

DEMÔNIO

a queda





PRÓLOGO

MEDO DA PLATÉIA

Por que estou aqui?

Estou num beco, tenho os olhos fixos no alto desta porta com os dizeres "Bastidores" reproduzidos com estêncil de um lado a outro, e volto a me fazer a mesma pergunta. Aqui estou eu, Melbogathra, recém-chegado ao mundo e ansioso para agradecer a Criação, mas a primeira coisa que senti ao chegar aqui foi amor... Um maldito amor não correspondido.

Becky.

Não consigo libertá-lo, não importa quantas vezes eu me obrigue a tentar. Tento abrir minhas asas, como o meu eu primordial que outrora apequenava as montanhas, mas as asas proverbiais se chocam contra minhas costelas. Estou definitivamente preso aqui, e isso faz minha cabeça doer. Agarro a maçaneta da porta e entro nos bastidores, ainda admirado.

Com um floreio do pincel, ela termina de aplicar a maquiagem em alguma outra pessoa de nossa trupe antes de me convidar a tomar uma cadeira, e eu me flagro observando-lhe as delicadas imperfeições. Eu me sento, questionando o que Max via na moça, mas, ao mesmo tempo, me enamoro de cada centímetro dela. Tão mortal. Adoro os cachos desgrenhados de cabelo louro que escapam de seu lenço vermelho. Adoro as rugas de cansaço nos cantos dos olhos, e adoro seus lábios pálidos, cor de morango. Eu a conheço porque Max a conhece. Eu a amo porque Max a ama. Max e eu somos muito íntimos.

Na verdade, Max a amava tanto que passou uma corda pelas vigas do teto e se enforcou, pois não conseguia conquistá-la. Max amava Becky e, agora, a minha revelia, eu também a amo. Isso é o que mais me machuca.

Ela me flagra a encará-la e aplica a maquiagem com mais vigor ainda para me fazer piscar e desviar os olhos. Graças ao colarinho alto do traje, ela não pode ver as queimaduras em meu pescoço, deixadas pela corda que quase estrangulou Max até a morte, mas eu ainda a incomodo. Ela franze ligeiramente o cenho e a expressão traça um vinco entre suas sobrancelhas.

— Gostaria que você não fizesse isso — ela diz.

Posso ouvir a exasperação em sua voz, mas estou fascinado demais pela gota de suor que desce por seu pescoço branco como um lírio e passa pelo decote de sua regata folgada. Estou enfeitiçado demais pela força daquelas pancadinhas nas maçãs de meu rosto. Admiro-me ao ser tocado.

Ninguém jamais me tocou fisicamente antes. Nem mesmo Deus.

Estendo a mão para afaçar-lhe o rosto e toco a beleza. Não me lembro de nada tão sublime quanto o calor da carne. Comparado a prisão num Abismo infernal, onde a pele se transforma em fúria pungente, este momento é... o céu.

Ela franze ainda mais o cenho e desvia os olhos.

— Que saco, Max — ela diz. — Não tenho tempo para isso.

Ela me lança um último olhar devastador antes de apanhar seu kit de maquiagem e passar ao próximo ator. Ela não volta a me olhar. Parte de mim deseja que ela o faça, pois assim ela veria o novo vigor que arde em meus olhos.

Mas, não. Eu só faria afugentá-la. Sei disso. Meus olhos ainda são muito intensos. Não tenho a habilidade dos mortais de parecer sutilmente ambíguo. Nunca tive um corpo antes.

Sigo Becky com os olhos, alheio aos olhares de todos os demais. Silêncio no camarim. No teatro, chamamos isso de pausa dramática.

Eu me pego pensando: *É só você se virar, Becky. Olhe para mim. Acredite em mim.*

Charles, o diretor de cena, enfia a cabeça pela porta, desviando a atenção de todos do momento de tensão.

— Quinze minutos.

Silenciosa confusão para ajustar os trajés e aplicar aquela última pincelada de maquiagem. Bechy desaparece atrás de dois atores empenhados em arrumar as vestes.

— Ei, Max — Charles diz, dispersando o momento. — Tá melhor?

Digo que estou. Deixo de mencionar a parte em que eu... Max (não importa) abandonou toda a esperança, amarrôu uma corda no pescoço e tomou-se o hospedeiro de um demônio.

E deixo de mencionar essa parte.

— Todd se saiu muito bem substituindo você — diz Charles.

