parece ser sempre muito saudável e quase não possui imperfeições em seu corpo.

ELO EMPÁTICO

Todo Iluminado possui um Elo Empático com seu mentor celeste. Este poder é criado pelo próprio Celestial (veja o poder Proteção Nível um: Elo Empático). Através do Elo, o Iluminado é capaz de comunicar-se com seu mentor, não importa o quão distantes ambos estejam. O Elo dá certas habilidades especiais ao Iluminado:

— Concentrando-se (e fazendo um teste de Percepção + Consciência, dificuldade 8), o Iluminado pode localizar com precisão onde está o Celestial com quem mantém o Elo.

— O Spiritus Latro e o Iluminado sabem instintivamente quando o outro está em perigo.

— Quando desejarem, tanto o Celestial quanto o Iluminado podem se comunicar mentalmente. A comunicação só ocorre se ambos desejarem, e qualquer um deles pode impedir o contato quando quiser. Não é possível ler mentes desta forma: apenas o que se deseja compartilhar pode ser passado de uma mente para outra pelo Elo.

Note que o Elo é Permanente, mas tanto o Celestial como o Iluminado podem desfaze-lo quando desejarem, por suas próprias razões. Uma fez desfeito, o Elo só pode retornar se o Celestial desejar reata-lo, e isso exige que ambos se encontrem. Para mais detalhes, veja o poder **Elo Empático** (Proteção Nível 1).

INVESTIDURAS

Investiduras são habilidades especiais que Celestiais são capazes de dar a Iluminados. Essas habilidades são fixadas pelo Spiritus Latro que o Acólito serve, e não podem ser desenvolvidas ou expandidas espontaneamente.

A seguir estão alguns exemplos de Investiduras, e o custo em Pontos de Investimentos que um Spiritus Latro precisa gastar para dá-las a seus Iluminados. Note que, para poder Investir uma pessoa, um Spiritus Latro precisa ter nível 4 ou superior no poder de Proteção.

Como Iluminados não podem desenvolver Investiduras sozinhos, elas precisam ser dadas pelos Spiritus Latro através do uso de Pontos de Investimentos. Literalmente, o Celestial investe uma pequena parcela de sua energia no mortal, despertando-lhe pequenas habilidades. A tabela a seguir é feita para a ajudar o Narrador a determinar quando um Iluminado ganha o direito de receber Investiduras. A tabela é apenas uma sugestão, e o Narrador é aconselhado a só dar Investiduras aos personagens quando for conveniente para a história e quando o personagem realmente merecer.

Pontos de Investiduras	Serviço Prestado
1	**Simples:** Levar uma mensagem importante, manter o Celestial informado sobre os acontecimentos, ajudar as pessoas da comunidade
2	**Simples, mas importante:** Missão que qualquer um realizaria, mas de grande importância para os Spiritus Latro.
3	**Complicado:** Um trabalho de importância para os Celestiais e que requer tempo e trabalho duro.
4	**Pouco Perigoso:** Um trabalho que envolve riscos e perigos
5	**Trabalho para a Seita:** Manter um lugar para que seja terreno seguro para Celestiais, defender seu mentor e o Mandamento do Segredo mesmo se isso for muito arriscado para a própria vida.
6	**Perigoso:** Arriscar sua vida em missão importante.
7	**Influência:** Conseguir para os Celestiais vantagens sobre o Inferno e o Vermis Magnis ao influenciar a sociedade mortal ou sobrenatural.
8	**Conhecimentos Raros:** Descobrir novos conhecimentos e segredos a respeito dos inimigos do Éden, arriscar sua posição na sociedade em nome dos Celestiais.
9	**Salvação:** Livrar uma pessoa da corrupção ou provável corrupção.
10	**Único:** Dado apenas quando o Iluminado é eleito para servir um Spiritus Latro

Note que, apesar da tabela acima, o personagem não ganha "pontos" para distribuir, ele ganha Investiduras. Um Iluminado que ganhe três pontos, por exemplo, na verdade está ganhando um conjunto de Investiduras que somem três pontos, à escolha do Celestial que as dá, e o Iluminado não tem como alterar os poderes ganhos.

INVESTIDURAS DE NÍVEL UM:

CORPO FECHADO (pode ser adquirido até 5 vezes): Esta Investidura dá ao Iluminado resistência sobrenatural a ferimentos. O Iluminado ganha um dado extra para absorver Dano. Qualquer tipo de Dano pode ser absorvido por este dado extra, mesmo Dano Agravado. Esta Investidura pode ser adquirida até cinco vezes, proporcionando cinco dados extras para absorver Dano.

MARCA DA PROTEÇÃO: O Iluminado ganha uma marca, na forma de tatuagem, desenhada em alguma parte de seu corpo. Ao mostrar esta marca, o Iluminado faz com que seres sobrenaturais malignos (demônios, espíritos malignos, Crias do Vermis Magnis, vampiros com baixa Humanidade, etc.) devam testar Força de Vontade resistida pela Força de Vontade do Iluminado (dificuldade 6 para ambos). Se o Iluminado vencer, a criatura é obrigada a se afastar por um turno por sucesso que o Iluminado teve a mais. Durante este tempo, a criatura não pode se aproximar nem atacar o Iluminado, mas pode se defender de ataques. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura na mesma Cena, e é desfeito se a criatura não puder mais ver a marca.

SENTIDO MÍSTICO: O Iluminado ganha +3 dados para todos os seus testes do Talento Consciência. Adicionalmente, suas dificuldades para sentir uso de magia nas proximidades são diminuídas em um ponto. Esta Investidura está sempre ativa.

SENTIR TOQUE DIVINO: O Iluminado é capaz de sentir se alguma pessoa a até 50 metros possui Fé Verdadeira, e pode instintivamente saber o quão poderosa é esta Fé. Para isso, precisa apenas se concentrar por um turno.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 2:

PRESENÇA CARISMÁTICA: Esta Investidura dá ao Iluminado uma presença incrivelmente carismática, capaz de convencer as pessoas ao redor com facilidade simplesmente com palavras. Sempre que o Iluminado demonstrar simpatia e calma, e não tentar forçar nem intimidar qualquer pessoa nas proximidades, ele ganha +3 dados para todos os seus testes de Carisma. Testes de Empatia ou Liderança têm as dificuldades diminuídas em um. Este poder só funciona quando o personagem está calmo, e afeta apenas mortais que não estejam corrompidos pelo Inferno ou pelo Grande Verme.

TOQUE DA CALMA: Tocando uma pessoa, o Iluminado é capaz de acalma-la. Se for poderoso o suficiente, o Iluminado pode até mesmo deixa-la tão passiva que cessará qualquer hostilidade, a menos que sua raiva seja justa (i.e.: a menos que tenha um motivo forte para atacar, como por defesa própria). Toca-se o alvo e testa-se Carisma + Empatia (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Um sucesso o deixa mais calmo, eliminando efeitos de medo ou raiva. Três retiram um vampiro ou Lobisomem do Frenesi. Cinco sucessos eliminam qualquer hostilidade até que o alvo seja atacado ou enfurecido novamente. Este poder só pode ser usado uma vez por Cena em cada pessoa diferente.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 3:

CURA MÍSTICA: Tocando uma pessoa, o Iluminado é capaz de curar seus ferimentos. Para isso, gasta-se um ponto de Força de Vontade e deve-se manter o toque. A cada turno em que o toque é mantido, o alvo recupera um nível de Dano Atordoante. Dano Letal é curado a um ritmo de um nível a cada dois turnos. Dano Agravado é recuperado em um nível a cada três turnos em que o contato é mantido. Tanto o Iluminado como o alvo devem estar calmos e descansando para que esse poder seja usado, e portanto ele é inútil em situações estressantes como combate. Este poder não pode ser usado sobre o próprio Iluminado.

FORÇA DE TITÃ (pode ser adquirido até 3 vezes): Esta Investidura, quando ativada, dá um ponto extra de Força ao personagem. Esses pontos extras não precisam ser testados: eles conferem sucessos automáticos em todos os testes que envolvam Força. O poder não requer nenhum gasto para ser ativado, mas o Iluminado deve ativa-lo (e desativa-lo) conscientemente. Esta Investidura pode ser adquirida até três vezes, dando até Força +3 e três sucessos automáticos em testes de Força.

MECA (pode ser adquirido até 5 vezes): O Iluminado ganha uma capacidade inata de resistir à Mágika Verdadeira. Esta Investidura dá ao seu possuidor um dado extra de Contramágika contra quaisquer efeitos Mágikos direcionados contra ele. Esta defesa é passiva mas requer o gasto de 1 Ponto de Força de Vontade para ser acionado por uma Cena, e resiste a QUALQUER efeito Mágiko, até mesmo magias benignas. Esta Investidura pode ser adquirida até cinco vezes, proporcionando até cinco dados extras de Contramágika.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 4:

PUNHO DO SENHOR: Concentrando sua energia em seu punho, o Iluminado é capaz de causar Danos Agravados graças às energias celestiais presentes. Este poder só pode ser usado em um único punho do personagem, e dura apenas três turnos, mas durante este tempo os danos causados pelos socos do Iluminado serão Agravados, e o punho do personagem irá brilhar com energia dourada. Este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade cada vez que é usado.

SENTIR PRESENÇAS INFERNAIS: Este poder permite ao Iluminado detectar automaticamente presenças infernais na área. A sensação é vaga, e não indica exatamente o que está corrompido, mas o Iluminado pode determinar a força da presença, e se a presença contamina o local, alguma pessoa que está nele ou ambos.

TRAZER OBJETO (pode ser adquirido mais de uma vez): Esta Investidura permite ao Iluminado encantar um objeto usando uma palavra mística. A qualquer momento, ele poderá então recitar novamente esta palavra e o objeto aparecerá em suas mãos. Somente um objeto poderá ser encantado por vez. Um Iluminado pode adquirir esta Investidura múltiplas vezes para encantar mais objetos, porém.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 5:

PROTEÇÃO CONTRA CHAMAS: Esta Investidura protege totalmente o Iluminado contra fogo, e o torna imune a efeitos da temperatura, seja calor ou frio. Note que só a pessoa se torna imune ao fogo, e suas roupas e pertences ainda se queimam. Apenas chamas mundanas podem ser resistidas por este poder, porém, e Fogo Infernal, Fogo Negro ou Fogo Celestial ainda causam danos normalmente.

SEGUNDA VISÃO: Esta habilidade especial permite ao Iluminado detectar presenças sobrenaturais ao seu redor. Mais do que detecta-las, ele pode determinar (com pouca precisão) quem é um ser sobrenatural e quem não é. Ele também é capaz de ver espíritos e fantasmas como se eles estivessem materializados, mas não pode toca-los ou ataca-los. Este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade para ser ativado por uma Cena.

VELOCIDADE DO PENSAMENTO: Esta Investidura dá ao Iluminado uma ação extra por turno, sem ter que dividir sua Parada de Dados. Para usa-la, o Iluminado deve gastar um ponto de Força de Vontade por turno de uso.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 6:

BÊNÇÃO (pode ser adquirido até 3 vezes): Esta Investidura permite ao Iluminado jogar novamente para um teste que falhou, uma única vez por história. Desta forma, o Iluminado pode tentar cancelar uma falha ou Falha Crítica em um teste importante. Esta Investidura pode ser adquirida até três vezes, permitindo ao Iluminado jogar novamente até três testes em uma mesma história.

SONHOS CELESTES: Orando antes de dormir, o Iluminado é capaz de recuperar totalmente suas forças após algumas horas de sonho. O Iluminado testa Raciocínio + Meditação (dificuldade 6) e então deve dormir. O sono é natural, mas graças ao uso desta Investidura, o Iluminado terá sonhos em que vê o Éden, as almas puras e os Celestiais, e os prazeres da outra vida que o aguardam. Por vezes, ele é capaz de ver até mesmo Guardiões em seus sonhos. Ao despertar, o Iluminado terá recuperado um ponto de Força de Vontade para cada sucesso obtido no teste, mas deverá ter dormido pelo menos uma hora por sucesso. Isso é uma jogada de tudo-ou-nada: se o Iluminado tiver cinco sucessos, mas dormir apenas quatro horas, não recuperará nenhum ponto de Força de Vontade.

Note que, além dos pontos conseguidos através deste poder, o Iluminado recupera um ponto de Força de Vontade por uma noite bem dormida, como ocorre com qualquer mortal.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 7:

CAMINHOS ESPIRITUAIS: O Iluminado pode agora aventurar-se pela Umbra e viajar entre os reinos espirituais. Este poder requer o gasto de 1 ponto de Força de Vontade por hora de viagem. O corpo do Iluminado se torna incorpóreo durante este período e seus Atributos Sociais e Mentais substituem os Físicos (Força – Manipulação, Destreza – Raciocínio, Vigor – Inteligência). Após o fim da viagem espiritual, seu corpo se materializa no local correspondente na Terra.

Os pertences do personagem, salvo itens místicos, não podem ser carregados em forma espiritual. Portanto, o Iluminado os deixará no mundo físico e estará nu ao retornar.

VOZ DIVINA: O Iluminado pode usar este poder para dar uma ordem a uma pessoa e esta é obrigada a obedecê-lo. A ordem deve ser simples, não maior do que uma frase. O Iluminado gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Este poder não afeta demônios, Infernalistas e Celestiais.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 8:

MENTE PROTEGIDA: O Iluminado se torna incrivelmente resistente a poderes sobrenaturais que envolvam controle de mentes. Qualquer tentativa de dominar mentalmente o Iluminado ou ler sua mente terá a dificuldade aumentada em dois pontos. O Iluminado pode ainda gastar 1 Ponto de Força de Vontade para aumentar as dificuldades para domina-lo em quatro pontos. Este poder não protege contra poderes usados por Celestiais, mas protege contra Anjos Caídos.

INVESTIDURAS DE NÍVEL 9:

REGENERAÇÃO: Este poder dá a um Iluminado uma capacidade de regeneração formidável. Ele será capaz de curar Dano Atordoante em metade do tempo normal e Dano Letal é curado como se fosse Dano Atordoante. Dano Agravado, porém, deve ser curado normalmente.

Adicionalmente, o Iluminado pode gastar pontos de Força de Vontade para curar ferimentos. Cada ponto gasto cura um nível de Dano, a um ritmo de um por turno. Mesmo Dano Agravado pode ser curado desta maneira, mas não é possível usar Força de Vontade para curar Danos causados pelas seguintes fontes: Fogo Negro, Fogo Infernal ou Fogo Celestial.

PODERES DOS NEPHALINS

Filhos de Celestiais com mulheres humanas, Nephalins são mortais como qualquer outro ser humano. Eles são, porém, pessoas especiais, que possuem habilidades únicas inatas. Muitos Nephalins não compreendem as habilidades que possuem, e a usam em níveis instintivos. Por isso, ao invés de possuírem poderes especiais, Nephalins obtém diversos Antecedentes Únicos, que representam suas capacidades especiais.

NEPHALIM (6-7 Pontos de Qualidade)

Caso se deseje jogar com um Nephalim, o jogador precisa pagar com Pontos de Bônus a Qualidade: Nephalim, que custa 6 pontos para mortais e 7 pontos para magos. Ao se adquirir a Qualidade, o jogador ganha 1 ponto em cada Antecedente único de Nephalins, e pode gastar pontos de Antecedentes comuns também nestas habilidades.

Note que, entre todas as criaturas sobrenaturais, apenas magos podem ser Nephalins, pois Nephalins têm a capacidade de Despertar como qualquer outro mortal. Filhos de lobisomens e Celestiais sempre são Parentes Nephalins, nunca Metamorfos. Um Nephalim não pode ser uma fada, e também jamais se torna um fantasma ao morrer: sua alma vai direto ao Éden ou ao Inferno, dependendo de a que lado ele serviu. Um Nephalim Abraçado por um vampiro perde seus Antecedentes únicos. E, por fim, um Nephalim que morra e torne-se um Celestial (o que é bem comum) não retém quaisquer habilidades únicas que possuía.

IDENTIFICANDO UM NEPHALIM

Nephalins são, à primeira vista, totalmente humanos. Olhares atentos revelam, porém, que um Nephalim é muito mais saudável e vigoroso que uma pessoa comum, recupera-se mais rápido de ferimentos e aparenta ter uma sorte incrível. Um Celestial pode sentir um Nephalim se tentar "sentir seu Coro" como faz com outros Celestiais, embora sinta uma presença muito fraca no Nephalim. Nephalins sentem imediatamente uma sensação de conforto quando próximos Celestiais.

A aura de um Nephalim libera leves faíscas douradas, mas é quase indistinguível da aura de um mortal comum.

ANTECEDENTES ÚNICOS

Todo Nephalim possui automaticamente um ponto em cada um dos seguintes Antecedentes. Pontos adicionais podem ser obtidos gastando-se Pontos de Bônus (como com outros Antecedentes, custa um Ponto de Bônus por nível). Estas habilidades são inatas, e representam a pureza do sangue do Nephalim. Não é possível aumenta-las com Pontos de Experiência, embora o Narrador possa permitir ao jogador aumenta-los durante o curso da história.

ARCANUM

Como o Antecedente comum mostrado no **Capítulo 6: Características**, mas todos os Nephalins possuem pelo menos um nível de Arcanum. As proteções dos Guardiões mantém sempre os Nephalins longe das vistas daqueles que poderiam ferilos. Apenas para relembrar, todas as jogadas que envolvam a Furtividade recebem também o nível de Arcanum na parada de dados. Além disso, o nível desse Antecedente diminui os testes de Percepção e Investigação daqueles que procuram o Nephalim.

- • Fácil de ignorar.
- •• Desaparecido.
- ••• Por onde ele foi?
- •••• Quem?
- ••••• O quê?

BÊNÇÃO

Bênção representa proteções místicas que todos os Nephalim possuem. Para aqueles que os observam, é como se os Nephalins tivessem grande sorte sempre que mais precisam dela. O universo conspira a favor do Nephalim, e sempre que ele está em grande perigo, ou sempre que precisa de muita sorte para se livrar de uma situação perigosa, é como se o destino sorrisse para o meio-anjo.

Em termos de jogo, o nível de Bênção do personagem pode ser usado uma vez por história para se adicionar à parada de dados de um único teste. Isso só pode ser feito quando o teste for realmente importante e, em caso de falha, o Nephalim poderia ser gravemente ferido ou mesmo morto. Além disso, o nível deste Antecedente é reduzido de TODAS as Paradas de Dados de ataques traiçoeiros, emboscadas ou feitos de surpresa feitos contra o Nephalim. Nephalins com altos níveis de Bênção dificilmente podem ser atacados de surpresa.

Outro uso para este Antecedente é que, sempre que o Nephalim depender apenas de pura sorte para ser bem-sucedido em algo, e o Narrador acreditar que a vitória do Nephalim é importante para sua missão, então o Narrador pode jogar em segredo o nível de Bênção do personagem para determinar se ele consegue vencer as dificuldades e sair vitorioso.

- • A sorte às vezes sorri para você.
- •• As pessoas se admiram com sua sorte.
- ••• Muitos acham que você deveria jogar na loteria... com certeza tem chance de ganhar!
- •••• Você se abaixa para pegar uma moeda ou para amarrar os cadarços sempre que atiram em você... ou então a bala acaba pegando no seu caderno de anotações que estava no bolso da camisa.
- ••••• É quase impossível pega-lo de surpresa.

DESTINO

Como o Antecedente comum. Todos os Nephalins têm pelo menos um ponto em Destino. Para não ser preciso reler o sistema no **Capítulo 6**, saiba que o personagem com Destino sabe que ele será importante, mas não sabe ao certo para quê, embora possa ter algumas pistas. Ele se agarra a esse destino e dificilmente morrerá antes de cumpri-lo. Uma vez por história, quando o personagem estiver em grande perigo, ele poderá testar Destino (dificuldade 8). Cada sucesso lhe dá um ponto de Força de Vontade extra para gastar em sucessos automáticos e escapar do perigo.

A grandiosidade do Destino depende do nível do Antecedente. Um dia, porém, o Narrador poderá vir a cobrar o destino do personagem...

- • Um destino de pouca importância... ou assim você pensa.
- •• Você fará uma ação importante no futuro.
- ••• Um destino promissor. Talvez grande poder o aguarde.
- •••• Seu futuro influenciará milhares de pessoas.
- ••••• Sua ação poderá melhorar o mundo... ou torna-lo um inferno.

GUARDIÃO

Este Antecedente indica que um ou mais Guardiões visitam o Nephalim em sonhos para aconselha-lo ou para avisa-lo de sua missão e dos acontecimentos que virão. Ao contrário do que ocorre com Celestiais, porém, você não é apenas visitado por eles, como pode chama-los. Eles só responderão durante seu sono ou quando estiver meditando, porém. Através dos Guardiões, é possível se adquirir conhecimentos aos quais o personagem normalmente não teria acesso.

A cada noite, antes de dormir, ou durante meditação, o Nephalim pode testar Carisma + Guardião para adquirir alguma informação a respeito do que acontecerá ou do que o Nephalim deve fazer. Desta forma, conhecimentos secretos podem ser descobertos por intervenção dos Guardiões, pode-se adquirir pistas a respeito do que ocorrerá ou a respeito da missão do personagem, ou é possível pedir conselhos aos Guardiões sobre o que seria certo ou errado fazer em cada situação. A dificuldade do teste depende do quão difícil seria conseguir a informação (6 para pedir um conselho, 8 para pedir pistas, 10 para uma informação precisa), e o número de sucessos indica a extensão e os detalhes da resposta conseguida.

- • Um Guardião o visita às vezes, e pode dar-lhe informações vagas.
- •• Os Guardiões aparecem com freqüência, e são como guias espirituais para você.
- ••• Você compreende a grandiosidade de sua missão, e os Guardiões estão sempre presentes em seus sonhos.
- •••• Você está tão acostumado com a presença e os conselhos dos Guardiões, que os vê como um filho vê um pai.
- ••••• Talvez o próprio Metatron já tenha visitado você.

PREMONIÇÕES

Tendo origem celeste, você é capaz de ter estranhas sensações e visões do que está por vir em sua vida. Às vezes, algo que lhe ocorre pode acionar uma premonição, e você vê fatos futuros relacionados ao local em que você está ou pessoa com quem está conversando. Quando perigo se aproxima, você pode pressenti-lo na forma de uma sensação de leve mal-estar. Quando você toca certas pessoas, é às vezes capaz de ver crimes que ela cometeu no passado na forma de flashes de memória que surgem em sua mente.

Este Antecedente pode se manifestar de várias formas. A primeira delas permite ver fatos futuros. Sempre que estiver num local em que ocorrerá algum fato marcante ou conversando com uma pessoa que está destinada a sofrer ou cumprir algo de importância, o Narrador pode jogar seu nível de Inteligência + Premonições (dificuldade 6). O número de sucessos indica a clareza da imagem que você verá. A imagem sempre mostra o fato que ocorrerá, mas não é possível saber quando ele acontecerá.

A segunda manifestação deste poder é na forma de um senso de perigo. Sempre que perigo estiver por perto, o Narrador pode jogar seu nível de Raciocínio + Premonições (dificuldade 8, mas pode ser menor caso haja um perigo muito grande). Se obtiver sucesso, o Nephalim terá uma sensação incômoda, e saberá instintivamente que há perigo nas proximidades.

A terceira e última forma de Premonição vem quando o personagem toca uma pessoa que cometeu um crime muito grave no passado. O Narrador testa Percepção + Premonições do Nephalim (dificuldade variável de acordo com a gravidade do crime: quanto pior o crime, menor a dificuldade), e o número de sucessos determina a clareza da visão que o Nephalim terá do crime cometido.

Note que o funcionamento deste Antecedente está nas mãos do Narrador, e ele deve usar a habilidade de Premonições como forma de introduzir elementos na história. O jogador não pode usar Premonições para descobrir tudo facilmente...

- • Estranhos flashes de luz às vezes surgem em sua cabeça
- •• Às vezes, as imagens que você vê o ajudam a se preparar para o futuro.
- ••• Você sabe quando perigo espreita e está sempre preparado para tudo.
- •••• Você sabe que tipo de crimes as pessoas cometeram e sabe quem merece punição por eles.
- ••••• As pessoas se admiram com a forma como você parece estar sempre preparado para tudo.

POTÊNCIA

Os filhos de Celestiais têm uma capacidade inata maior que um humano comum. Em alguns casos, eles podem desenvolver Atributos sobre-humanos (em termos de jogo, podem alcançar nível 6 em alguns Atributos). O nível de Potência indica o tamanho do potencial do Nephalim para desenvolver-se em corpo e mente.

Embora esse Antecedente permita ao personagem possuir nível 6 em certos Atributos, note que não se pode iniciar o jogo com Atributos em nível 6. Apenas com Pontos de Experiência pode-se adquirir esse nível, e mesmo assim o custo é o dobro do normal (Nível Atual x8, ou seja, 40 Pontos de Experiência para avançar do nível cinco para o seis).

- • Pode-se alcançar um único Atributo em nível sobre-humano.
- •• Pode-se alcançar dois Atributos em nível sobre-humano, mas os dois não podem estar na mesma classe (ou seja, não podem ser dois Físicos, dois Mentais ou dois Sociais, e sim apenas um de cada classe de Atributo).
- ••• Tem-se potencial para se desenvolver três Atributos sobre-humanos em classes diferentes (um Físico, um Social e um Mental, obrigatoriamente).
- •••• O potencial é de quatro Atributos sobre-humanos, mas apenas dois deles podem estar na mesma classe.
- ••••• Você pode vir a adquirir cinco Atributos sobre-humanos, mas nenhuma classe de Atributos pode ter mais do que dois Atributos em nível 6).

PUREZA

Este Antecedente determina a pureza de seu corpo e de sua linhagem celeste. Quanto maior a Pureza de um Nephalim, mais próximo seu corpo está de um Celestial. Embora você seja incapaz de assumir uma Forma Angelical, você não é totalmente mortal. Ferimentos parecem machucar menos você do que fazem com os outros, e você se recupera muito mais rápido de danos sofridos. Além disso, você raramente contrai qualquer doença e sofre menos com o frio ou com o calor do que outros.

Para cada nível neste Antecedente, o personagem ganha um dado adicional para resistir a doenças e a efeitos de calor ou frio. Isso não soma dados às paradas de absorção de danos comuns, porém. Por outro lado, um Nephalim com Pureza alta resiste a danos que outros mortais não poderiam resistir. Enquanto mortais comuns não podem absorver Danos Letais e Agravados, por exemplo, Nephalins podem, mas com uma dificuldade igual a (11 - Pureza). Um detalhe, caso o Dano tenha uma dificuldade maior do que 6 para ser absorvido normalmente (como, por exemplo, uma chama cuja dificuldade de absorção é 8 mesmo para seres que absorvem Danos Agravados), então Pureza não pode baixar a dificuldade para além desse limite natural (no exemplo anterior, um Nephalim com Pureza 4 absorve com dificuldade 8, e não 7).

Por fim, um Nephalim com Pureza alta cura-se mais rápido do que outros mortais. Ele também tem menos cicatrizes, e mesmo danos permanentes (como queimaduras) podem vir a curar-se quase totalmente (ou mesmo completamente, se a Pureza for alta o bastante). Para cada nível de Pureza, os tempos de cura são reduzidos drasticamente. Ele também envelhece mais lentamente que uma pessoa comum, e em casos de uma linhagem muito pura, seu sangue pode ser mais potente para vampiros, o que pode ser muito perigoso para você.

- • Tempos de cura se reduzem à metade. Vive 10% mais que uma pessoa normal.
- •• Você se cura em 1/3 do tempo normal. Vive 25% mais do que uma pessoa normal.
- ••• Você se cura em 1/4 do tempo normal. Vive 50% mais que uma pessoa normal. Seu sangue têm dupla potência para vampiros.
- •••• Você se cura em 1/5 do tempo normal. Seu tempo de vida é 75% maior que o de um mortal.
- ••••• Você se cura em 1/6 do tempo normal. Você vive duas vezes mais que um mortal. Seu sangue tem os mesmos efeitos que sangue de Celestiais em vampiros.

OUTRAS HABILIDADES DE NEPHALINS

Os 7 Antecedentes acima são possuídos em pelo menos um nível por todos os Nephalins, mas não são as únicas habilidades que eles podem desenvolver. Nephalins podem aprender Feitiçaria (muitos têm afinidade com Magia Branca), e alguns podem até mesmo possuem Fé Verdadeira. Essas habilidades extras, porém, não são típicas, e devem ser adquiridas como com qualquer outro mortal.

Um caso extremamente raro de Nephalim são os que Despertam e tornam-se magos. Magos Nephalins não perdem seus Antecedentes especiais, e costumam ser altamente respeitados por magos da Ordem de Hermes, Coro Celestial e Verbena que estão cientes de sua natureza especial.

NEPHALINS INFERNAIS

Demônios também podem ter filhos com mulheres mortais, e o resultado são Nephalins Infernais. Eles são tão raros quanto os Nephalins Celestiais, e sempre nascem com alguma espécie de missão ou propósito da qual nem sempre estão cientes. Nephalins Infernais costumam ter Defeitos Físicos, que vão de pequenas deformidades a cegueira, mas isso não é obrigatório.

As crias de demônios com mortais são tratados sob todos os aspectos como Nephalins Celestiais, mas não têm acesso ao Antecedente Guardião. Ao invés disso, eles possuem o Antecedente único Maldição. Cada Nephalim Infernal possui uma Maldição (que ele deve escolher entre as 9 Maldições demoníacas) e, uma vez por dia, ao realizar uma ação significativa para sua Maldição, jogar seu nível no Antecedente (dificuldade 6) para recuperar um ponto de Força de Vontade por sucesso adquirido.

Apêndice 3:

Os Infernais

OBSERVAÇÃO: As informações aqui contidas estão sob o ponto de vista Celestial a respeito do Inferno, e não são necessariamente a verdade absoluta. Para informações mais precisas sobre os infernais, veja **Demônio: O Preço do Poder**.

REFLEXOS SOMBRIOS
(das anotações do Arcanjo Abraham Gevurah, Querubim Venator)

Leia com calma e cuidado estas páginas antes de se aventurar contra nossos inimigos, jovem Venator, porque nós não somos os únicos que temos grandes poderes e imortalidade. O Inferno representa um reflexo distorcido de nós mesmos. Cada demônio existente é uma grande ameaça, e destrui-los não é fácil... há tanta chance de morrermos na caçada quanto de cumprirmos a missão..

Nosso inimigo é inteligente... enquanto muitas vezes caçamos os infernais menores, os Lordes do Inferno riem, pois seus planos verdadeiros estão se concluindo. Por isso, apenas poder físico não é suficiente ao se confrontar um demônio. Você precisa aprender a discernir os planos reais dos mestres invisíveis dos demônios que enfrentamos. Muitos mandam servos inferiores chamarem nossa atenção, desta forma protegendo os verdadeiros horrores que depredam a humanidade.

INFERNALISTAS

Quase sempre, nosso único contato com forças infernais se dá através de Infernalistas. Os demônios raramente aparecem em pessoa, com exceção dos infernais mais fracos. Por isso, eles fazem seu trabalho sujo através de capangas humanos. Infernalistas nada mais são do que pessoas que se venderam às forças infernais em troca de algum favor. Eles passam a servir seus mestres infernais e ganham alguns poderes menores.

Muitos acham que Infernalistas só agem através de cultos. Bem, isto é verdade... mas nem sempre. Muitas vezes, o Infernalista age sozinho. Mesmo que pertença a um culto, ele tentará manter a organização em segredo, fazendo parecer que está só. Esses Infernalistas são os mais perigosos, pois podem viver durante anos sem serem descobertos, usando fachadas respeitáveis para esconder a podridão da própria alma. Durante sua vida, esses desgraçados apenas servem para aumentar o poder de seu mestre demoníaco. Uma vez, descobri que uma mulher que mantinha uma fundação beneficente para ajudar crianças abandonadas na verdade o fazia em nome de seu mestre, que propagava drogas para as crianças, treinava algumas para serem Infernalistas e às vezes até mesmo realizava sacrifícios dos infantes.

Tudo o que existe num Infernalista é sordidez. Nunca sinta dó ou remorso ao acabar com eles, mas tome cuidado extremo para não chamar atenção. Se eles o descobrirem antes que você os mate, usarão inocentes para enganar você, e poderão até mesmo usar de ameaças para tentar nos impedir.

DICAS DE NARRADOR: INFERNALISTAS

É preciso certos cuidados ao se introduzir um Infernalista na história. Em primeiro lugar, evite usa-los como "tropas de choque" a serem derrotadas antes de se confrontar um demônio. Infernalistas são raros demais para que sejam usados como exército. Além disso, evite usa-los apenas como soldados poderosos. Cada Infernalista possui uma área em que sobressai. Um político respeitado que é um Infernalista não se sobressairá numa luta, mas pode causar intermináveis problemas usando sua influência e conta com a proteção da própria sociedade que os Celestiais querem defender. Esse é apenas um exemplo: ao criar um Infernalista, pense muito bem em que área ele se sobressairá e mostre o quanto ele pode ser terrível naquilo que ele é bom.

Para estatísticas, um Infernalista é um mortal, por isso trate-o como uma pessoa normal, mas adicione pequenos poderes que têm alguma relação com seu pacto ou sua área de especialidade. Um mercenário Infernalista pode ter Força e resistência sobre-humanos, mas uma prostituta que descobre segredos de políticos e atores para seu mestre provavelmente teria habilidade de sedução e leitura de mentes, bem como uma Aparência invejável.

CULTOS INFERNAIS

Embora Infernalistas sejam os principais agentes infernais na Terra, os demônios não se contentam apenas com esses servos. Assim, surgem cultos e seitas infernais sob o controle de um ou mais demônios. Cultos são normalmente dedicados a um mestre ou grupo demoníaco e seus membros mais altos são Infernalistas, mas as camadas mais baixas do culto são pessoas sem habilidades sobrenaturais e sem muita noção do que realmente está acontecendo.

O grande perigo dos cultos é que é muito fácil encontrar e destruir uma seita, mas é quase impossível encontrar seus verdadeiros líderes. Os cultistas de menor importância protegem os Infernalistas reais. Outro grande perigo é o fato de que os cultos espalham com maior rapidez a corrupção e a influência do Inferno.

Conforme crescem, os cultos tornam-se perigos maiores, e mais membros tornam-se Infernalistas verdadeiros. Permitir que cultos se expandam é uma tolice. Ao encontrar um culto, tente descobrir seus líderes, investigue onde a seita possui influência e enfraqueça essas bases de poder. Só então busque o fim definitivo do culto. É o melhor que podemos fazer.

Felizmente, cultos são muito raros, e apenas demônios maiores costumam controla-los. Com freqüência seitas diferentes brigam entre si, refletindo conflitos entre seus mestres. A grande maioria dos demônios mantém servos espalhados e

pouco organizados. Um culto convencional não terá mais do que cinco ou seis membros... alguns dos maiores podem vir a possuir uns 50 membros... Apenas os mais antigos demônios possuem seitas maiores do que isto.