Sorrio para Todd, que está sentado com um livro no regaço, desperdiçando elegância. Ele me devolve um sorriso cheio de dentes. Ele queria meu papel, um sonho mediocre para um homem mediocre. Imagino que ele provavelmente ficará com meu personagem depois desta noite.



Todos estão em silêncio, dos atores à plateia. Todos os atores estão me encarando com olhos arregalados. A plateia nem parece respirar. Ninguém se mexe.

Acabei de improvisar uma cena diante da casa quase vazia (como de praxe), esculhambando a fluência sem vida de texto e diálogo de todo o mundo. Até mesmo os espectadores sabem que essa parte não estava no roteiro, e isso os alvoroçou. Estão mais interessados neste acontecimento inesperado do que naquilo que eu dizia um minuto atrás.

Não me entendam mal. Caryl Churchill é uma dramaturga e teatrologa excelente. É a preferida de Max, na verdade, o que faz dela a minha favorita também. *Light Shining in Buckinghamshire* também está entre as melhores peças de sua autoria, mas simplesmente não me convence.

Trata, de certo modo, do retorno iminente de Cristo. Eu faço o rico mercador piegas, Star, que recruta jovens para o exército de Cristo, e minha fala é a seguinte: "Se você se alistar agora, será um dos santos. Reinará ao lado de Cristo durante mil anos."

Só que eu não disse essa fala porque é mentira. Sei que é. Cai nessa lorota uma vez. Portanto, em vez disso, eu pergunto:

— Mas, e se todos nós formos o Cristo?

Ai é que está. Nós, os "demônios", fomos os primeiros messias, os primeiros salvadores. Éramos trinta milhões de mártires tentando salvar a humanidade, mas falhamos assim mesmo. No entanto, *um homem* achou ter alguma esperança de influenciar a misericórdia de Deus. Por quê? Será que ele achou que tinha uma chance melhor por ser filho de Deus? Todos somos Seus filhos e filhas. Se Deus ouviu as súplicas de Cristo, e não as dos outros, você sabe o que isso faz dos mortais? Os cachorrinhos de Cristo. Não caio nessa. Então, pergunto: e se Cristo foi como qualquer outro mortal, a damar no alto de seu Monte das Oliveiras particular, tentando desesperadamente chamar a atenção de Deus para suas aflições? E se a morte de Cristo na cruz não passou de uma impostura para impedir que as pessoas descobrissem que Deus não dava a mínima?

É por isso que todos me olham chocados, elenco e plateia. Metade dos atores ignora o que eu disse e a outra metade tenta incorporar minha diatribe à cena. Alguns deles até mesmo começam a discutir o assunto sem sair do personagem. Por um instante, estão todos reagindo como pessoas reais, e não como personagens ficcionais, e tudo por minha causa.

É nesse instante que eu a sinto. Uma semente de fé inflamada por minha declaração. Alguém quer acreditar. Alguém quer crer. Alguém quer atravessar o limiar entre o espectador passivo e o participante ativo. Alguém quer se envolver e voltar a acreditar.



Eles me expulsaram... Que surpresa...

Eu discursi no palco durante uma hora, como De Niro interpretando um pregador fissurado em heroína e salvação, e tenho a impressão de que ninguém sequer piscou. Durante aquela hora, eu fui Deus ali no palco. Lá se foi minha saída de cena.

Esse foi o problema. O estrelismo de nosso diretor era maior que o dos atores, e ele não poderia tolerar outro Deus na companhia. Síndrome da abelha rainha. Tenho de me acostumar a isso.

Bem, meu exílio dos palcos não durou uma semana. Outras pessoas ouviram falar de minha atuação, e mais gente acorreu ao teatro para ver uma interpretação mediocre do clássico de Churchill, esperando que eu estivesse lá. A companhia me quis de volta, mas àquela altura, outras me queriam ainda mais.

— Fazemos pantomimas improvisadas — disse-me Jesse, da Obras Sagradas.

As pantomimas eram atavismos da Idade Média, época em que uma trupe itinerante — sem acessórios, nem figurino e nem cenários — dispunha-se em semi-círculo e representava autos de edificação avançando até o centro, declamando suas falas e desempenhando suas ações.

— Desse jeito, você pode improvisar a vontade — Jesse disse com um sorriso.

Ele sabia o que eu queria.