DICAS DE NARRADOR: CULTOS

Ao usar cultos e seitas, tente dar um clima de mistério à história. Novamente, evite usa-los como "soldados rasos" antes de se enfrentar um demônio. Cultos podem ser perigosos devido à sua grande influência na sociedade, e muitas vezes podem controlar partes da sociedade. Um culto que reuna líderes do tráfico de drogas, por exemplo, provavelmente teria acesso a armas e a traficantes.

Ao mostrar o culto, lembre-se que a maioria dos membros será composta por mortais sem poderes. Eles podem até ter alguma forma de poder, mas dificilmente serão habilidosos no campo sobrenatural. A maior vantagem desses cultistas é o fato de que não podem ser detectados através de sua aura. Apenas os líderes e membros mais notáveis de um culto serão Infernalistas verdadeiros. Os outros são só pretendentes a tal honra.

BESTAS INFERNAIS

No passado, o Inferno por vezes enviava à Terra seres monstruosos para causar caos e miséria sobre a Terra. Essas criaturas podiam variar de pequenos diabretes que pregavam travessuras inoportunas a imensos dragões negros que destruíam vilas e devoravam pessoas. Essas criaturas são chamadas bestas infernais, embora os demônios os chamem de "Servos". Nos dia de hoje, eles são muito mais raros, e quando surgem na Terra costumam viver por pouco tempo antes de adoecerem e morrerem. A causa para isso eu desconheço, mas contatos meus entre os Veritatis Perquiratores me disseram que isso se deve a um efeito místico chamado "Paradoxo."

Atualmente, apenas as menores e mais frágeis bestas infernais conseguem sobreviver na Terra. Os mais comuns são chamados Familiares, e assumem a forma de animais. Ouvi histórias de Familiares que possuíam a forma de cães, lobos, corvos, gatos e ratos. Um Familiar pode ser reconhecido através de características estranhas, como olhos vermelhos ou pêlo de cor estranha. Eles às vezes são maiores e mais ameaçadores que um animal normal também. Familiares conseguem falar o Fabulare perfeitamente, são extremamente inteligentes e possuem um elo com seu mestre. Muitos servem a Infernalistas poderosos, servindo de elo entre o mortal e seu mentor demoníaco. Alguns deles possuem pequenos poderes ou um limitado conhecimento sobre magia.

Outros monstros infernais comuns são Imps e Gremlins. Ambos de parecem com pequenos demônios de poucos centímetros de altura, mas Imps possuem asas e podem voar. Ambas as criaturas só podem ser encontradas à noite, escondendo-se durante o dia, têm uma inteligência limitada e adoram causar confusão e destruir coisas. Normalmente, eles só causam pequenos problemas, raramente sendo grandes ameaças. Além do mais, são extremamente covardes.

Por vezes também encontramos animais possuídos por essência infernal, principalmente defendendo lares demoníacos, Infernalistas e templos de cultos infernais. Essas criaturas são como seres normais, mas de aparência monstruosa e deformada, e muito mais agressivos, fortes e resistentes que um animal comum.

Há outras, mais raras, e que normalmente não surgem mais na Terra nos dias de hoje. Às vezes elas podem ser encontradas na Umbra, porém, e são muito mais perigosas. Cães de três cabeças, dragões imensos, sombras sugadoras de vida, criaturas negras gelatinosas, morcegos gigantescos e muitos outros seres já foram vistos... ao encontra-los, tome extremo cuidado. Eles raramente possuem inteligência, mas sua agressividade e seu poder físico podem ser muito grandes.

DICAS DE NARRADOR: BESTAS INFERNAIS

Dificilmente uma besta infernal será mais do que uma ferramenta do Narrador. Essas criaturas são boas para distrair os jogadores ou para servir de ameaça imediata numa história, mas raramente servem para ser o foco da aventura. A maioria dos seres infernais tem inteligência animal, e mesmo que são inteligentes (como os Familiares) ou nem tão inteligentes (Imps e Gremlins) não são bons oponentes. Bestas infernais são boas distrações e bons causadores de horror apenas.

Para exemplos desses seres, bem como regras para utiliza-los, veja **Demônio: O Preço do Poder**, páginas 205-208.

O INFERNO

Embora com freqüência falemos sobre o Inferno, poucos de nós já o viram... e menos ainda conseguiram sobreviver para contar como foi a experiência. A verdade é que o Inferno é um reino misterioso para nós. Alguns bravos Celestiais se aventuraram nele e, ao retornar, trouxeram histórias de um céu vermelho, iluminado por um sol enegrecido... de noites sob uma lua vermelha como sangue... Falam de planícies devastadas e complexos subterrâneos, de rios de prata e fogo e ar tóxico. Há também contos de cidadelas de rocha construídas por almas escravas e de grandes monstruosidades que habitam as áreas selvagens. A verdade é: fique longe do Inferno e jamais ouse entrar lá. Aquele é o terreno do inimigo, onde o nosso poder é enfraquecido e somos presas fáceis. Temos de lutar contra os infernais na Terra, e não no lar deles.

NODOS INFERNAIS

Se algum dia, em suas investigações a respeito dos infernais, você encontrar um lugar fechado e subterrâneo, onde se sente enfraquecido, os animais parecem estranhos e irritados e que parece ter alguma importância para os infernais, então saiba que você está num dos piores lugares que podem existir na Terra. Assim como nós possuímos Nodos Celestiais, os demônios são capazes de criar Nodos Infernais, locais na Terra onde a energia infernal se manifesta.

Saiba que estes locais são extremamente perigosos. A Umbra é cheia de espíritos de emoções negativas, os animais e plantas crescem com deformidades e bestas infernais podem sobreviver sem serem afetados pelo efeito do "Paradoxo." Estes locais são sagrados para os demônios, e normalmente funcionam como templos para seitas de Infernalistas.

Ao adentrar em um Nodo Infernal, aja com extrema cautela, e evite ser descoberto. Nestes locais, seus poderes são muito mais fracos que o normal. O melhor é vigiar o Nodo e esperar para atacar seus habitantes quando eles se aventuram fora do terreno profano... ou então descobrir alguma forma de destruir a corrupção do local.

AS RAÇAS DEMONÍACAS

Agora chegou a hora de falar sobre os demônios em si. Muitos compêndios místicos dos mortais falam de raças demoníacas e dão informações sobre as forças e fraquezas de cada raça. Embora seja uma leitura interessante, não confie muito neles. Demônios realmente possuem "raças", mas dificilmente é possível distinguí-las à primeira vista. A raça de um demônio depende do tipo de instinto que ele possui. Existem demônios dedicados ao sadismo, à luxúria e a outros propósitos, e seus instintos os forçam a agir de acordo com essa sua especialidade.

A seguir estão observações sobre algumas das raças que pude observar e sobre relatos que alguns companheiros me trouxeram. Os nomes foram dados por um Supervivente amigo meu.

CATABOLIGNES

Catabolignes são demônios que gostam de manipular agentes mortais. Isso a princípio parece uma atividade de todos os infernais, mas saiba que os Catabolignes possuem compulsão por isso. Seja através de sedução, persuasão, chantagem ou mesmo tirania, os Catabolignes são dedicados a ter controle sobre as pessoas. Isso é sua força e sua fraqueza, pois eles são mais propensos a aparecer quando começamos a destruir seus servos Infernalistas ou mortais por quem possuem algum afeto... Sim, eu disse afeto. Esses demônios às vezes costumam formar verdadeiros laços sentimentais com seus lacaios. Quase sempre esse sentimento é o mesmo que uma criança possui por um brinquedo favorito, mas às vezes pode ser algo mais sincero.

Não é fácil identificar os Catabolignes, porém, pois a aparência deles pode variar incrivelmente. A única característica marcante entre os Catabolignes é sua grande capacidade para convencer e intimidar as pessoas. Por outro lado, todos os Catabolignes são antipáticos à primeira vista, e raramente são bons sedutores ou conseguem fingir amizades duradouras.

CAPETAS

A palavra "capeta" nos leva à mente a imagem de um Imp... era o que eu pensava até me encontrar pessoalmente com um Capeta verdadeiro e, acredite em mim, eles são milhares de vezes piores que um Imp. Capetas são criaturas do caos, trazendo confusão e desordem consigo. Suas peças e trapaças são sutis, até o momento em que são confrontados. Evite ataca-los diretamente, pois quando encurralados eles demonstram sua verdadeira natureza. Um Capeta é totalmente insano quando está sob pressão. Em meu encontro com um deles, o Capeta explodiu um posto de gasolina e feriu dezenas de pessoas nas proximidades. Ao contrário de outros demônios, que são sutis e evitam chamar atenção, um Capeta poderia muito bem destruir um bairro inteiro apenas para tentar escapar de um perseguidor.

A maioria dos Capetas possuem tiques nervosos ou características estranhas que os denunciam. O que encontrei possuía estranhas tatuagens pelo corpo de formas em espiral e runas estranhas que não pude compreender. Segundo relatos, nem todos podem ser facilmente identificados, porém.

DIABOLOS

Diabolos são incrivelmente difíceis de se encontrar, mas não porque são raros. Diabolos são muito espertos e seu método de corrupção é sutil. Eles agem tentando as pessoas, convencendo-as a realizarem seus desejos, e raramente continuam ao lado dessas pessoas depois que elas sucumbem às suas vontades mais ocultas. Um Diabolos pode ser um oponente terrível, capaz de se ocultar facilmente e de manipular com grande facilidade a todos ao seu redor.

A única maneira certa de se identificar um Diabolos é através de seu medo instintivo a símbolos religiosos. Eles evitam permanecer nas proximidades de lugares de fé e podem ser expulsos empunhando-se uma cruz.

INCUBI/SUCCUBI

Talvez a mais conhecida das raças demoníacas, os Incubi e suas contrapartes femininas, as Succubi, são os demônios da luxúria. Tudo o que desejam é sexo e prazer. Sedução é sua maior arma e, com certeza, o que há de mais perigoso neles. Acredite, muitas pessoas farão de tudo por sexo, drogas ou outros prazeres mundanos, e um Incubus sempre estará feliz em ajudar os mortais a terem a satisfação que desejam... por um preço, é claro. Esses demônios controlam pessoas influentes e poderosas, acredite, e apesar de parecerem presas fáceis para um caçador bem armado, podem usar sua influência para se protegerem atrás dos mortais que manipulam.

Incubi e Succubi podem ser reconhecidos graças à sua aparência extremamente bela, à sua compulsão por sexo e luxúria e à obsessão que possuem sobre seus amantes preferidos. Mesmo os membros mais monstruosos desta raça terão alguma espécie de atrativo. À princípio pode parecer que uma mulher com chifres, asas e cauda seja horrível, mas olha-la por muito tempo pode deixa-lo obcecado... Além disso, muitos deles possuem poderes para mudar de aparência ou para se esconderem sob uma ilusão bela e agradável.

LUCIFERANOS

Pouco diferencia a raça dos Luciferanos dos Diabolos, pois ambos agem de formas parecidas. De fato, eu mesmo só descobri que haviam diferenças quando notei a fraqueza desta raça. Como os Diabolos, os Luciferanos são tentadores, mas diferente dos Diabolos gostam de formas mais permanentes de corrupção. Como os Catabolignes, os Luciferanos controlam mortais, mas os controlam através de suas vontades mais ocultas.

O que realmente diferencia Luciferanos e Diabolos é o fato de que os Luciferanos não suportam a luz solar. Como os vampiros, eles são queimados pela luz do sol, embora sejam menos afetados que os sanguessugas.

MANDRÁGORAS

Agora estamos falando de seres realmente perigosos. Eu desconheço a razão de terem o nome de uma planta, mas Mandrágoras são demônios que pensam a longo termo e são guiados pela ambição. Eles buscam qualquer fonte que possa fortalece-los, seja magia, servos ou influência. Normalmente, eles possuem uma área de influência em que são mais fortes, mas mantém diversas outras fontes de poder para emergências. São os que conhecem mais truques místicos e possuem habilidades que superam a maioria dos outros demônios de mesmo nível.

A única forma de reconhecer uma Mandrágora é pela sua aura ou sua essência. Eles literalmente emanam corrupção, e você pode senti-la com muita facilidade usando as habilidades certas.

MONSTRUOSOS

Eu não tenho certeza se esses são bestas infernais ou demônio verdadeiros, pois os monstruosos parecem menos inteligentes e mais bestiais que outros infernais. Apesar disso, às vezes eles nos surpreendem utilizando planos complexos ou liderando outros demônios. Os Monstruosos possuem grande poder físico... são anormalmente fortes e resistentes, e parecem não sentir dor enquanto lutam. Às vezes eles entram em estados de fúria, e desmembram e devoram oponentes vencidos.

Monstruosos nem sempre possuem uma aparência inumana, ao contrário do que o nome pode sugerir. A maioria deles é realmente inumano em aparência, mas não todos. A característica mais notável neles é seu temperamento, seus modos rudes e suas feições mais grosseiras.

NIHILISTES

Cuidado com os Nihilistes... É melhor ser destruído do que aprisionado por eles. Também chamados Cultivadores de Dor, eles se deliciam e ganham poder através da dor de suas vítimas. São mestres em tortura, tanto física quanto mental, e muitas vezes são usados por demônios maiores para extrair informações de seus prisioneiros.

A melhor forma de se detectar um Nihiliste é observar sua interação com as pessoas ao redor. Mortais os evitam instintivamente, e animais se sentem acuados quando estão presentes, mostrando-se agressivos e amedrontados.

RAKSHASAS

Rakshasas gostam de incitar os sentimentos mais violentos das pessoas. Eles alimentam-se de fúria, ódio e violência, e são ótimos guerreiros. Eu tive pouca experiência com eles, mas as histórias que me contam costumam mostrar que os Rakshasa preferem manipular grupos mais violentos de mortais, como gangues e grupos de guerrilheiros.

Para se reconhecer um Rakshasa, tente prestar atenção em seu temperamento. Eles normalmente não se controlam muito bem, e agem com violência sempre que podem. Apenas tome cuidado para não chamar a atenção deles, ou com certeza a violência será voltada contra você.

DICAS DE NARRADOR: "RAÇAS"

O Celestiais vêem como "raças", os demônios chamam de "Instintos" ou "Maldições." A verdade é que não existem raças de demônios, e que todos os demônios pertencem à mesma "raça." Tudo o que muda neles é a Maldição que sofrem. A Maldição determina como eles recuperam energia perdida e quais suas forças e suas fraquezas e como é seu comportamento em geral. Para uma descrição completa das Maldições, veja **Demônio: O Preço do Poder** nas páginas 50-59.

A HIERARQUIA INFERNAL

Assim como o Éden, o Inferno possui uma hierarquia. Há demônios mais poderosos e outros mais fracos, e uns são mais fáceis de se encontrar do que outros. Os demônios são divididos em:

DEMÔNIOS MENORES

Demônios menores são os mais comuns para se encontrar. Embora os mais baixos entre eles só vivam no Inferno, os demônios menores mais poderosos são como soldados de infernais superiores na Terra. Eles realizam serviços mercenários para os regentes infernais e freqüentemente mantém contato com Infernalistas. A maioria deles possui poucos poderes sobrenaturais, e mesmo os que possuem muitos poderes são fortes em apenas uma ou duas habilidades infernais.

Embora os demônios menores sejam mais fracos, sempre que encontra-los tenha cuidado, pois podem estar trabalhando para um demônio maior. Além disso, eles são astutos, e sabem que ao encontrar um Celestial não devem lutar, mas sim fugir. Às vezes eles são muito difíceis de se agarrar.

DICAS DE NARRADOR: DEMÔNIOS MENORES

Demônios possuem Castas, que são o mesmo que os Coros de Celestiais. Demônios menores possuem uma Casta que varia de 1 a 6. Infernais de Casta 1 ou 2 quase não aparecem na Terra, e preferem permanecer no Inferno, onde são servos e aprendizes de infernais de maior posto. Demônios de Casta 3 ou 4 costumam vir à Terra raramente, e quando o fazem preferem chamar pouca atenção. Eles pouco sabem sobre a cultura humana ou sobre as sociedade sobrenaturais, e raramente causam problemas além do necessário. Já os infernais de Casta 5 ou 6 já possuem uma experiência e conhecimentos bem maiores. Muitos deles começam a cuidar de seus próprios interesses, embora ainda sirvam a demônios mais poderosos.

DEMÔNIOS MAIORES

Acima dos infernais mais baixos estão os duques e cavaleiros infernais. No Inferno, esses seres ainda não possuem grande poder, mas na Terra comandam cultos e detém grande influência. Demônios maiores costumam ficar longe da vigilância Celestial, usando servos e demônios menores para realizar seus trabalhos. Eles podem aparecer pessoalmente caso notem que estão enfrentando grandes problemas.

Embora tenham poderes grandes e muito influência, a maioria desses infernais está sob ordens de algum Lorde ou governante infernal também. Desta forma, às vezes eles podem conseguir recursos que antes não tinha, como resultado do "patronato" dos governantes do Inferno.

DICAS DE NARRADOR: DEMÔNIOS MAIORES

Demônios maiores são aqueles que possuem Casta 7 a 9. Eles detém habilidades gigantescas se comparados a um mortal, mas ainda não possuem poder suficiente para confrontar um Arcanjo cara a cara. Demônios maiores são experientes, inteligentes, poderosos e muito perigosos. Dificilmente será possível chegar a um demônio maior sem o uso de truques, de muita investigação ou de muita sorte.