Bechy me acompanhou até em casa depois daquela última apresentação. Ela era a centelha de fé que eu havia sentido. Difícil acreditar que, por trás daquela aparência inflexível, havia uma alma desesperada à procura de direção. Não éramos tão diferentes afinal de contas.

Aceitei a proposta da Obras Sagradas. Se Becky enxergou a possibilidade de acreditar em mim, haveria outros que eu pudesse tocar.



Aquele cara na terceira fila. Aquele com o suirado impermeável castanho-amarelado que parece não ser capaz de lembrar quando comeu ou dormiu pela última vez. Ele está me seguindo.

Ele vem a todas as minhas apresentações, e eu cheguei a vê-lo umas duas vezes no meu quarto.

Esse cara tem um ar malévol, como uma raiva perpétua. Também tem fé, mas é algo que ele trancafiou dentro de si. É seu segredinho sujo. Seu e somente seu. Ou é o que ele pensa.

Ele apareceu em todas as apresentações no último mês, não importava onde representássemos. Ele é quase tão dedicado quanto Becky e as cinco almas que me encontraram desde então. Elas me inundam com sua fé e, em troca, eu lhes ofereço esperança. É simples assim.

Ah, eu poderia ter negociado e forçado cada uma delas a fazer pactos por dinheiro e poder, mas não sou esse tipo de demônio. Pelo menos não com frequência. Dou a elas aquilo de que precisam, não o que elas acham que querem. Não é meu estilo, graças a Max. Seus pensamentos e suas lembranças mudaram tudo.

Mas tenho certeza de que esse cara não é como os outros: ele está me seguindo. O que realmente me incomoda é que ele também reconhece alguns de meus novos amigos. Ele os observa quase tão atentamente quanto a mim. Ele provavelmente chegou a ver um ou dois deles entrando e saindo de meu apartamento. Está mais preocupado com Becky do que comigo mesmo.

Decido confrontar o cara e dizer-lhe poucas e boas. Mas é ele quem acaba vindo até mim.

Estamos nos apresentando num centro comunitário. A casa está cheia, mas tem sido assim em todo lugar no último mês. As pessoas querem ver o ator talentoso que improvisa os santos de um jeito polêmico. Faço todos eles: Cristo, Moisés, o Arcanjo Miguel, São Pedro, Lázaro...

Na verdade, não estão aqui pela atuação, apesar de não saberem disso. Eles querem acreditar que esses santos e profetas realmente existiram. Pois, enquanto estou no círculo da pantomima, metido em meu macacão preto, reavivo sua fé. Eles acreditam, mesmo que só um pouco, que Jesus transpirou sangue no Monte das Oliveiras porque sabia a verdade, e que Miguel traiu Lúcifer.

Ao terminarmos a apresentação, sou assediado por uma grande multidão de admiradores e fãs. Isso geralmente não me incomoda, mas desta vez meu perseguidor abre caminho através da multidão e fica cara a cara comigo.

Faz uma semana que ele não se barbeia nem troca de roupa. Seu impermeável recende a cigarros velhos e à bebida. Os olhos escuros escondem os olhos injetados, mas estou preparado para qualquer coisa que ele esteja prestes a fazer.



Ele se inclina para que somente eu possa ouvi-lo.
— Eu sei o que você é — ele diz — Vou te matar.
Ai ele desaparece na multidão.

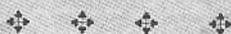


Agora, não me entendam mal. Agradeço o aviso, mas os assassinos geralmente não te detonam sem essas pequenas cortesias?

Estou apenas curioso.

Eu poderia tê-lo matado ali mesmo, castigando-o ao estilo do Velho Testamento, mas é Max quem detém minha mão vingativa. Não fosse isso, o demônio dentro de mim teria espartilhado o caçador com as mãos nuas e espetado-lhe o coração com a língua. Com Max, porém, acho horripilantes minhas propensões anteriores... Em grande parte porque são um pouco cômodas demais.

É nesses momentos de absoluta humanidade que as diferenças entre eu e Max tornam-se dolorosamente evidentes. É nesses segundos que eu me recordo que agora existo numa escala humilíssima. Ainda me pego olhando o céu estrelado e, por um brevíssimo momento, deixo de respirar, admirado. Esqueço que um dia eu mesmo estive lá em cima. Que um dia eu fui uma daquelas estrelas.



Estou do lado de fora de meu apartamento. A porta se acha escancarada, mas está escuro lá dentro. A luz que vem do corredor, enxergo apenas a mão de alguém no chão, surgindo detrás do sofá tombado. É Bechy.

Corro para dentro, atravesso os destroços de minha sala de estar, atordoado pela avalanche de emoções que brame dentro de mim. Pressinto alguém mais escondido nas sombras da sala, e a fria certeza de que vou fazer o filho da puta em pedaços é a única coisa que me mantém concentrado no aqui e no agora.

Aperto a mão de Bechy nas minhas e a levo aos lábios. Sinto o gosto de sua madez gelida. Amo-a mais do que Max jamais poderia tê-la amado, e toda a dor que senti nas últimas eras emerge numa explosão. A fé que Bechy tinha em mim permitiu que eu limpasse seu sangue das drogas com as quais ela o envenenara. O amor de Max por ela me fez recordar o que tomava a humanidade digna de toda a nossa dor. E tudo foi em vão. Deus a queria morta, então ela morreu.

Max quer chorar e deitar-se ao lado do corpo dela, mas o Melbogathra dentro de mim está uivando de raiva. Minhas asas se chocam contra as costelas como se eu fosse um beija-flor engaiolado, e eu quero urrar com aquela mesma voz que outrora gerava tomados. O problema é que eu já não posso mais fazer isso. Então, concentro-me em todo aquele rancor e ódio fervilhante — a mesma tempestade de aflição que me fez sobreviver ao tormento infligido por Deus — e reprimo Max.

Alguém se move no escuro. Volto-me para o ruído.

Meu perseguidor brande uma chave de roda. Mal consigo me esquivar, e a coisa passa pela minha orelha com um assobio. Recorro a minha força e convicção, a mesma força e convicção que Bechy e os demais me deram. Sinto a onda de força em meus músculos e direciono essa energia para um soco. Acerto o caçador bem no ombro e sinto algo se quebrar. Ele grita de dor, mas golpeia a esmo com a outra mão e acerta meu queixo de raspão com a chave de roda. Eu mal sinto a dor.

Trago meu poder à flor da pele. Estou me manifestando, e meu peito brilha como uma fomalha de luz. A companhia de Bechy refreou boa parte de minha angústia, mas agora fui apanhado entre um estado e outro. Manifesto-me com o esplendor e as insignias do inferno, mas ainda sou o espectro remanescente de um anjo. Minhas asas deformadas são grãos de pó, os cornos espiralados rasgam minhas têmporas, e minha aureola de cem watts atinge uma incandescência rubra.

Se comparado a Sarça Ardente, não passo de iluminação natural, mas ainda sou um maldito anjo.

Meu perseguidor tropeça e cambaleia para trás, levando a mão ao braço, e eu o sigo. Ele arregala os olhos desvairados, como se tentasse gritar mas não conseguisse lembrar como fazê-lo. Sigo em frente até ele atingir a parede, depois envolvo seu pescoço frágil com meus dedos. Ele inala, aspirando o próprio pavor como se um furacão lhe sugasse o ar dos pulmões. Ele soluça, sua vontade patética começa a se desfazer em cinzas, e eu me detenho para o golpe de misericórdia.

— Sinto muito — ele geme —, não quero...

Olho para ele com ferocidade, minha fúria transborda. O poder crepita ao redor de meu corpo, e eu quero matá-lo. Quero suas vísceras penduradas em meu pescoço. Quero quebrar-lhe os ossos e reduzi-los a uma confusão de lascas. Quero arrancar-lhe a língua com meus próprios dentes. Mas...

Não consigo. Não sem perder tudo.

Ainda amo Bechy e não quero que esse amor perca para o ódio. Já fiz isso antes e levei milhares de anos para recuperá-lo.

Eu o solto e baixo o pano sobre minha essência. As asas granulosas se depositam no chão e meus cornos voltam a se recolher dentro do crânio. Pareço-me com Max novamente, mas meu perseguidor sabe a verdade. Ele está a meus pés, desfazendo-se em soluços, arquejando de agonia. Assim como sinto a fé das pessoas, também sinto sua aflição. Ele não grita por estar com medo, e sim por sofrer de uma desolação espiritual que eu e Max compreendemos muito bem.

— Por quê? — ele grita. — Por que não posso te matar? Sei o que você é. Eu te vi no palco.