DEMÔNIOS SUPERIORES

Ou arquidemônios, essas criaturas são os equivalentes ao Arcanjos, e constituem os Generais e Lordes do Inferno. Muitos governam regiões infernais e possuem servos de grande poder. Alguns estão vivos há milênios e detém poderes quase divinos que apenas um Arcanjo de igual idade poderia confrontar.

Felizmente, esses monstros não costumam aparecer na Terra, e manipulam à distância os mortais, usando Infernalistas e demônios de menor poder. Quando seus planos são frustrados, a maioria se contenta apenas em sumir de vista, tornando extremamente difícil encontrar e destruir um desses seres.

DICAS DE NARRADOR: DEMÔNIOS SUPERIORES

Esses infernais possuem Casta 10 a 12, e são incrivelmente poderosos. Alguns deles possuem poderes tão grandes que até mesmo sua presença causa problemas na Terra. Por isso, eles costumam permanecer longe das vistas, manipulando os eventos à uma distância segura e protegidos no Inferno. Dificilmente os personagens irão encontrar pessoalmente um desses seres, e seria mais difícil ainda derrotar um deles.

OS GRANDES LORDES

Muitos Celestiais se perguntam... se o Inferno e o Éden possuem hierarquias semelhantes, o que ocuparia o lugar dos Primi entre os demônios? As histórias contam que Ialdabaoth criou seres chamados Grandes Lordes, e que eles teriam o mesmo papel que os Primi. Histórias de Grandes Lordes aparecem com freqüência, mas nada pode ser dito com certeza a respeito desses seres. Assim como os Primi raramente podem ser encontrados, os Grandes Lordes dificilmente deixam que outros percebam sua presença.

O número de Grandes Lordes é desconhecido. Aparentemente há, ou no passado houve, 13 deles, mas alguns pesquisadores apontam a possibilidade de haver mais ou menos. Os nomes desses seres são desconhecidos, embora as poucas fontes que temos revelam que alguns de seus nomes incluem Sargatanas, Íblis Al-Qadim, Verine, Rosier e Baalphegor. Apenas dois nomes são reconhecidos como certos: Leviathan e Mephistus, mas ambos foram destruídos pelo Arcanjo Gabriel, Primus dos Venatores, na Primeira e na Quarta Guerra, respectivamente. Outro nome famoso, mas incerto, seria o de Lucifugo, o legendário progenitor dos vampiros.

DICAS DE NARRADOR: GRANDES LORDES

Evite... e eu repito, EVITE os Grandes Lordes. Eles são monstros lendários de poder divino. A simples menção do nome de um deles já deveria ser suficiente para intimidar os personagens mais poderosos. Não importa o nível de poder de seus personagens, eles jamais seriam capazes de confrontar um Grande Lorde cara a cara. Mesmo os Primi tiveram dificuldades para derrotar os dois únicos que já apareceram durante toda a história do Éden.

A única boa notícia sobre os Grandes Lordes é que eles são incapazes de deixar o Inferno como resultado de uma maldição antiga. Embora não possam sair fisicamente de seu mundo natal, porém, eles podem influenciar o mundo através de seus inúmeros servos. Literalmente, eles possuem Lordes a seu serviço, e isso significa que mesmo confrontar um "simples" servo seria muito difícil. E, quando faltam opções para um Grande Lorde, ele pode se manifestar como um Avatar. Avatares são demônios como os demais, mas possuem habilidades únicas e estão ligados ao Grande Lorde que os gerou. Avatares não têm alma e, se destruídos, não renascerão a menos que o Grande Lorde deseje gera-los novamente. Os Avatares possuem propósitos específicos e são incrivelmente raros. Alguns podem ser tão fracos quanto um mortal, mas outros podem confrontar Arcanjos com facilidade.

OS PODERES INFERNAIS

Ao confrontar os infernais, pude notar que eles possuem uma grande variedade de poderes. Certos poderes são mais comuns do que outros, porém, e por isso pude realizar uma pequena descrição dessas habilidades mais freqüentes. Em primeiro lugar, pude observar que todos os demônios são imunes ao fogo. Isso parece ser uma habilidade inata deles, como é para nós a capacidade de assumir o Semblante Angelical. Com exceção dessa habilidade, porém, cada demônio é completamente diferente.

Uma das habilidades mais conhecidas é a de possuir mortais. Felizmente, nem todos os infernais possuem tal poder, mas os que o possuem podem tornar-se incorpóreos e tomar o controle de uma pessoa. Quando está habitando o corpo de

uma pessoa, o demônio é praticamente imune a ferimentos diretos. Embora a pessoa possa seja ferida, o infernal em si não sofre muito. Apenas ataques que não são físicos e Fogo Celestial parecem ser eficazes contra um demônio possessor.

Outra das habilidades mais terríveis dos infernais é a de gerar Fogo Negro. Essa chama é como uma versão corrupta de nosso Fogo Celestial, e causa ferimentos gravíssimos em Celestiais. Se você encontrar um demônio capaz de gerar chamas fantasmagóricas esverdeadas, saiba que isso é Fogo Negro. Jamais fique muito perto de um demônio assim.

Força, velocidade e resistência sobre-humanas também são comuns entre demônios. Certos demônios também podem sugar energia vital para se fortalecerem, tornar-se invisíveis, criar ilusões, controlar chamas comuns, amaldiçoar pessoas, manipular mentes humanas, controlar o clima, criar seres infernais, mudar a forma de objetos, teleportar-se entre locais afastados e investir poderes infernais em pessoas comuns.

Antes de confrontar um demônio, tente descobrir pelo menos alguns de seus poderes. Crie suas estratégias baseadas em como evitar esses poderes, e tente surpreender o infernal. Mas lembre-se, que a maior arma deles é sua inteligência... por isso, nunca os subestime.

DICAS DE NARRADOR: PODERES INFERNAIS

Existem apenas 14 Poderes Infernais, também chamados *Infernalis Factu*. Desses poderes, 13 são mais comuns e são detalhados em **Demônio: O Preço do Poder**. Eles são: Celeridade, Corrupção, Fogo Negro (ou sua variação, Fogo Infernal), Fortificação, Incorporação, Metamorfose, Naturæ, Quimeræ, Teleporte, Transmutação, Violação, Visão e Vitæ.

O 14º Poder Infernal é chamado Beneficium e apenas Lordes (demônios de Casta 12, a mais alta) podem possui-lo. Beneficium envolve ter domínio sobre um Feudo, e por isso, a menos que os Celestiais vão para o Inferno, eles nem sequer saberão que este poder existe. Beneficium será detalhado em **O Livro dos Feudos**, um futuro suplemento para **Demônio**.

LUCIFERITE

Com certeza você sabe o que é um Anjo Caído, mas saiba que existem... coisas... piores do que um Caído. Existem os Luciferite. Esses são os Caídos que se venderam para o Inferno e juraram fidelidade a um Grande Lorde. Pelo que sei, eles deixam de ser Celestiais, e tornam-se alguma coisa, nem Celestial nem demônio, mas algo entre os dois.

Como nós, Luciferite possuem duas formas. Sua forma humana é totalmente normal e até pode ser reconhecida como sendo Celestial por nós. Sua outra forma, porém, é completamente monstruosa, com grandes asas disformes. Essa paródia do Semblante Angelical é totalmente demoníaca em aparência. Luciferite são como os infernais na forma de agir, e até integram alguma das raças demoníacas.

Se algum dia você encontrar um Luciferite, não hesite: destrua-o. Ele nada mais é do que um traidor do pior tipo, que vendeu a si mesmo para poderes negros. Essas criaturas não merecem nada além de morte.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: LUCIFERITE

Luciferite são personagens que podem ser usados em campanhas de **Demônio: O Preço do Poder** ou de Anjos Caídos. Eles não servem como personagens numa campanha de **Anjo**, a menos que sejam espiões infiltrados (mas esses disfarce não irá durar, com certeza...). Eles são criados como outros demônios, com a mesma distribuição de pontos. As características que diferenciam os Luciferite dos Celestiais são as seguintes:

— Maldição: Um Luciferite segue uma das nove Maldições Infernais e não possui Trilhas de Pureza.

— Formas: Luciferite possuem duas formas. Uma delas, a Forma Humana, é absolutamente normal, e seu "Coro" pode ser sentido por outros Celestiais. A outra, a Forma Infernal, possui Aparência zero e asas deformadas (normalmente membranosas ou que lembram asas de morcego, mas alguns possuem asas com plumas). Luciferite são sempre grotescos em sua Forma Infernal. Eles não podem possuir o Atributo Aparência Negativa dos demônios, porém: sua Aparência é sempre zero na Forma Infernal.

— Casta: Luciferite possuem uma Casta Infernal ao invés de um Coro para determinar seu nível de poder. A Casta limita o limite de Características e o número de poderes do personagem, de acordo com a tabela da página 72 de **Demônio**. Note que, ao contrário de Anjos Caídos, os Poderes Infernais de um Luciferite são limitados pela Casta do mesmo.

— Poderes: Luciferite podem aprender certos Poderes Celestiais e certos Poderes Infernais. A soma do total de ambos é limitado pela Casta da criatura. Eles podem possuir qualquer Poder Celestial Comum, mas não Poderes Exclusivos. Além disso, eles podem aprender até três entre os seguintes Poderes Infernais: Fogo Negro, Incorporação, Violação, Naturæ e Vitæ. Além disso, todos os Luciferite obrigatoriamente possuem pelo menos um nível no Poder Corrupção. Luciferite que tornam-se Lordes podem ainda aprender o 14º. Poder Infernal, Beneficium.

A CAÇADA

Bem, isto é tudo o que tenho a dizer. Você pode aprender mais procurando outros caçadores e Venatores, mas nada é melhor do que a experiência. Eu mostrei os nossos inimigos, agora é a hora de você encontra-los. Por isso, vá à luta, jovem Celestial, e prove seu valor para todo o Éden.

— ARCANJO ABRAHAM GEVURAH, QUERUBIM VENATOR

Apêndice 4:

As Faces do Senhor

LENDAS

Muitos Celestiais se destacaram no decorrer dos séculos, graças a seus feitos na guerra contra o Inferno e contra o Vermis Magnis, a seus atos mais bravos ou às suas descobertas. Eles são chamados de heróis, mártires, desbravadores, exemplos e muitos outros nomes. Suas histórias são lembranças constantes do verdadeiro propósito dos Celestiais. Mas por mais que tentemos exalta-los, sempre haverá aqueles que estão ainda acima disso. Aqueles cujas visões de mundo moldaram o Éden no que ele é hoje. Esses seres lendários se tornaram os Primi.

Neste Apêndice, estão todos aqueles que se tornaram Primi ao longo do tempo. Eles são homens e mulheres escolhidos para estarem acima de todos os humanos e anjos. Alguns são guerreiros, outros pensadores ou pacifistas, mas todos de alguma formaram ajudaram a moldar o mundo como o conhecemos.

Além de cada Primus, aqui também estão algumas poucas palavras a respeito dos Guardiões, os seres de luz que guiam os Celestiais em sonhos, e Metatron, o líder dos Guardiões. Mesmo com as revelações a seguir, porém, não pense que tudo foi revelado. Há muito mais por trás dos mitos do que eles mostram.

APARÊNCIAS ENGANAM

Nos Primi e Celestiais a seguir, uma aparência é descrita para cada um deles, mas não se deixe enganar, eles nem sempre foram assim. Esta é apenas a aparência atual deles. Embora Celestiais não sejam como demônios, com múltiplas aparências ao longo dos séculos, eles tendem a acompanhar as tendências dos mortais. Lembre-se que a forma de um Celestial é a sua forma idealizada, e que ela muda com o passar dos séculos conforme a visão do Celestial de si mesmo vai mudando. Embora essas mudanças não sejam tão radicais quanto ocorre com demônios, elas existem. Um Celestial, no Império Romano, poderia ter uma aparência e, embora ela fosse muito semelhante à atual, é normal que haja pequenas diferenças. Quase sempre a pessoa permanece a mesma, mas detalhes como cabelos, altura e outros detalhes podem variar e muito.

OS GUARDIÕES

Não há um único habitante do Éden que não tenha visto os Guardiões. Todos, logo após suas mortes, os vêem vindos da escuridão e trazendo-lhes para a luz, quando então renascem no Éden. Alguns tornam-se Celestiais, outros são apenas almas, mas em ambos os casos são eles que os trazem para o reino paradisíaco. Os Celestiais também podem vê-los em sonhos, guiando-os em suas vidas, dizendo profecias do que está por vir. São também eles que liberam poder sagrado aos Primi que permite ao Celestial elevar seu Coro. Eles são os Guardiões.

Nos sonhos em que aparecem, os Guardiões são vistos como seres de luz em paisagens paradisíacas ou em meio a um nada de pura escuridão. Suas vozes ecoam pelo ambiente, e sua presença acalma aqueles que os vêem. Suas formas podem ser de animais ou podem ter forma humana, e alguns possuem a forma celestial de um homem ou mulher com asas. Eles não possuem feições ou talvez seja impossível nota-las por causa da luz radiante que emitem, mas podem ser reconhecidos por sua voz e por sua forma. Eles jamais apareceram fisicamente para ninguém, e só podem ser contatados através de sonhos ou de meditação, mas em alguns raros casos, eles podem mandar mensagens e imagens para a mente de um Celestial que esteja desperto.

Dizem que no passado os Guardiões eram espíritos umbrais e servos de Ahura Ormazd. Quando Ormazd criou o Éden, esses espíritos deram suas energias ao Lorde Sábio e perderam seus poderes, tornando-se apenas sombras fracas demais para se manterem nesta realidade. Por isso, esses seres aparecem apenas em sonhos, pois são incapazes de se manifestarem.

Alguns contestam essa história, imaginando tratar-se apenas de uma lenda. Apontam que os Guardiões, embora não apareçam nesta realidade, estão em sintonia com ela, e por isso são capazes de prever eventos futuros e de avisar sobre eventos que acontecem na Terra e em outros mundos. De fato, a sabedoria e os conhecimentos dos Guardiões estão além da compreensão mesmo dos Celestiais mais antigos.

Os Guardiões, porém, nada falam sobre suas origens. Eles permanecem um mistério. Eles sempre surgem, aconselham, avisam sobre eventos que estão acontecendo ou acontecerão, às vezes ajudam um Celestial a resolver alguma questão, e então desaparecem. Como todo mistério, eles fascinam e intrigam os que sabem a seu respeito.

Os Primi e os Celestiais Primordiais parecem possuir uma ligação maior com os Guardiões que a maioria dos Celestiais. Para estes seres, os Guardiões são como mentores onipresentes, sempre aconselhando-os e alertando-os dos fatos que o futuro trará.

METATRON, A VOZ DO LORDE SÁBIO

Aparentemente o líder dos Guardiões, Metatron aparece apenas quando eventos realmente grandes estão para acontecer. Ele surge como uma enorme figura humana, de aspecto masculino, com grandes asas abertas nas costas. Sobre a cabeça, possui uma coroa, e carrega um cajado brilhante. Todo o seu corpo é de luz dourada intangível, e sua voz é como um trovão que ecoa nas mentes de quem o ouve falar. Raríssimos Celestiais já viram Metatron em seus sonhos, mas as histórias sobre ele são bem conhecidas.

É dito que Metatron é o avatar do próprio Ahura Ormazd, e que só surge quando o Lorde Sábio precisa enviar uma mensagem a algum Celestial. Aqueles que dizem ter sido visitados por Metatron contam que ele possui uma sabedoria além do que se pode imaginar, e que cada aviso que ele traz é certamente da maior importância para toda a Terra e para o Éden.

OS PRIMI

Mais do que apenas Celestiais, os Primi são aspectos divinos. Apesar dos sete Primi originais não terem memórias precisas de suas antigas vidas, todos os Primi foram seres humanos antes de tornarem-se anjos. Os sete originais já renasceram como Primi, mas os outros seis que surgiram após tiveram a necessidade de atravessar toda a hierarquia do Éden antes de alcançarem o posto de Primus.

Ninguém sabe ao certo o que realmente diferencia um Primus de um Celestial comum. Por que apenas seis pessoas em toda a História tornaram-se Primi, enquanto todos os demais Celestiais apenas podem alcançar o Coro de Serafim? Alguns dizem que cada um dos Primi representou uma mudança necessária pela perspectiva dos Guardiões, e foram escolhidos por estarem acima das demais pessoas tanto na forma de agir como na forma de pensar.

Algo que deve ser ressaltado sobre os Primi é que eles são extremamente humanos em seus modos de pensar e agir. Apenas observando um Primus é impossível imaginar o tamanho poder que possuem. Eles não trazem consigo "sinais" do que são, e evitarão a todo custo mostrar algum sinal de habilidades sobrenaturais. Mesmo quando é preciso, eles jamais revelam suas habilidades maiores, e tendem a passar facilmente por humanos comuns. Os Primi têm sentimentos e desejos humanos, como amor, carinho e amizade, mas são especiais porque transcenderam a maldade humana. Primi não demonstram preconceito ou ódios visíveis, e embora tenham personalidades fortes, jamais perdem o controle sobre si mesmos, deixando-se levar demais pela emoção ou pela razão. Cada Primi é também a incarnação daquilo que representa. Seus respectivos Cleros e Poderes Exclusivos representam as afinidades de cada Primi, e observando-se a filosofia e o comportamento de um Clero e as habilidades de seu Poder Exclusivo é possível ter um retrato da personalidade de cada Primi.

POSSO ME TORNAR PRIMUS?