Eu o encaro, furioso, ainda deliberando se ele deve viver ou morrer. Foi idiotece achar que ninguém me notaria. Fui ficando descaído com minhas certezas, permiti que minha divindade escapulisse. Alguém finalmente me viu como eu realmente era, e Bechy pagou por isso.

— Toda vez que eu vinha a sua peça — ele diz entre soluços —, eu pensava: hoje vou te matar. Hoje, com certeza.

— E por que não tentou? — pergunto entre dentes.

— Não conseguia. Eu assistia a sua apresentação. Toda vez eu... *acreditava*, e eu não queria acreditar. Toda... toda vez, eu fugia de medo. Amanhã... eu dizia. Você morrerá amanhã.

Ouço a raiva em sua voz e o rancor que ele tem da própria fé.

— Por quê?

— Porque eu não queria acreditar em Deus! — ele berro. — Mas você me fez acreditar!

— O quê?

Meu caçador funga e readquire um pouco de compostura. Despertei nele alguma coisa, uma fé indesejada, mas não poderia ser uma total surpresa para ele.

— Eu sempre pensei que, se Deus fosse real, então Ele era um canalha por ter criado esta latrina. Meus pais foram mortos. O câncer está matando minha esposa. Minha vida inteira foi destruída. Mas a vida é uma merda mesmo, certo? — ele diz, levantando-se. — Deus não existe, então não pode ser culpa Dele. É só essa vida de merda, certo?

Meu perseguidor se arrasta até uma cadeira e se senta. Ele me encara com aqueles olhos que mais parecem pires cheios d'água e apóia o braço amuinado.

— Então você aparece e me faz acreditar — diz ele. — De repente, eu acredito em Deus, só que agora sei que Ele não dá a mínima. Ele tá cacando e andando para todo o mundo.

A sala é tomada pelo silêncio, eu me ajoelho ao lado de Bechy.

— Eu não queria machucá-la — diz o caçador. — Estava esperando você, e ela me surpreendeu. Ela está...

— Ela vai ficar bem — eu digo, e a mentira queima como fogo. — Mas é melhor você ir embora.

— O quê? — ele pergunta.

— Dá o fora daqui.

— Mas eu tentei te matar — ele diz, levantando-se lentamente. — Por que você faria...

— Porque você está certo — eu respondo. — Deus não se importa com você, e Ele nunca se importou. Saber disso já é castigo suficiente.

Meu perseguidor está atordoado. Ele se arrasta até a porta e olha para trás apenas uma vez, mas ele não vai escapar com tanta facilidade. Ainda quero vingança.

— Mas há uma condição — eu digo.

Meu perseguidor olha para mim, apavorado. Eu já o atingi duramente com minha glória, o bastante para deixá-lo mentalmente fraco e maleável.

— Uma condição — ele repete.

— É. Veja, Deus pode não se importar, mas eu me importo. Eu me importo com meus amigos e quero ter certeza de que você nunca mais virá atrás deles ou de mim.

— Oh, não virei — ele promete, rápido demais para meu gosto.

— Não basta. — Eu me levanto e me aproximo de seu rosto cinzento e manchado de lágrimas. Ele tenta recuar, mas eu o agarro pelo colarinho e o imobilizo. — Você tem de prometer, pela sua alma, que jamais virá atrás de mim.

— Pela minha alma... — ele diz. Está nervoso, e deveria estar mesmo, mas agora ele também pode ser facilmente ludibriado.

— E, em troca, farei você esquecer que me conheceu ou me viu representar.

— Você pode fazer isso?

Ele está desesperado o bastante para acreditar em mim. O desespero e uma vontade fraca são meus aliados neste caso. Do contrário, ele perceberia que eu poderia muito bem fazê-lo esquecer sem obrigá-lo a me prometer nada, e meus amigos e eu estaríamos em segurança do mesmo jeito.