Todos os Celestiais têm o potencial de se tornarem Primus? A resposta é não. Praticamente nenhum Celestial tem o potencial de ser Primus. Há mais em ser Primus do que ascender na hierarquia, é algo que está na alma da pessoa. Cada um dos Primus, desde a sua vida mortal, tinha algo de grandioso e único, mas jamais se deram conta disso. Nenhum deles buscou ser Primus por poder ou por ambição. Sua transformação ocorreu como sendo algo natural para eles. Para dizer claramente, eles estavam destinados a se tornar Primi. A transformação em Primus é algo tão raro que apenas seis pessoas, em mais de 10 mil anos de História, conseguiram tal feito. Os outros sete Primi, os originais, não se tornaram Primi, eles renasceram assim, e foi o seu Renascimento que foi especial, e não suas vidas.

DICAS DE NARRADOR: PRIMI

Os Primi devem ser usados como inspirações para os personagens, e não como líderes sempre presentes. Eles não são tiranos que ficam dando ordens a seus Cleros e governando o Éden de acordo com sua vontade, nem são deuses poderosíssimos que aproveitam cada oportunidade para demonstrar seu poder. Eles são, literalmente, um exemplo do que há de melhor nos seres humanos, e devem ser usados dessa maneira. Evite utiliza-los diretamente na história e, mesmo que um deles apareça, não faça com que ele altere o curso da crônica. Eles podem aconselhar, ou podem ajudar a dar esperança numa situação desesperadora, mas jamais irão fazer o serviço de outras pessoas. A menos que uma ameaça seja tão grande que mais ninguém possa resolve-la, um Primus jamais interferirá diretamente. Nada abaixo de uma dezena de Incarnas do Vermis Magnis ou um Grande Lorde infernal em pessoa merece a atenção de um Primus.

Há um motivo para que os Primi não interfiram diretamente. Aparentemente, seria muito fácil para os Primi, com todo o seu poder, descer à Terra e exterminar cada ser sobrenatural maligno que há no mundo. Eles não o fazem porque não são os únicos seres de poder divino. Grandes Lordes, Incarnas, Malfeanos, Antediluvianos e outras criaturas de poder inimaginável também existem.

Se um Primus começasse a mostrar seus poderes, esses seres também começariam a fazê-lo. E, tratando-se de seres que não se importam com vidas alheias, isso significa o Apocalipse. Para evitar tamanha catástrofe, os Primi preferem jamais mostrar do que são capazes. Os Poderes dos Primi costumam se manifestar como milagres, como sorte ou coincidência, e quando precisam demonstrar algum poder óbvio, normalmente usam as mesmas habilidades que outros Celestiais teriam. Somente ameaças de proporções apocalípticas são motivos suficientes para um Primi mostrar suas verdadeiras habilidades.

ARCANJO ARIEL, PRIMUS DOS SUPERVIVENTES

Ariel é talvez uma das pessoas mais queridas do Éden. Dona de um grande carisma, ela é calma, sorridente, contemplativa e amigável. Uma dos Primi originais, Ariel passou a eternidade viajando pelos mais distantes cantos do mundo e da Umbra. Como resultado, ela tem uma sabedoria que só não supera a de Grande Veritatis em pessoa.

Ariel é uma pessoa simples. Normalmente, apresenta-se como alguém sem importância, uma "simples andarilha." Ela consegue passar despercebida pela maioria dos locais que visita. Por onde passa, porém, sempre deixa alguma marca

duradoura para inspirar as pessoas que vivem no local. Todo local que ela recentemente visitou parece um lugar um pouco melhor do que foi, como se a presença dela fosse suficiente para dar esperanças aos habitantes.

Ariel está viajando constantemente pelo mundo, e prefere regiões naturais ou rurais, mas às vezes gosta de visitar grandes cidades, para conhecer seus parques, museus e outros pontos turísticos. Tudo o que ela quer é conhecer novas pessoas e lugares e aprender um pouco a cada local que visita. Ariel já viajou até mesmo pelos recessos mais profundos do Mundo Inferior e pelos mundos mais distantes da Umbra.

Ariel possui uma casa simples na vila de Burgo, no Éden, e volta para lá todo mês de Dezembro, embora em alguns anos mude a data de seu retorno. Ela permanece no Éden apenas para descansar, para conversar com seus amigos e com outros Primi e para ajudar qualquer Supervivente que venha procura-la.

Imagem: Ariel é uma bela mulher de pele bronzeada, cabelos negros lisos, tão compridos que chegam à sua cintura, olhos castanhos e lábios finos, tem 1,65 metros de altura. Seu corpo é atlético e ágil. Ela é sorridente e extremamente carismática, e sua aparência passa um ar de sinceridade e calma. Veste roupas que ao mesmo tempo sejam confortáveis, simples e adequadas à região em que está.

Personalidade: Ariel é extremamente calma e curiosa, e com seu carisma conquista facilmente a confiança das pessoas. Prestativa, ajuda a todos que pode e jamais usa violência ou ofensas em suas ações. Ela tem um forte senso de aventura, e está sempre em busca de novos lugares ou pessoas para conhecer. Apesar de aparência inofensiva, ela tem um forte instinto e está sempre em contato com todos os animais ao seu redor. Como resultado, pássaros e pequenos animais sempre estão próximos a ela, e ela tem grande naturalidade ao lidar com qualquer animal.

Ariel não gosta de barulho, violência nem de qualquer forma de agressão, seja física ou verbal. Ela jamais apelará para a violência, e prefere fugir a lutar com um oponente. Graças à sua grande empatia com as pessoas e animais, tem um coração mole, e não suporta ver um ser sofrendo. Quando isso acontece, busca ajuda-lo da melhor forma possível.

ARCANJO BISHAMON, PRIMUS DOS HUN XIAN

Quando o mundo era jovem, durante a Segunda Era, existiu um homem de grande honra que lutou ao lado dos Wan Xian e dos Hengeyokai (Metamorfos orientais) contra os terríveis Reis Yama. Esse homem foi guerreiro e místico, e possuía uma honra tão forte que conquistou a confiança dos mais poderosos Wan Xian e o direito de ter abrigo nos Ninhos de Dragão dos Hengeyokai. Esse homem encontrou sua morte nas mãos dos servos dos Reis Yama, numa grande batalha em pleno Mundo Yomi.

A morte não foi o fim para esse homem. Ele levou sua vida inteira decidido a guiar as pessoas, ensinando-lhes os caminhos da honra e protegendo-as das ameaças do Mundo Yomi, e os Guardiões decidiram que ele renasceria para continuar a missão de sua vida. Esse homem passou a se chamar Bishamon, e renasceu para ser um Venator. Os Guardiões instruíram Gabriel em pessoa para ser tutor de Bishamon, e graças a seu mentor, Bishamon avançou rapidamente na hierarquia celeste. Ao tornar-se Serafim, ele tomou decidiu que lideraria os Celestiais que vinham do Reino Médio, e com eles formou uma sociedade à parte do resto do Éden.

Sob a liderança de Bishamon, os Celestiais orientais passaram a ajudar secretamente as forças do Reino Média em suas lutas contra os Reis Yama. Nem Wan Xian nem Hengeyokai sabiam dessa ajuda celeste. Graças a esse segredo, os Reis Yama jamais puderam fazer uma oposição organizada contra o Éden. Uma grande traição, porém, chocou os Celestiais orientais.

Ocorreu que, na Terceira Era, os Wan Xian — os imortais destinados a combater os Reis Yama — traíram sua missão e se corromperam, passando a consumir a força vital do mundo para seus próprios propósitos. As guerras que se seguiram no Reino Médio, criadas pelas intrigas dos Wan Xian corruptos, levaram os Hengeyokai à quase extinção e fizeram com que os deuses amaldiçoassem os Dez Mil Imortais, tornando-os Dez Mil Demônio, os Wan Kuei. Essas criaturas eram monstros mortos-vivos, que precisavam sugar a essência vital de suas vítimas para se sustentarem.

Após a grandes guerras contra os Wan Xian, Bishamon se isolou e partiu para a Terra. Ele peregrinou pelo Reino Médio por muitas décadas e, quando voltou, retornou mudado. Ele trouxe consigo a revelação que os Guardiões o elegeram para substituir os imortais que decaíram. Ele tinha recebido os poderes de Primus, e então criou o Clero dos Hun Xian para cuidar do Reino Médio e confrontar os Reis Yama e os Wan Kuei.

A criação do Clero também marcou a separação definitiva entre as Cortes do Oriente e do Ocidente. O Arcanjo Bishamon prefere que sua Corte seja deixada em paz pelos demais Celestiais. Para ele, isso não é uma questão de nacionalidades, mas sim de deveres. Ele vê o Reino Médio como sua responsabilidade, e acha que os assuntos do Reino Médio não são do interesse daqueles que não conhecem as leis e crenças do oriente.

Bishamon vive em Tiaohe Damen, num grande castelo construído usando a arquitetura japonesa. Lá ele permanece em contato com os Serafins da Corte Oriental. Ele também gasta muito de seu tempo treinando, embora às vezes saia para conhecer algum lugar, seja no Éden ou na Terra. Bishamon é um homem reservado, e é preciso passar por algum teste antes que se possa ter uma audiência com ele.

Imagem: Bishamon é um homem oriental alto, com cerca de 1,8 metros, e muito forte. Seus cabelos são negros, lisos e bem curtos, sua pele é clara e seu olhar mostra-se sempre atento a tudo. Ele mantém sempre uma expressão séria no rosto, e raramente sorri. Veste quimono na maioria das situações, embora em ocasiões formais use uma armadura e uma lança.

Personalidade: Bishamon é sério e reservado. Ele prefere ficar sozinho e gosta muito de ler. Quando está em seu lar, ele treina a arte do combate e cuida das políticas da Corte Oriental. Quando descansa, prefere ler algum livro, e gosta muito de poesia. Dois dos traços mais marcantes dele são sua honra e sua religiosidade. Bishamon preza a honra pessoal e de seu Clero acima de tudo, e jamais irá se contradizer, mentir ou enganar. Ele é xintoísta, embora suas crenças sejam bem diferentes dos xintoísmo humano, misturadas com as crenças dos Hengeyokai e com suas próprias experiências na Umbra. Ele sempre homenageia os espíritos e pode gastar horas em orações e rituais para agradar os espíritos da natureza.

Bishamon tem certa intolerância a forasteiros. Para ele, a Corte Oriental e os costumes do Reino Médio são muito importantes, e por isso ele tende a ver aqueles que não possuem as tradições orientais como sendo pouco refinados. Seu Clero herdou essa intolerância, e está instruído a instruir os forasteiros para que sigam comportamento adequado. Um forasteiro que esteja no Reino Médio e não deseje se submeter à tutela dos Hun Xian com certeza será pressionado a ir embora.

ARCANJO CAESAR, PRIMUS FALECIDO DOS SPIRITUS LATRO

Talvez a história mais trágica do Éden, Caesar representa uma ferida aberta no orgulho dos Primi. Durante sua vida, ele foi um soldado romano devoto de Mitra e tinha um grande senso de dever. Sua morte ocorreu nas lutas ao norte contra as tribos bárbaras nórdicas. Ao renascer, ele era um Primordial, um Sem-Clero. Embora tivesse certa afinidade pelos Sancti, Caesar jamais viu motivos para se unir ao Clero. Ao invés disso, ele seguia seu próprio caminho. Caesar acreditava que seu dever era proteger pessoalmente os mortais, e vivia a maior parte de seu tempo na Terra. Com o tempo, outros Celestiais uniram-se a ele e formaram uma Falange.

A permanência de Caesar na Terra o fez entrar mais de uma vez em contato com os Anjos Caídos. Ele estudou sobre os Caídos e descobriu sobre o extinto Clero dos Protectori e sobre a Queda de Lúcifer. Ele procurou algum Protector no Éden, entre os Primordiais, mas não encontrou nenhum. O único Protector que ele tinha certeza que ainda existia era o próprio Lúcifer. Caesar decidiu que precisava encontra-lo.

Caesar e sua Falange se encontraram com Lúcifer pela primeira vez no século XII, após séculos de procura. O Caído logo fez laços de simpatia pela Falange. Após muito esforço, Caesar convenceu Lúcifer a revelar os segredos dos Protectori. Ele aprendeu tudo o que podia, incluindo como utilizar os Poderes de Proteção. Toda a Falange de Caesar começou a seguir as antigas tradições dos Protectori e a utilizar a Proteção.

Novos Celestiais começaram a se unir à causa de Caesar, incluindo alguns Primordiais que tinham sido Protectori milênios antes, e alguns Caídos que também eram antigos o suficiente para se lembrarem do Clero extinto. Lúcifer convidou Caesar a se unir voluntariamente aos Caídos, mas o Celestial recusou, dizendo que o Éden deveria aceitar que os Protectori voltassem a existir.

Quando a Falange de Caesar atingiu o número de 21 membros, no final do ano de 1831, Caesar recebeu uma visita em seus sonhos. Metatron apareceu para ele, reconheceu a validade de sua causa e o nomeou Primus. Caesar acordou, reuniu seus seguidores e contou-lhes o que tinha acontecido, revelando que a partir daquele momento, eles seriam o novo Clero de Protectori.

Quando o novo Primus se apresentou no Éden, porém, esse novo Clero causou preocupação. As ligações de Caesar com os Caídos e com Lúcifer, assim como o temor de que esses novos Protectori se rebelassem como ocorreu no passado, fez com que os Cleros vissem Caesar como uma ameaça. O surgimento de diversas provas falsas que ligavam o novo Primus a planos de Lúcifer fizeram com que os novos Protectori fossem declarados um perigo, e iniciou uma caçada para aprisionar os Protectori existentes. Muitos dos que resistiam à captura foram Obliterados.

Quando Caesar foi finalmente capturado, os Protectori contavam com apenas 10 membros, contando o próprio Primus. O julgamento que se seguiu provou a inocência de Caesar, e mostrou que as provas eram o fruto de intrigas dos Anjos Caídos, talvez uma vingança por Caesar não ter se unido a eles.

O fim de Caesar foi declarado nos eventos que se seguiram. Três dias após o julgamento, a Quarta Guerra entre Éden e Inferno se iniciou. Os eventos que se seguiram levaram à Obliteração de Caesar nas mãos do Grande Lorde Mephistus e na destruição dos Protectori restantes. Ou pelo menos é isso que se imagina.

A verdade é que cinco Protectori, agora chamados de Spiritus Latro (em homenagem à época em que foram caçados pelos outros Cleros, quando foram pejorativamente chamados desta forma), conseguiram sobreviver à Guerra. Esses cinco últimos se esconderam em Libraria, e deram continuidade ao sonho de Caesar. Hoje, três deles, o Triunvirato, lideram o Clero, tentando de alguma forma fazer com que a memória do Primus destruído não desapareça.

Infelizmente, parece que a tragédia de Caesar ainda não acabou. Recentemente, boatos infundados têm ressurgido, revelando que Caesar foi durante todo o tempo um traidor. Esses boatos revelam que não foi Caesar, e sim Veritatis, quem foi destruído na Guerra, e que Caesar apenas simulou sua morte. O Triunvirato apenas conta aos demais Spiritus Latro que isso é uma grande mentira, e que os que criaram esses rumores são os mesmos que tentaram destruir os Latro no passado. Talvez seja hora dos Spiritus Latro revelarem sua presença aos demais Cleros.

Imagem: Caesar era um homem baixo, de cabelos negros curtos e olhos azuis. Ele tinha pele morena e, quando estava descansando, vestia túnicas e sandálias romanas. Quando estava em missão ou em qualquer situação formal, ele preferia usar manto e capuz. Caesar era excelente guerreiro, e carregava consigo uma espada e um escudo a maior parte do tempo.

Personalidade: Aqueles que conheceram Caesar diziam que era uma pessoa calma e idealista. Apesar de sua seriedade, quando estava apenas entre amigos costumava contar piadas e rir. Seu contato com Lúcifer o fez mudar um pouco, tornando-se mais pensativo e distante. Quando se tornou Primus, essa tendência de se distanciar do mundo aumentou, e ele passava muitas horas meditando sozinho.

O TRIUNVIRATO: BALTAZAR, REYEL E URIAS

Apenas cinco Spiritus Latro sobreviveram à Quarta Guerra. Entre eles, estavam os três mais antigos membros da Falange de Caesar. Esses três Celestiais assumiram a liderança do Clero após a morte do Primus, e até hoje comandam o Clero. Esses três, chamados Baltazar, Reyel e Urias, formam o Triunvirato.

Todos os membros do Triunvirato são Serafins, e todos têm mais de 1800 anos de idade. Os três conheciam Caesar desde o começo de sua Falange, e lembram-se muito bem de como o Primus agia. Eles apoiaram Caesar do início ao fim de sua busca pela reconstrução dos Protectori, e hoje são respeitados como sendo os líderes do Clero. Sempre que um Spiritus Latro precisa procurar os líderes (como, por exemplo, para subir em Coro), ele deve procurar o Triunvirato. Os três Serafins vivem

nas profundezas de Libraria, em câmaras que apenas alguns Veritatis Perquiratores conhecem. Todos os Spiritus Latro sabem como encontra-los, porém.

Baltazar, o mais jovem dos três, é um homem alto, com uma idade aparente de cerca de 25 anos, cabelos castanhos claros, bem curtos e veste um manto azul escuro. No passado, ele foi um Venator, mas abandonou o Clero quando se uniu a Caesar, e foi sagrado Spiritus Latro logo no início do Clero. Ele é o mais sério dos três, e também o mais recluso. Considerava Caesar como seu mentor.

Reyel é uma mulher madura, com aparentes 40 anos de idade. Tem cabelos castanhos compridos, encaracolados, e olhos verdes. É sorridente, embora possa-se notar certa tristeza em seus olhos. Ela foi uma Sancti, e só abandonou o Clero de fato quando os Spiritus Latro foram formados. Ela adora conversar sobre o passado.