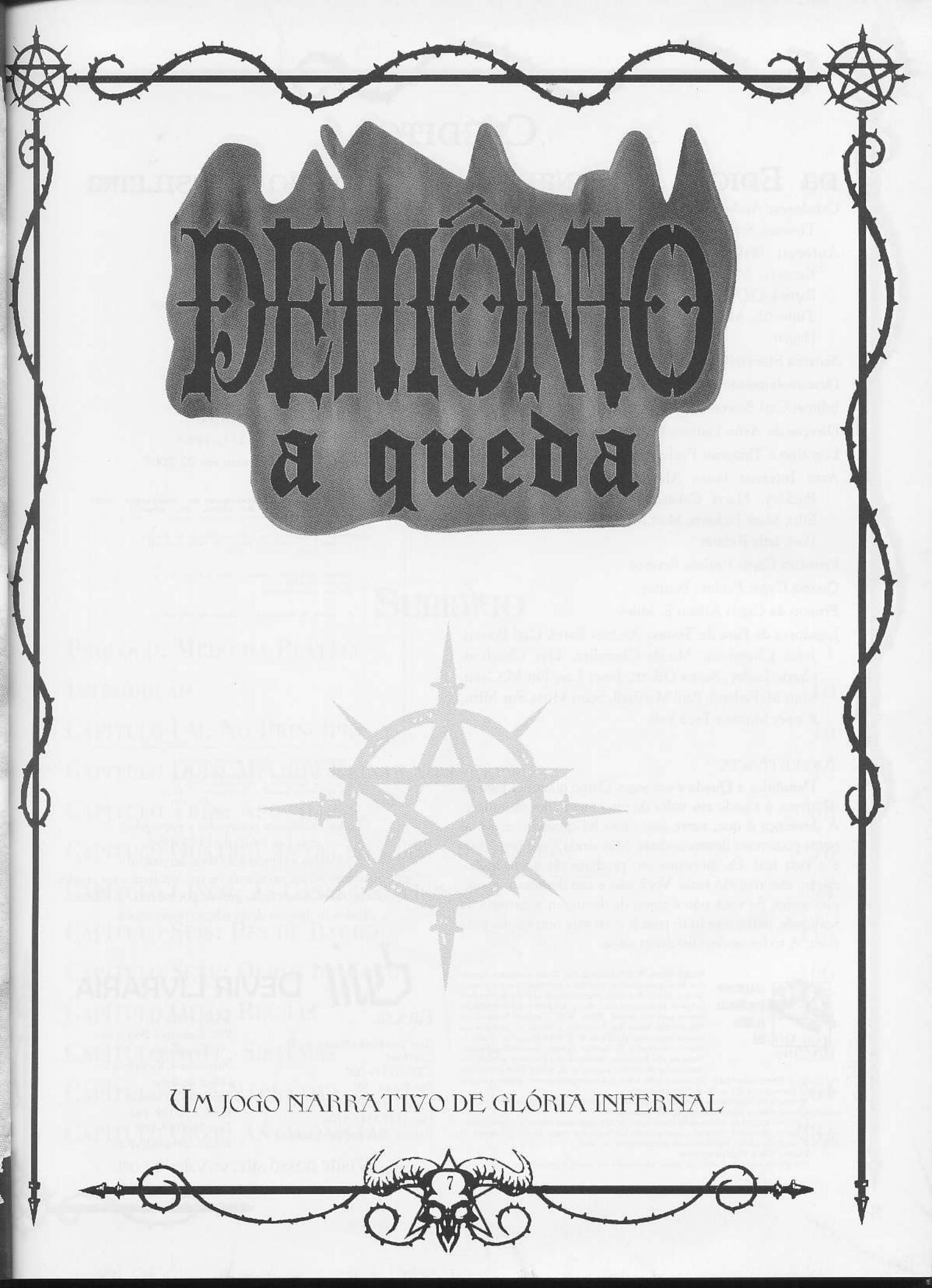
Mas o que ele não percebe é que, mesmo depois de esquecer que eu existo, ele estará sempre ligado a mim porque jurou por sua alma. E, por causa dessa ligação, serei capaz de lhe exaurir a vida, lentamente e à distância, enquanto eu desejar. Ele continuará fraco e torturado pelo resto de sua existência e jamais saberá por que está morrendo aos poucos. Será apenas mais um carro alegórico no desfile de sua aflição. Ele continuará culpando Deus porque, muito embora ele não vá se lembrar de mim especificamente, sempre terá sua crença incondicional num criador cruel e insensível que não está nem aí para ele.

Não, não vou fazer esse cara esquecer isso porque, apesar de haver muito de Max a apaziguar Melbogathra, também há muito de Melbogathra em Max. Max e eu somos muito íntimos agora, e nós dois queremos que esse cara sofra pelo que fez.

Mas, na verdade, mesmo meu amor por Bechy não é capaz de mudar eras de rancor da noite para o dia. Ainda sou um demônio, e isso pode me atrapalhar, mas tenho um longo caminho a percorrer.

Então, faço um sinal afirmativo. É, eu posso fazer isso. Posso remover a dor que causei.

É por isso que estou aqui.



DEMONIO à queda



UM JOGO NARRATIVO DE GLÓRIA INFERNAL



CRÉDITOS

DA EDIÇÃO ORIGINAL

Criadores: Andrew Bates, Ken Cliffe, Michael Lee, Rich Thomas, Steve Wieck

Autores: William Brinkman, David Carroll, Steve Kenson, Michael Lee, Joshua Mosquiera-Asheim, Patrick O'Duffy, Lucien Soulban, Greg Stolze e Adam Tinworth. Mundo das Trevas, criação de Mark Rein-Hagen

Sistema Storyteller: Criação de Mark Rein-Hagen

Desenvolvimento: Michael Lee

Editor: Carl Bowen

Direção de Arte: Pauline Benney

Logotipo e Tipagem: Pauline Benney

Arte Interna: Jason Alexander, Tom Baxa, Leanne Buckley, Maria Cabardo, Marko Djurdjević, Steve Ellis, Mark Jackson, Matt Millberger, Ken Myer Jr, RK Post, Jeffe Rebner

Primeira Capa: Pauline Benney

Quarta Capa: Pauline Benney

Projeto da Capa: Aileen E. Miles

Jogadores da Fase de Testes: Andrew Bates, Carl Bowen, John Chambers, Micah Chandler, Lisa Charlton, Carrie Easley, Susan Gilotti, Janet Lee, Jim McCann, Matt McFarland, Paul Marshall, Scott Mizis, Sue Mizis, Ripper Moore e Fred Yelk

ADVERTÊNCIA

Demônio: a Queda é um jogo. Como qualquer jogo de tabuleiro, é jogado em volta de uma mesa com os amigos. A diferença é que, neste caso, não há tabuleiro e até as peças podem ser desnecessárias. Mas ainda é um jogo. *Não* é a vida real. Os monstros são produtos de nossa imaginação: eles não são reais. **Você não é um demônio.** É simples assim. Se você não é capaz de distinguir a fantasia da realidade, deixe este livro para lá e arranje outra coisa para fazer. A todos os demais: divirtam-se.



1554 LINTON DR.
STONE MOUNTAIN,
GA 30083
USA

©2007 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Todos os direitos reservados. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken e Mage the Awakening são marcas registradas da White Wolf Publishing.

Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou copyright pertinentes.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas a diversão. O livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na internet:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.white-wolf.com e rec.games.frp.storyteller.com

DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: Demon: The Fallen™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Revisão Técnica: Solon Macedonia Soares

Preparação: Douglas Quinta Reis

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

Revisão das Provas: Douglas Quinta Reis

Demônio : a queda : um jogo narrativo de glória infernal / [tradução Maria do Carmo Zanini]. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Demon : the fallen.
Vários autores.
Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura. 2. Jogos de fantasia.