Urias foi um Primordial desde seu Renascimento, e é mais antigo que o próprio Caesar. Urias é um homem baixo, com barba e cabelos brancos, olhos azuis e uma aparência vigorosa. Sua barba é curta, mas seus cabelos são compridos, dando a impressão que ele é mais velho, mas sua idade aparente é de cerca de 30 anos. Urias é muito calmo e pensativo dos três, e também o que mais se interessa em misticismo e no futuro. Urias às vezes fala a outros Spiritus Latro que há uma presença maligna nos túneis sob Libraria, mas tem proibido qualquer um de ir até lá.

ARCANJO FANUEL, PRIMUS DOS CUIQUE SUUM

Um dos setes Primi originais, Fanuel é o Arcanjo da justiça. Ele foi o último dos sete a decidir seu papel, e foi o fundador dos Cuique Suum. Ele vive no Firmamento, e é inacessível a maior parte do tempo. Aqueles que precisam se reunir com ele normalmente devem se contentar em visitar o Conselho de Serafins dos Cuique Suum em Sancta Turrim. O Conselho é quem realmente governa o Clero. Fanuel apenas cuida para que as decisões do Conselho sejam justas.

Fanuel é o tipo de figura que inspira por sua integridade e suas ações. Ele normalmente aparece apenas quando é realmente necessário, mas suas raras aparições sempre acabam sendo de suma importância para o Éden, e incluem os julgamentos de Lúcifer e de Caesar.

Pouco se sabe sobre Fanuel. Ele passa a maior parte do tempo no Firmamento, estudando. Muitos dizem que ele costuma viajar à Terra ou aos mundos umbrais, mas a verdade sobre isso é desconhecida. Suas únicas aparições freqüentes ocorrem quando ele se reúne com o Conselho de Serafins para discutir as ações do Éden e dos Cuique Suum.

Imagem: Fanuel tem cerca de 1,68 metros, cabelos curtos, grisalhos, e barba curta e grossa. Seus olhos são negros e estão sempre atentos ao que ocorre ao redor. Ultimamente, ele tem preferido vestir ternos (azuis escuros ou negros) quando aparece, mas também pode ser visto usando um manto branco.

Personalidade: Fanuel é uma pessoa reservada. Ele fala pouco e apenas o necessário, mas sua presença imponente. Ele mantém uma imagem respeitável em todas as situações. Fanuel jamais faz movimentos ou atos violentos ou abruptos, e prefere agir apenas através do diálogo. Ele tem uma lógica incrível e uma grande capacidade de convencer as pessoas. Fanuel jamais mente, e tem uma intolerância muito grande por qualquer um que use de mentiras ou enganações para conseguir o que deseja. Ele também gosta muito de filosofia e literatura. Qualquer um que demonstre ter conhecimento nestas áreas irá despertar interesse no Primus.

ARCANJO GABRIEL, PRIMUS DOS VENATORES

Gabriel é um dos Primi que mais se fazem presentes no dia-a-dia do Éden. Como um líder zeloso, ele mantém o Clero dos Venatores funcionando como um exército unido e eficiente. Ele vive no Firmamento, mas visita com freqüência Mecca, Sancta Turrim e Prístina, para visitar os Serafins dos Venatores. Ele é conhecido por desafiar guerreiros de seu Clero para duelos. Embora jamais use seus verdadeiros poderes nessas lutas, ele jamais perdeu nenhuma.

Gabriel é o maior guerreiro conhecido. Com tantos milênios de experiência, ele é mestre em estratégia e em combate. Aqueles que o viram em ação contra Mephistus contam de sua perícia com a espada e com o uso do Fogo Celestial. Tamanho é seu poder, que ele foi capaz de destruir dois Grandes Lordes infernais, Leviathan e Mephistus, durante sua vida. Há também relatos de combates dele com outros Grandes Lordes, Íblis Al-Qadim nas areias da Arábia e com Sargatanas nas profundezas da Umbra.

Outro fato memorável atribuído a Gabriel é sua visita ao Profeta, Muhammad, que levou ao surgimento do Islã e à queda do poder dos demônio árabes. Gabriel também foi indiretamente responsável pela fundação da Corte Malaki de Celestiais.

Nos dias atuais, Gabriel tem estado preocupado. Desde a Semana de Pesadelos, ele tem mantido contato com o Conselho Veritas dos Veritatis Perquiratores, buscando por quaisquer sinais que indiquem ameaças grandes à Terra. Ele acredita que em breve eventos horríveis acontecerão e que talvez seja hora de voltar sua atenção não só aos Grandes Lordes e Incarnas do Vermis Magnis, mas também aos lendários vampiros Antediluvianos.

Imagem: Gabriel é um homem imponente, com quase dois metros de altura, musculoso, cabelos compridos de cor castanha clara e olhos negros. Ele se veste de acordo com a situação, normalmente usando um terno quando é uma situação formal como uma reunião. Nos combates, ele veste uma armadura de couro negra e carrega uma grande espada de duas mãos (que ele carrega e usa com uma mão só). Ele cobre a armadura com um manto vermelho.

Personalidade: À primeira vista, Gabriel é cabeça-dura, reservado e extremamente sério, mas na verdade ele pensa muito em seus atos, conversa muito com seus amigos e com aqueles que ele admira e tem um senso de humor peculiar (ele adora ironias). Ele é em todos os aspectos um guerreiro, e procura demonstrar força e coragem em tudo o que faz. Mesmo assim, ele reconhece seus erros e sempre ressalta que é preciso planejar e pensar nas conseqüências antes de agir. Ele adora desafios físicos, embora suas habilidades o façam praticamente imbatível em qualquer competição da qual participe.

Gabriel admira aqueles que são capazes de resolver seus problema com coragem, planejamento e sem a necessidade de apelar para truques ou para ajuda externa. Ele gosta de pessoas independentes e decididas, e adora dar conselhos a pessoas

assim. Um Celestial que demonstre grande potencial com certeza terá a admiração do Primus, que pode vir a se oferecer como mentor (ainda que um mentor muito ocupado e muito ausente).

LÚCIFER , PRIMUS DECAÍDO

Antes conhecido como Lucibel, o Anjo Caído conhecido como Lúcifer Estrela da Manhã é um dos mais intrigantes inimigos do Éden. No passado, ele foi um dos sete Primi originais e fundador do Clero Protectori, destinado a defender os seres humanos. Ele se corrompeu, porém, e seus ideais de proteção se tornaram desejos de controlar os mortais. Ele recebeu a oposição do Éden, e foi condenado junto a seu Clero para Decair.

Pouco se sabe sobre Lúcifer. Acredita-se que ele se esconde em algum lugar em Roma, onde governa a Corte Negra dos Anjos Caídos. Muitos dizem que Lúcifer é apenas um Caído, outros revelam que ele se tornou Luciferite. Suas conexões com o Inferno são incertas, porém. Aparentemente, ele mantém longe das políticas infernais, mas às vezes forja alianças ou acordos com os Grandes Lordes.

O poder de Lúcifer é imenso, embora ele tenha perdido muitas de suas habilidades durante sua Queda. Tudo o que se sabe é que ele nutre ressentimentos muito grandes para com Fanuel, Miguel e Gabriel. É possível que ele tenha tentado usar Caesar e os Spiritus Latro como uma forma de vingança contra os outros Primi, mas devido à recusa de Caesar em se aliar aos Caídos, ele condenou o Clero dos Latro à destruição. O fato de que os Anjos Caídos ajudaram o Inferno na Quarta Guerra apenas parece confirmar isso.

Para o caso de Lúcifer aparecer em pessoa, ele é um homem não muito alto, de cabelos negros, lisos e compridos. Sua pele é morena, e seus olhos são negros e penetrantes. Ele é incrivelmente carismático e possui grande poder de persuasão. Mais detalhes sobre sua vida poderão ser encontrados em **Caídos: A Trilha Impura**.

ARCANJO MIGUEL, PRIMUS DOS PRINCEPS

Como um dos sete originais, o Arcanjo Miguel sempre representou a liderança do Éden. Toda a Corte Ocidental está sob sua proteção e ele detém um respeito inigualável mesmo entre os outros Primi. Miguel é em todos os aspectos um líder. Ele detém experiência, sabedoria e carisma. Embora jamais tenha realizados atos tão memoráveis quanto os de Gabriel ou Veritatis, ele ainda assim esteve presente em todos os eventos mais importantes do Éden, aconselhando e guiando os Celestiais.

Miguel vive com seus irmãos no Firmamento, mas com freqüência visita Libertatis, Prístina e Sancta Turrim. Suas visitas são constantes e sempre informais. Ele gosta de visitar pessoas e lugares, e também gosta muito de se divertir. Sua apreciação por artes, particularmente escultura e pintura, mas também orquestras e cantos, o leva a visitar a Terra com freqüência. É dito que ele visitou diversos artistas famosos ao longo dos séculos, e com freqüência é visto em museus e teatros na Terra.

Miguel também está sempre ativo nas políticas da Corte Ocidental. Ele guia praticamente todos os Cleros, visitando os líderes e outros Primus. Também está sempre em contato com os Conselhos de Serafins dos Princeps. Os recentes eventos na Terra têm deixado Miguel muito ocupado, conforme ele tenta coordenar os Cleros para uma possível ação conjunta no futuro. Os rumores de Armageddon que proliferam apenas fizeram Miguel se dedicar ainda mais em busca uma união maior entre os Celestiais.

Imagem: Miguel não tem uma aparência que chame a atenção. Ele tem pouco mais de 1,70 metros, cabelos castanhos curtos, olhos castanhos e pele clara. Às vezes mantém a barba por fazer, mas sempre a corta antes de algum evento formal. Ele veste de forma elegante, mas que seja condizente com a situação.

Personalidade: O carisma de Miguel é lendário, e ele mantém amigos por todo o Éden. Com freqüência conhece e se relaciona com pessoas novas, e com isso é raro encontrar alguém que não tenha simpatia pelo Primus. Quando o assunto é sério, ele é severo e decidido, mas na maioria das situações ele torna-se sorridente e brincalhão. Ele adora artes de todos os tipos, e facilmente irá conversar com qualquer um que demonstre interesse nas artes.

ARCANJO RAFAEL, PRIMUS DOS SANCTI

Rafael é outro dos sete Primi originais, e é talvez o Primus que mais reuniu funções para si. Ele é cura, guerra e proteção ao mesmo tempo. A princípio, seu propósito era apenas cura, mas conforme mais e mais ameaças surgiram para a humanidade, Rafael demonstrou que precisava se adaptar. Seu Clero, os Sancti, reflete o fundador, dedicando-se à cura, à guerra e à proteção com igual fervor.

Hoje em dia, Rafael vive num castelo em Prístina. Esse castelo é também o lar da Cúpula, um conselho com os 15 Serafins Sancti mais experientes e renomados que governam o Clero. Rafael raramente pode ser encontrado em seu lar, porém. Ele visita muitos lugares em Prístina, Sancta Turrim, Mecca e até mesmo Tiaohe Damen, e às vezes descansa por alguns dias no Firmamento.

Rafael sempre esteve presente em todos os eventos do Éden. Embora tenha muitas vezes assumido papel de observador, ele trouxe tranqüilidade e esperança aos guerreiros celestes durante as Guerras. Além disso, sendo um líder de carisma quase tão grande quanto Miguel, ele detém o respeito de muitos Celestiais de todas as Cortes.

Imagem: Rafael tem a pele clara, bem branca. Seus olhos são azuis e seus cabelos são loiros, curtos. Ele tem cerca de 1,70 metros de altura. Costuma vestir um mando branco em situações formais, mas quando descansando ou visitando algum lugar, veste roupas simples e pouco chamativas. Rafael costuma ser sorridente, mas pode ficar muito sério caso a situação seja preocupante.

Personalidade: Dependendo da situação, ele pode ser extremamente calmo e sorridente, ou pode se tornar sério e reservado. Ele gosta de conversar e de adquirir novos conhecimentos e é extremamente místico, mostrando-se muito curioso quando se trata de magia e espíritos. Rafael conquista facilmente a confiança das pessoas, e normalmente suas palavras são sempre voltadas para dar esperança às pessoas ao redor.

Arcanjo Rachel, Primus dos Líberes

Rachel é a mais jovem Primus viva. Ela renasceu no Éden há muitos milênios. Em vida, viveu na Grécia do período helenístico. Na morte, encontrou nas artes, na criatividade, na alegria e na liberdade uma forma nova de vida. Sua visão era a de que uma vida prazerosa e feliz, mas consciente dos direitos alheios à liberdade, afasta a corrupção. Ela era uma Sancti, e dedicava-se inteiramente à sua causa.

Para Rachel, a Idade das Trevas na Europa foi um período de opressão terrível, que tornou miseráveis as vidas de milhões. Quando ela viu os primórdios da Renascença, tentou ao máximo expandir os ideais de humanismo, as ciências e as artes. Sua luta a tornou Primus, e ela rapidamente reuniu seguidores entre outros Celestiais, fundando o Clero dos Líberes.

Hoje em dia, Rachel ainda busca ensinar seus ideais à pessoas. Infelizmente, a humanidade está acostumada a um ideal deturpado de liberdade, ignorando completamente as conseqüências de seus atos. Para Rachel, grandes progressos foram feitos, mas ainda falta muito para que a humanidade alcance uma existência livre ideal.

Rachel vive em Libertatis, mas também possui uma casa em Prístina. Às vezes viaja ao Firmamento, e rumores dizem que ela é confidente do Regente Joshua. Ela é muito boêmia e festeira, e costuma apreciar festas populares e comemorações. Com freqüência desce à Terra para se divertir, mas condena muitas das festas jovens modernas que induzem a libertinagem e o abuso do próprio corpo.

Imagem: Rachel já teve muitas aparências ao longo dos séculos. Ela é uma mulher de pele clara, lábios vermelhos, olhos verdes e cabelos encaracolados, ruivos. Ela é incrivelmente bonita, e atrai olhares e admiração por onde passa. Veste-se de acordo com a ocasião, mas mantém-se sempre elegante.

Personalidade: Rachel é sorridente e alegre. Adora piadas, festas, dança, música, filosofia, artes e uma boa conversa. Ela é extremamente empática, odeia intolerâncias e preconceitos, e busca sempre mostrar um caminho mais justo para cada situação. Suas ações são sempre voltadas para agradar a todos, quando há alguma forma de discussão ou desentendimento. Ela condena as pessoas que vêem o prazer como importante demais, abusando da própria saúde e da própria imagem para alcança-lo. Para ela, toda pessoa deve buscar felicidade, e não prazeres temporários.

Arcanjo Raguel, Primus dos Xamãs

O sétimo Primus original, Raguel se tornou famoso por seu temperamento forte. Líder dos Xamãs, ele se dedica à proteção da natureza e dos povos que respeitam a natureza e à aliança aos espíritos elementais e naturais. Embora muitos vejam seu Clero como um grupo indígena, ele engloba também muitos outros grupos, que vão de pagãos druidas a guerreiros nórdicos a feiticeiros do oriente. Raguel sempre viu esses povos como merecedores, pois viviam sem destruir o mundo ao redor.

Raguel vive em Taba, e lá vigia os passos de seu Clero e da humanidade. Com freqüência deixa o Éden para visitar locais remotos da Terra ou da Umbra, e para reafirmar alianças com os espíritos da natureza. Ele traz chuva, comida e prosperidade àquelas tribos que mantiveram respeito pelo mundo natural e às vezes traz furacões, terremotos e tempestades aos seres corruptos que desprezam os caminhos naturais. Essas suas ações às vezes o colocam contra os demais Primi, mas Raguel sempre teve cuidado ao escolher seus alvos. Um dos exemplos mais conhecidos dessas punições ocorreu sobre o Egito, quando Raguel trouxe diversas pragas sobre ele, e sobre as cidades de Sodoma e Gomorra, que estavam totalmente corrompidas pelas forças infernais.

Conforme a natureza morre na Terra, Raguel tem buscado algum modo de preserva-la sem declarar guerra à humanidade. Até agora seus esforços têm produzido poucos resultados, e ele está começando a pedir ajuda a outros Cleros. Os Rafael e Ariel são os Primi mais dispostos a oferecer ajuda.

Dizem que Raguel e Ariel têm, ou pelo menos tiveram, um caso. Os dois são conhecidos por gostarem muito um do outro, e muitas vezes Raguel acompanhou Ariel no passado.

Imagem: Raguel é alto, com mais de 1,90 metros, cabelos negros compridos e lisos, olhos negros, aspecto indígena e muito forte. Ele muitas vezes anda nu ou veste roupas de tribos e povos indígenas e aborígenes variados. Sabe-se que também assume outras formas, como a de um poderoso viking barbudo ou de um grande guerreiro africano negro. A forma que ele assume varia de acordo com a situação e com que pessoas ele está lidando.

Personalidade: Para definir rapidamente, Raguel é “esquentado.” Ele se deixa levar pelas emoções e tem pavio curto. É fácil enerva-lo ou encontra-lo nervoso, e isso deu a ele uma fama um pouco ruim entre outros Celestiais. Apesar disso, Raguel também tem seus momentos calmos e até horas em que ri e se diverte. Ele adora participar de comemorações tribais, de caçadas e de competições. Também gosta de ouvir e contar histórias de aventureiros e de grandes façanhas.

É fácil determinar que emoções Raguel está sentindo, pois o ambiente ao seu redor reage ao seu humor. Quando ele está nervoso, pode-se esperar por trovões e céu nublado para breve. Quando ele está contente, o sol se abre e os pássaros cantam. Ele está sempre em sintonia com o mundo e o clima, mesmo que inconscientemente.

Arcanjo Raziel, Primus dos Tecnoanjos

Raziel foi o primeiro Celestial a ser sagrado Primus. Antes dele, houveram apenas os sete Primi originais. Raziel viveu no que hoje é considerado a pré-história, mas a verdade é que há muitas cidades e civilizações que a humanidade sequer sabe que existiram. Numa época em que magia era poderosa, uma civilização podia ser destruída completamente sem deixar rastros para a ciência mundana de hoje descobrir. Raziel viveu numa antiga cidade que foi destruída por demônios há dezenas de milhares de anos. Ele era um dos cientistas da cidade e tinha a função de criar novos instrumentos a serem usados pelos cidadãos. Após sua morte, continuou sua função, acreditando que, através das invenções e dos instrumentos, a humanidade poderia superar seus limites e evoluir.

Nenhum evento particular marcou a sagração de Raziel em Primus. Foi como uma evolução natural para ele, mas quando os Guardiões vieram em seus sonhos e lhe deram os poderes dos Primi, ele decidiu que criaria um novo Clero: os Constructores.

Os tempos mudaram e a humanidade evoluiu. Hoje, mas máquinas estão muito além do que Raziel podia sonhar. Embora ele sempre tenha criado maravilhas que misturavam ciência e magia, a tecnologia atual o fascina, abrindo novas possibilidades. Por causa dessas mudanças, seu Clero passou a se chamar Tecnoanjos.

Hoje Raziel vive em Libraria, estudando a tecnologia humana. A Internet o fascina, e ele costuma acessa-la com freqüência. Sua conexão é feita através de uma rede conjunta dos Veritatis Perquiratores e Tecnoanjos em Libraria, que utiliza tecnoespíritos para manter a conexão. Ele está disposto a receber qualquer Tecnoanjo e qualquer um que possa lhe ajudar a compreender as máquinas que a humanidade está desenvolvendo.

Imagem: Raziel é um homem de pele morena, olhos negros e cabelo curto, negro e encaracolado. Em seu lar, ele veste-se sem muito critério, normalmente usando bermuda e camiseta apenas. Quando sai de casa ou recebe alguém, ele busca se vestir um pouco melhor.

Personalidade: Raziel é uma pessoa simples na forma de agir e de se vestir. Ele não está interessado em aparências e sim em praticidade. Ele é curioso por natureza, sempre buscando explicações para tudo. A Internet o fascina a ponto de tomar-lhe muitas e muitas horas. Ele tem conversado com pessoas do mundo todo e descoberto centenas de informações novas a cada dia. Apesar disso, ainda preza as relações com as pessoas. Com freqüência sai de seu lar para conhecer locais do mundo e pessoas novas e adquirir novos conhecimentos. Às vezes visita as pessoas que conhece pela net, embora é óbvio que elas não saibam a verdadeira natureza de Raziel.

ARCANJO SI-MING, PRIMUS DOS KAGE

De acordo com as lendas, Si-ming é o Senhor do Destino, que mantinha no Livro da Morte os nomes daqueles que deveriam morrer, e no Livro da Vida os nomes dos imortais, que anotava os atos de cada pessoa e então decidia se a vida dessa pessoa deveria ser prolongada ou encurtada. Se esse Si-ming é o mesmo que o Arcanjo, se o Arcanjo gerou as lendas de Si-ming ou se o Arcanjo se nomeou em homenagem a esse deus, talvez seja impossível saber. O que importa é que no Éden há um Primus chamado Si-ming, e ele possui diversas similaridades com o Lorde do Destino.

Si-ming consagrou-se Primus durante o fim da Primeira Guerra entre Éden e Inferno. Aparentemente, sua transformação se deu quando os demônios sobreviventes da Guerra fugiram para o Oriente, guiados por um espírito chamado Ankokushin, o Rei Yama de Makai. Os demônios Kuei e os Anjos Caídos Akuma receberam esses refugiados com prazer, e as forças do reino demoníaco de Makai se tornaram incrivelmente poderosas. Enquanto Leviathan causava destruição na Pérsia, Ankokushin reuniu seus exércitos na China. Os Hun Xian se reuniram para confrontar a ameaça, mas foi um Ronin — Si-ming — aquele que confrontou Ankokushin. É dito que, quando estava prestes a ser derrotado, Si-ming viu uma visão de um Guardião, e levantou-se com o poder de Primus, e as trevas que surgiram ao redor de Si-ming devoraram o poderoso Ankokushin.

Si-ming fundou o Clero Kage porque acreditava que mesmo nas Trevas deveria haver representantes da Luz. Os Kage podem muitas vezes ser confundidos com demônios, mas seu propósito é sempre proteger os mortais de monstros, mesmo monstros que nasceram com corpos e mentes humanas. Por isso, eles vigiam e julgam as pessoas e as criaturas das trevas.

Si-ming raramente pode ser encontrado. Ele vivem em algum lugar de Tiaohe Damen, mas visita Libraria com certa freqüência, onde troca informações com os Serafins dos Veritatis Perquiratores e Mors Sancta. Ele sabe a respeito do Triunvirato dos Spiritus Latro, e já entrou em contato com eles mais de uma vez. A maior parte do tempo, porém, Si-ming não pode ser encontrado.

Imagem: Si-ming é um homem chinês, com cerca de 30 anos, corpo esbelto, cabelos negros curtos e magro. Ele é sombrio e costuma vestir roupas negras. As sombras ao seu redor movem-se e reagem de acordo com sua vontade. Si-ming sempre está envolto por uma aura de escuridão.

Personalidade: A personalidade de Si-ming é intrigante. Ele é quieto e reservado, está sempre atento e raramente demonstra emoções. Sabe-se que ele tem um forte senso de dever e de justiça, mas sua frieza deixa as pessoas desconfortáveis em sua presença. Quando ele sorri, é um sorriso discreto e irônico.

ARCANJO VERITATIS, PRIMUS DOS VERITATIS PERQUIRATORES E MORS SANCTA

Grande Veritatis é talvez o Primus mais famoso do Éden. Seus feitos deram origem às histórias sobre Uriel entre os mortais, mas a verdade é que "Uriel" se chamava Veritatis, um nome que significa "verdade." Suas origens se perderam no tempo, mas conta-se que em vida ele foi um pastor que vivia nas proximidades de uma grande cidade, e foi morto pela traição de alguém que ele confiava. Esse pastor sempre teve o desejo de conhecer os mistérios por trás do mundo dos homens e do mundo dos espíritos. Graças a essa vontade, ele tornou-se o exemplo maior do que um homem pode se tornar. De um simples pastor, Veritatis passou a ser o ser mais poderoso e sábio que se tem notícia.

Não há nenhum fato conhecido que marque a transformação de Veritatis em Primus. Tudo o que se sabe é que ele retornou já com os poderes de Primus após uma longa jornada pelos reinos espirituais. Ele demonstrou possuir poderes incríveis sobre os espíritos e a Umbra, e criou o Clero dos Veritatis Perquiratores e, mais tarde, no começo da Idade Média, fundou um segundo Clero, o do Mors Sancta. Nenhum outro Primus jamais teve mais de um Clero nem desenvolveu mais de um Poder Exclusivo. Veritatis foi, de fato, um ser especial.

Durante sua existência, Veritatis se dedicou a adquirir conhecimento e desenvolver sabedoria. Constantemente ele desaparecia em viagens longas, retornando anos ou mesmo séculos depois mais sábio do que antes. Aparentemente, ele sempre sabia de tudo o que acontecia no mundo. Ele foi quem descobriu os planos infernais na Primeira Guerra, e graças a ele os

Grande Lorde Leviathan foi descoberto. Ele pessoalmente acompanhou Gabriel até o lar da criatura, e a viu ser destruída pelo Venator.

Veritatis criou Libraria após a Primeira Guerra, usando apenas sua poderosa magia, e lá construiu as maiores bibliotecas conhecidas. Ele também criou a Fortaleza Asphodel no Mundo dos Mortos, e foi quem descobriu os portais infernais que permitiram a invasão do Éden na Terceira Guerra e que criou o rito que selou esses portais.

Ele parecia conhecer cada mistério do mundo, e seus olhos brilhavam com sabedoria. Mas Veritatis se foi. Veritatis desapareceu no dia em que o Primus Caesar dos Spiritus Latro foi destruído. O último a vê-lo foi seu confidente, o Arcanjo Asphael Veritas. Ninguém sabe o que aconteceu a ele, embora muitas teorias e boatos surjam a cada ano. A verdade é que faz mais de 160 anos que Veritatis se foi, e o Éden está sentindo a falta de sua sabedoria nos tempos conturbados atuais. Conforme profecias do fim do mundo começam a se concretizar, os Cleros têm buscado desesperadamente encontrar Veritatis, mas nenhuma pista de sua presença jamais foi encontrada.

Alguns sussurram que Veritatis foi destruído ou capturado pelos Infernais no fim da Quarta Guerra. Outros contam que ele está entre os Anjos Caídos. Notícias de aparições dele na Terra, durante a fundação da organização chamada Arcano e em diversos outros momentos importantes da humanidade abundam, mas nenhuma delas foi confirmada. Há também quem diga que ele está nos recessos mais profundos da Umbra ou no Labirinto sob o Reino dos Mortos, estudando meios de impedir o Armageddon iminente.

Onde poderia estar Veritatis, e o que ele poderia estar fazendo? Com certeza a resposta não será fácil de encontrar, se é que será encontrada antes que o mundo acabe...

Imagem: Veritatis mudou muitas vezes ao longo de sua vida. Sua aparência tornou-se mais madura conforme ele próprio amadurecia. A princípio, ele era um jovem de cabelos castanhos e pele morena. Conforme os anos passaram, ele foi se tornando um homem mais velho, seus cabelos foram se tornando grisalhos. Quando desapareceu, Veritatis tinha uma aparência de cerca de 60 anos, com cabelos curtos, já brancos. A única coisa que jamais mudou em sua aparência durante toda a sua vida, foram seus olhos, de cor negra, que brilhavam com conhecimento.

Personalidade: A personalidade de Veritatis é indescritível, principalmente por ser misteriosa. Ele parecia estar acima das questões humanas, preocupado com problemas incompreensíveis. Tudo o que se sabe é que ele era modesto e gentil, mas às vezes confundia as pessoas com seu imenso conhecimento. Por vezes ele sabia mais sobre as pessoas do que elas mesmas imaginavam. Veritatis não tolerava quem era arrogante, e muitas vezes decifrava os segredos de todos com quem conversava apenas com um olhar.

O Conselho Veritas: Helammelak, Melkel, Meleyal e Narel

O Conselho Veritas foi criado por Veritatis logo após a fundação dos Veritatis Perquiratores, com o objetivo de coordenar os Serafins do Clero, desta forma melhorando as trocas de informações entre os Perquiratores.

Os quatro membros do Conselho governam juntos, mas por tradição cada um deles têm um quarto do ano em que ele é o membro líder do conselho. Todos eles possuem o sobrenome Veritas, marcando-os como membros do Conselho, e são Serafins de grande idade.

Melkel Veritas é uma mulher, lidera o Conselho durante o primeiro quarto do ano, é representada pela primavera, e busca conhecimentos que sejam úteis para o presente. Ela está sempre preocupada em manter o Clero unido e bem informado, e ajuda a coordenar as várias bibliotecas de Libraria, de forma que os conhecimentos nelas estejam devidamente organizados.

Helammelak Veritas governa o Conselho no segundo quarto do ano, representa o verão, e é o membro responsável por coordenar os esforços conjuntos do Clero. Ele também está sempre interessado em reunir as maiores descobertas dos Perquiratores e mantê-las catalogadas em seus arquivos pessoais, para quando forem necessárias. Helammelak está sempre preocupado com o futuro e com profecias.

Meleyal Veritas é o responsável pelo Conselho no terceiro quarto do ano e representa o outono. Ele está sempre buscando informações sobre o passado, e cataloga os acontecimentos. Também utiliza o passado como forma de evitar erros no presente. Meleyal demonstra grande conhecimento sobre acontecimentos, e sempre está preparado para as conseqüências dos atos que ocorreram no passado. É o membro do conselho mais interessado a respeito do destino de Veritatis, pois acredita que seu desaparecimento tem alguma relação com os eventos traumáticos que têm acontecido no mundo, como a Semana de Pesadelos.

Narel Veritas, anjo do inverno, lidera o conselho durante o último quarto do ano. É uma mulher sábia e introspectiva. Ela se preocupa mais com as relações entre os Perquiratores e os demais Cleros, e mantém contato freqüente com o Arcanjo Azrael e os Mors Sancta.

Arcanjo Asphael Veritas, Serafim dos Veritatis Perquiratores

Asphael carrega o sobrenome Veritas, mas não é membro do conselho. No passado, ele liderou o conselho durante todo o ano, mas mais tarde foi retirado do Conselho Veritas pelo próprio Veritatis, e passou a ser ajudante pessoal do Primus. Nas ausências do Primus, ele ajudava o Conselho a se organizar e às vezes recebia mensagens de Veritatis a serem passada são resto do Clero ou a outros Primi. Asphael acompanhou Veritatis em muitas de suas viagens, e freqüentemente conversava com o Primus. Ele acompanhou seu mentor até desaparecimento de Veritatis, em 24 de Fevereiro de 1832.

Asphael viveu os últimos 150 anos em Libraria, estudando as possíveis causas do desaparecimento de seu mentor. Ele ficou extremamente perturbado após a Semana de Pesadelos, e passou a ser atormentado por sonhos e pesadelos. No início do ano de 2001, Asphael desapareceu misteriosamente.

Asphael é um homem com uma aparência de cerca de 50 anos. Ele tem o alto da cabeça careca, cabelos grisalhos e usa óculos. Em seus aposentos, vestia um manto azul claro. Seu desaparecimento apenas contribuiu para aumentar as especulações a respeito de Veritatis.

ARCANJO AZRAEL, SERAFIM MAIOR DOS MORS SANCTA

Azrael era um originalmente um Venator, mas após a Primeira Guerra, tornou-se amigo de Veritatis e uniu-se aos Veritatis Perquiratores. Ele acompanhou Veritatis por muitos séculos, e era um grande amigo de Asphael Veritas. Quando Veritatis fundou os Mors Sancta, ele passou a ser um membro do novo Clero. Sendo o membro mais velho e experiente do Clero, Veritatis deu a Azrael a liderança dos Mors Sancta. Desde o desaparecimento de Veritatis, Azrael tem mantido contato constante com Miguel e com o Conselho Veritas, de forma a manter os Mors Sancta atualizados quanto ao que ocorre no resto do Éden.

Azrael vive hoje na Fortaleza Asphodel, uma imensa Praia Distante no meio da Tempestade do mundo dos mortos. Asphodel é uma fortificação impressionante e quase inalcançável para as almas dos mortos. Apesar disso, muitas almas vivem nela, trazidas por Celestiais. As almas que se refugiam em Asphodel vivem uma vida quase paradisíaca se comparada à existência que os outros mortos inquietos possuem. O recente Turbilhão que varreu o mundo dos mortos após a Semana de Pesadelos atingiu violentamente Asphodel, mas a fortaleza se mantém, sofrendo ataques constantes de legiões de Espectros malignos. Os Celestiais de Asphodel têm barrado as forças do Esquecimento com eficiência até o presente momento.

Azrael é um Celestial de aparência imponente. Ele é alto, forte e veste uma armadura negra. Sua pele é totalmente branca, seus olhos são negros e seu cabelo é negro, liso e comprido, caindo sobre seus ombros. Ele carrega uma espada que possui poderes desconhecidos, e é um grande guerreiro. Embora ele tenha afinidade pelos Malaki, ele prefere se manter distante das políticas das Cortes.

Créditos e Agradecimentos Especiais

Saudações novamente, meus amigos...

Finalmente esse livro tá escrito... ufa! Não agüentava escrever mais... Levando em conta que **Demônio** me custou dois anos, os seis meses que **Anjo** me tomou é bem pouco... o que acham disso? Pois, estamos novamente com um novo livro e um novo jogo a ser jogado e espero que gostem. Com dupla **Demônio**/**Anjo**, o cenário está 90% completo. 90%? É, pois ainda temos **Caídos: A Trilha Impura** e **O Livro dos Feudos** pela frente, e aí o cenário estará em 100%... E quem disse que termina por aí?

Pois é pessoal... Vocês devem estranhar um pouco os anjos deste livro... Cleros, Cortes... tudo tão diferente e ao mesmo tempo tão parecido com as lendas de anjos, né? Como fiz em **Demônio**, os personagens aqui podem se encaixar em praticamente qualquer história, e ainda assim são únicos e diferentes... Não foi isso que a **White Wolf** fez com seus lobisomens e vampiros?

Pois é, pessoal... fiquem ligados e preparem-se para o que ainda virá... Fiquem de olho no meu site, o **Underground Haven** (www.underhaven.hpg.com.br) e fiquem espertos que **Anjo** e **Demônio** receberão muita atenção lá. Esta atenção vai de personagens novos, histórias, campanhas, novos elementos para os cenários e até mesmo a revelação do maior mistério de todos os tempos: Veritatis... E lá não tem só meus livros não! Tem os jogos da **White Wolf** também... então permaneçam ligados!!!!

Mas chega de propaganda e vamos ao que interessa. Aproveitem **Anjo: A Salvação**. Sei que deve tá cheio de erros de gramática, mas me desculpem... são centenas de páginas e sem tempo de correção... mas acho que dá pra aproveitar, né? Bom, obrigado por tudo, pessoal, e espero que gostem tanto deste livro quanto gostei de escreve-lo!!!!

O Autor,
Tiago José "Deicide" Galvão Moreira
Underground Haven
www.underhaven.hpg.com.br

CRÉDITOS

TIAGO JOSÉ "DEICIDE" GALVÃO MOREIRA: Quem é esse? E você ainda pergunta? Sou eu... escrevi tudo o que você está lendo e todo o **Demônio: O Preço do Poder**. Esse livro é meu suor (ECA!).

TIAGO ARANTES "AINDA ESTOU ESPERANDO" PEREIRA: Ok, esse cara não fez absolutamente nada no livro... mas digamos que é graças a ele que o livro existe. Foi ele quem digitou uma página há cerca de quatro anos, logo após assistir o filme "Anjos Rebeldes" e me entregou. Toda idéia de **Anjo** surgiu a partir desta simples página, e lá continham as versões "primitivas" dos Sancti, Spiritus Latro, Tecnoanjos, Venatores, Veritatis Perquiratores e Xamãs. Mas ainda estou esperando o livro dos Tecnoanjos.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

AO MEU GRUPO DE JOGO:

Esses agradecimentos vão ao meu fiel grupo de jogo:

JOÃO GILBERTO "MESTRE DO DESAPARECIMENTO" GALVÃO COSTA: Por desaparecer. Estamos procurando ele há um bom tempo!!!

RAFAEL DREHER "O GLADIADOR" RAMALHO GLÓRIAS: Por seu anjo sutil que destrói paredes, esmaga pés e anda de saia por aí... só falta palitar os dentes com a espada... hehehehe... não pude resistir.

TIAGO ARANTES "E ENTÃO? PORQUE NÃO IREMOS JOGAR HOJE?" PEREIRA: Por seu grande otimismo e sua incrível vontade para superar os azares da vida sem jamais se desanimar. Ah, sim, e por não ter terminado o livro dos Tecnoanjos.

AOS AMIGOS

E agora aos bons amigos que conheço pessoalmente:

FERNANDA DA VEIGA "DONA DO RAFAEL" JARDIM GURGEL E SILVA: Por nos emprestar seu namorado, o Rafael, para jogar RPG aos domingos. Sem a permissão dela, jamais teríamos os maravilhosos momentos em que o Rafael cria terremotos para sair de um bloco de rocha...

THIAGO LEONEL "CUTUCADA E PISCADELA" GOMES CHAVES: Pela maravilhosa imagem da "anja" com espada que me inspirou tanto a escrever... e pela tentativa de jogar RPG conosco, frustrada por sua namorada. E (como eu poderia esquecer), toda vez que ele me chama a atenção antes de torrar a paciência do Rafael!!!

TIAGO "MIROLHA" SOUZA FRAGA: Por que não pude resistir: tinha que citar seu personagem traficante de armas que não sabia atirar... e no fim virou escudo humano para os atiradores de verdade!

AO PESSOAL DA INTERNET...

Esse é em homenagem ao pessoal da net... quer eles mereçam ou não os Agradecimentos... Alguns ajudaram... outros só encheram meu saco... mas... como sou benevolente... hehehehehe...

(AZRAEL INMATH): Por seus demônios, anjos e seja lá mais o quê baseados em bandas e músicas. Desculpe não ter posto seu nome, cara... mas não consegui encontra-lo a tempo de perguntar.

ARTHUR DE ALMEIDA SZTERENFELD (VIKTOR MEPHILIM): Por que é um cara legal... e por ter ajudado nossa falida Falange a livrar o UOL das forças do mal... (pffff... até parece...)

DANIELLE MENEZES BERGAMO (TENSHI): Por dar uma ajuda com os Celestiais orientais... Embora eu não tenha seguida a sugestão de usar véus ao invés de asas, ainda assim foi uma boa consulta.

EDUARDO FERREIRA ALVES (MATTHEW MEPHILIM): Por ir para a Amazônia, estudar e morrer ao mesmo tempo. Ou seria por me dar um tremendo trabalhão na época dos Clãs do UOL? Não sei... seja como for, seus personagens são marcantes (acho que não tem um único personagem dele que eu não queira matar).

EDUARDO SANTANA (LUCIAN): Por ser um velho conhecido, desde a época em que Lucian The Incubus não era um dragão superpoderoso.

FERNANDO MORAES LEMOS (WARDEEP): Por ser um ótimo amigo. Conversamos pouco, mas mesmo assim ele é muito prestativo e me ajuda desde a época do **Sector Beta**...

GERVÁSIO DA SILVA FILHO (DATA): Ele é um conhecido mais recente, mas muito interessado. Esteve acompanhando meu trabalho desde o início do **Underground Haven**, e tem boas idéias, fora que me deu bastante material para consulta. O que dizer? Ele está sendo agradecido por ter se tornado um bom amigo tão rápido.

JÉSSICA GUZZO NEVADO (LITHA): Por ser minha irmãzinha, não de sangue, mas de coração.

JOSUÉ ANTONIO DOS SANTOS (LAZZARUS): Por seu meu cunhado.

MARIANA SILVA TEIXEIRA DIAS (LADY MARYAN): Por aparecer no ICQ me dando "oi" enquanto eu escrevia estes Agradecimentos... hehehehe

MICHELE WEDJA DOS SANTOS (SHERMIE): Por ser uma garota muito especial, por eu adorar conversar com ela e por me forçar a narrar uma aventura no Encontro Internacional de RPG...

RAFAEL NAVARRA DE ALVARENGA (^RATU^): Por resolver rapidamente aquele probleminha que tive com **Demônio**... Além do mais, como o site dele é conhecido, acabou ajudando a fazer propaganda para mim.

RODRIGO PORTELLA BALBI (DIABLO GRIBOR): Por... por... hmmm... por ser meu amigo! Nos vemos no Encontro Internacional de RPG, amigo!!!! NÓS VIVEMOS PARA SERVIR O BACON!!!!!

SÔNIA CRISTINA PEREIRA (HRIST): Por ser uma ótima pessoa. Espero que realize seus sonhos!

THIAGO LYRA GALVÃO (DONOVAN MEPHILIM): Por imitar meu sobrenome, desta forma sendo considerado meu primo... Mas não se enganem... EU sou o Tiago Galvão original...

VINÍCIUS LUIS STRAIOTO CHELLI (RAYZOU): O que dizer? Esse cara devia estar nos Créditos, e não nos Agradecimentos! Ele ajudou e muito, e esteve sempre acompanhando todo o processo de criação de **Demônio** e de **Anjo**, e eu até roubei algumas idéias dele!!! Ops... eu não devia ter dito isso!!!!

E a todos os outros... desculpem se não pus todos, mas tem mais de 100 pessoas no meu ICQ... heheheh

Índice Remissivo

A

Acólitos 22, 241-249
África 44
Ahura Ormazd 21
América 42-43
Anjos Caídos 16, 223, 237-240
Antecedentes 82, 91-94
- Aliados 91
- Arcanum 91
- Artefato 91-92
- Biblioteca 92
- Contatos 92
- Destino 92
- Fama 92
- Identidade Mortal 93
- Influência 93
- Mentor 93
- Recursos 93-94
- Renome 94

Arquétipos de Personalidade 80, 85-86
Artefatos 91-92, 211-214
- Amuletos e Fetiches 213-214
- Artesanatos Celestiais 211-212
- Talismãs 214

Austrália 45

B

Bestas Infernais 256

C

Caçadores 233-245
Castas 11-13, 94-95
Cleros 17-19, 46-77, 80
- Cuique Suum 17, 49-50
- Hun Xian 17, 51-52
- Kage 17, 53-54
- Líberes 17, 55-56
- Mors Sancta 17, 57-58
- Primordiais 17, 59-60
- Princeps 17, 61-62
- Sancti 17, 63-64
- Spiritus Latro 17, 65-66
- Superviventes 17, 67-68
- Tecnoanjos 17, 69-70
- Venatores 17, 71-72
- Veritatis Perquiratores 17, 73-74
- Xamãs 17, 75-76

Cleros Impuros 238-240
- Akuma 238-239
- Angelus Destructores 239
- Maledictos 239
- Obscuri Líberes 239
- Peles Vermelhas 239
- Primordiais Impuros 239
- Shaitani 239
- Spiritus Latro Impuros 239
- Veritatis Alliatos 239-240

Cidades Celestes 23-24, 26-30
- Libertatis 23, 27-28
- Libraria 23, 27
- Mecca 23, 28-29
- Prístina 24, 30
- Sancta Turrim 24, 30
- Taba 24, 29
- Tiaohe Damen 24, 29-30

Coros 11-13, 94-95
- Tabela de Coros 95

Cortes 16-18, 46-48
- Independentes 18, 48
- Malaki 18, 47-48
- Ocidental 17, 46
- Oriental 17, 47

Criação de Personagens 79-84, 244, 248
- Acólitos 244
- Celestiais 79-84
- Iluminados 248

D

Dano 110-113
- Celestiais e Dano 111-112
- Dano Agravado 111
- Dano Atordoante 110
- Dano Letal 110-111

Defeitos 107-108
- Físicos 107-108
- Mentais 108
- Sobrenaturais 108
- Sociais 108

Demônios 223, 257-259

E

Éden 26-34
Encantamentos 215-216
Espíritos 235
Europa 43
Experiência 109
- Tabela de Experiência 109

F

Fadas 223, 232-233
Falanges 19
Fantasmas 223, 231-232
Fé Verdadeira 244-245
Força de Vontade 106
Forma Angelical 10, 113-116

G

Grandes Guerras
- Primeira 37-38
- Segunda 38-39
- Terceira 39-40
- Quarta 40-41

Guardiões 35, 261-262

H

Habilidades 86-91
- Conhecimentos 89
  - Cosmologia 89
  - Cultura Mística 89-90
  - Enigmas 90
  - Lingüística 90
  - Política 91
- Perícias 87
  - Liderança 88
  - Performance 88
  - Pesquisa 88
  - Reparos 88
  - Sobrevivência 88-89
  - Tecnologia 89
- Talentos 86
  - Consciência 86
  - Expressão 87
  - Empatia 87
  - Afinidade 87

I

Ialdabaoth 20
Iluminados 243, 248-251
- Elo Empático 249
- Investiduras 249-251

Infernalistas 255
Inferno 256

J

Justiça 15-16

L

Lobisomens 222, 227-229
Luciferite 238, 260

M

Mandamento Celestial 13-15
Magia Branca 245-248
- Caminhos 246-248
  - Cura 246
  - Exorcismo 247
  - Invocações e Proteções 247-248
- Regras Básicas 245-246

Magos 222

N

Nephalins 25, 243-244, 251-254
- Antecedentes Únicos 251-254

Nodos Celestiais 210

O

Obliteração 16, 112-113
Oriente 44
Oriente Médio, Egito e Mesopotâmia 43-44

P

Poderes 82, 117-209
- Poderes Comuns 120-154
  - Celeridade 120
  - Domínio 121-124
  - Elementalidade 125-132
  - Fortificação 120
  - Ilusão 133-136
  - Metamorfose 137-140
  - Mystérion 141-145
  - Portal 146-150
  - Umbralis 151-154
- Poderes Exclusivos 155-209
  - Benção 156-159
  - Conjuração 160-163
  - Espiritualidade 164-167
  - Fogo Celestial 168-171
  - Gnose 172-175
  - Instinto 176-179
  - Lex 180-183
  - Majestade 184-187
  - Necromancia 188-193
  - Proteção 194-197
  - Tiaohe Dô 198-201
  - Vitalidade 202-205
  - Yingzi 206-209
- Regras Básicas 117-119
- Ressonância 119

Pontos de Energia 106
Pontos de Investimentos 106-107
Primi 13, 262
- Ariel 36, 67, 262-263
- Bishamon 51, 263-264
- Caesar 65, 264
- Fanuel 36, 49, 265
- Gabriel 36, 71, 265-266
- Lúcifer 36, 266
- Miguel 36, 61, 266
- Rafael 36, 63, 266
- Rachel 55, 267
- Raziel 69, 267-268
- Raguel 36, 75, 267
- Si-ming 53, 268
- Veritatis 57, 73, 268-269

Q

Qualidades 107-108
- Físicos 107
- Mentais 108
- Sobrenaturais 108
- Sociais 108

R

Rituais 216-217

S

Semana de Pesadelos 42
Sonhar 34
Status 95-96
- Tabela de Status 96-98

T

Títulos 19-20

Trilhas de Pureza 10, 99-100
- Trilha do Conhecimento 10, 101
- Trilha do Guerreiro 10, 102
- Trilha da Honra 11, 103
- Trilha da Liberdade 11, 104
- Trilha da Santidade 11, 105

U

Umbra 32-34
- Mundo dos Mortos 33-34
- Umbra Astral 33
- Umbra Natural 32-33

V

Vampiros 222, 225-227
Vermis Magnis 21, 224

W

Wyrm *ver Vermis Magnis*

NOTA:

Caro Azrael,

Encontrei a noite passada esta carta... pela primeira vez, o desaparecimento de Asphael pôde ser explicado... mas isso apenas abre novas questões para mim. Mantive esta carta em segredo do Conselho Veritas e de todos os outros, e envio a você porque, depois de Asphael, você era o maior companheiro de Grande Uriel-chamado-Veritatis.

Espero que possa me retornar qualquer conclusão sua a respeito dos sonhos de Asphael. Talvez você, tendo conhecido tão bem nosso estimado Primus, também tenha tido sonhos. Que isto fique apenas entre nós dois por enquanto. O Éden não deve saber dos sonhos de Asphael, ou com certeza rumores daninhos irão se espalhar.

Conto com sua ajuda.

— Arcanjo Meleyal Veritas, Serafim dos Veritatis Perquiratores
Membro do Conselho Veritas, Senhor do Outono

Primeiro de Janeiro de 2001

Após quase dois anos de investigações incessantes e de sonhos misteriosos, chegou a hora de partir. Espero esconder bem estas páginas , para que elas sejam encontradas apenas no devido momento.

Eu passei os últimos 168 anos buscando a verdade sobre meu mestre. Grande Veritatis. Não posso negar o fascínio que ele exerce sobre mim. Por mais tempo que tenhamos passado juntos, ele sempre provou ser um mistério insondável. Como pode aquele homem tão simples possuir tamanhos conhecimentos? Como pode um pastor assassinado ter se tornado um ser de tamanho poder?

E, mesmo ele sendo um mistério, Veritatis nos deixou muitas outras questões... porque ele desapareceu naquele dia? Muitos contam que ele foi capturado ou destruído pelas forças infernais, mas eu sei melhor. Sei que ele teve um motivo forte para desaparecer, algo que é de extrema importância...

Tudo o que Veritatis fez teve um significado e um motivo oculto por trás. Há um motivo para que eu tenha sido o último a vê-lo. Eu descobri esse motivo durante a Semana de Pesadelos de 1999... Ele está ligado a mim.

Os pesadelos daquele evento despertaram algo em mim... pude ter visões e sinais a respeito de meu mestre. Essas visões, por mais obscuras que sejam, me deram mais pistas nos últimos dois anos do que todas as minhas investigações no século XX.

Em primeiro lugar, agora sei que não foram os Infernais que desfizeram o Selo que os impedia a ligação entre o Éden e o Inferno... Foi Veritatis. Eu o vi nos meus sonhos, desfazendo o ritual que seus Cleros criaram no fim da Terceira Guerra.

Também sei que há algo sob Libraria... Um amigo cujo nome não deve ser revelado me avisou sobre uma presença sombria sob o Éden... oculta nos túneis. Minhas tentativas de encontrar tal fonte de mal foram frustradas... Mas então tive um sonho, em que Veritatis caminhava sob estes túneis secretos, e que sabia sobre a presença que está lá.

Os sonhos também me mostraram imagens de pesadelo que minha mente não pôde compreender. Vi uma planície desolada sob um céu vermelho... Vi um vale que ocultava uma grande caverna. A sombra que vi depois... desafia tudo o que minha mente pode compreender. Sinto-me enfraquecido apenas em pensar no que estava naquele lugar.

Ontem, porém, eu tive um sonho... Vi as hordas demoníacas em nosso mundo, e vi Veritatis alcançar o portal para o Inferno. Eu o vi iniciar o ritual para Selar o portal, mas desta vez ele o fez sozinho, sem a ajuda de seus Cleros. Alguém o observava... vi um velho usando um manto o olhar do outro lado do portal. Eu despertei antes que Veritatis concluísse o ritual. Acordei no exato instante em vi o velho, e vi seus olhos vazios e sua mandíbula afiada.

E no momento em que despertei, em minha mente veio uma frase que meu mestre me disse há muito tempo atrás, no dia em que ele desapareceu... Como esta revelação poderia ter desaparecido de minhas lembranças? Eu não me recordava dela... mas naquele instante a mensagem estava clara em minha mente...

Veritatis disse: "Eu farei um sacrifício hoje, para que o Selo seja lacrado mais uma vez. Guarde Libraria e nossos irmãos, Asphael, até o dia do meu retorno. Até que este dia chegue, o Inferno não poderá mais alcançar nosso mundo... mas quando eu retornar, o Selo será quebrado de uma vez por todas."

A Semana de Pesadelos... agora me lembro que naquela Semana todos sonharam com o retorno do Rei Yama Ravana. Eu, porém, sonhei com algo diferente... Vi um homem gritando blasfêmia na escuridão, e senti uma presença inconfundível.

Veritatis. Ele está na Terra. Ele voltou. E eu vou encontra-lo e ter todas as respostas.

— Arcanjo Asphael Veritas, Serafim dos Veritatis Perquiratores