05-0619

CCD-793.93

DEVIR DEVIR LIVRARIA

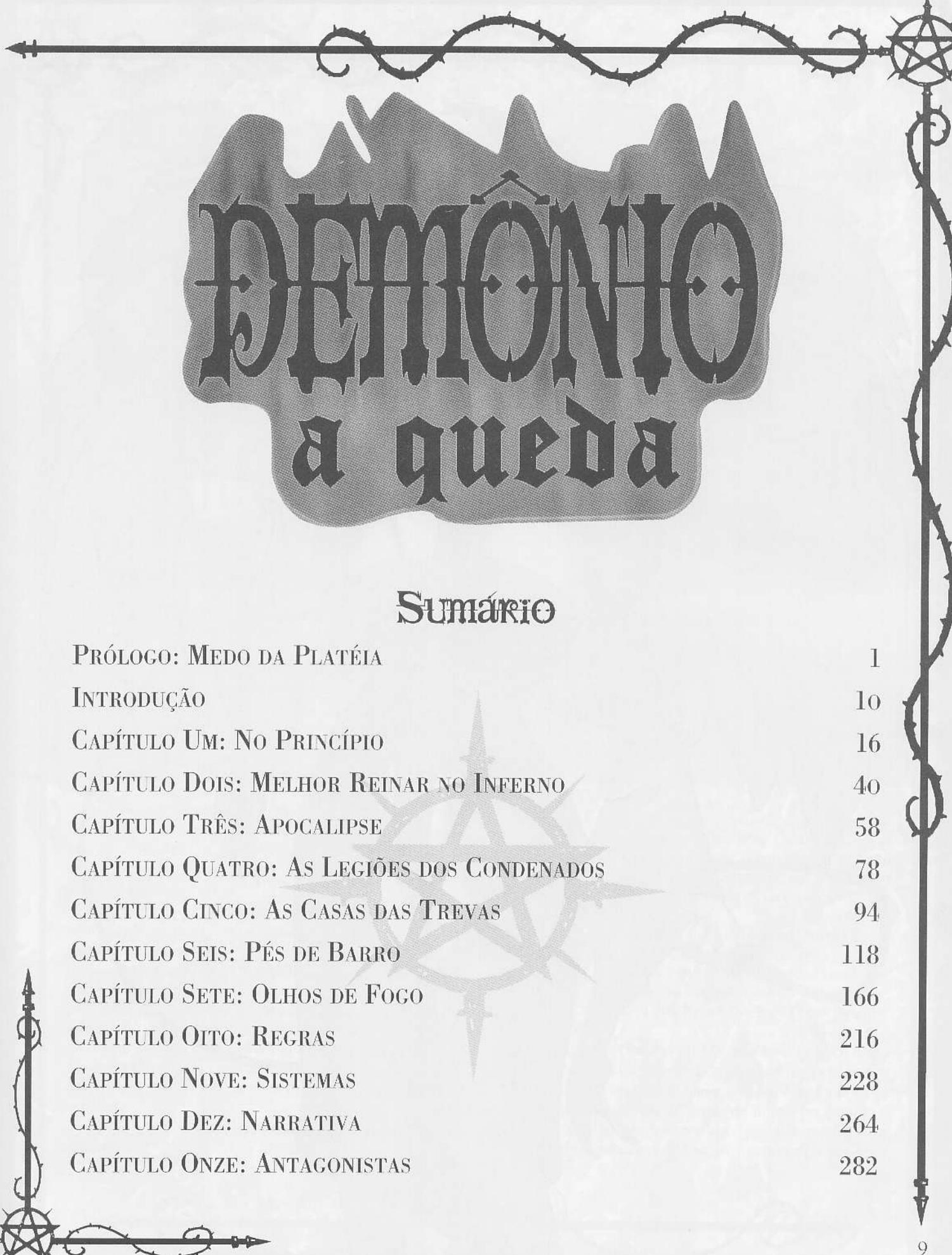
BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
São Paulo - SP
CEP: 01539-000
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de
Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.



DEMÔNIO a queda

Sumário

| | |
|--|-----|
| PRÓLOGO: MEDO DA PLATÉIA | 1 |
| INTRODUÇÃO | 10 |
| CAPÍTULO UM: NO PRINCÍPIO | 16 |
| CAPÍTULO DOIS: MELHOR REINAR NO INFERNO | 40 |
| CAPÍTULO TRÊS: APOCALIPSE | 58 |
| CAPÍTULO QUATRO: AS LEGIÕES DOS CONDENADOS | 78 |
| CAPÍTULO CINCO: AS CASAS DAS TREVAS | 94 |
| CAPÍTULO SEIS: PÉS DE BARRO | 118 |
| CAPÍTULO SETE: OLHOS DE FOGO | 166 |
| CAPÍTULO OITO: REGRAS | 216 |
| CAPÍTULO NOVE: SISTEMAS | 228 |
| CAPÍTULO DEZ: NARRATIVA | 264 |
| CAPÍTULO ONZE: ANTAGONISTAS | 282 |





INTRODUÇÃO

*Eu disse à minh'alma, fica tranqüila, e deixa baixar o escuro sobre ti,
Pois que aí tudo será treva divina.*

— T.S. Eliot, *East Coker**

* N. do T.: Tradução de Ivan Junqueira.

Diz o ditado que a história é escrita pelos vitoriosos. Considerar um levante como uma rebelião gloriosa ou uma insurreição traiçoeira depende inteiramente de quem prevalece no final, e os perdedores passam à posteridade como traidores, tiranos ou coisa pior. Sua história é em grande parte esquecida.

Aprendemos que os demônios são as encarnações do mal, espíritos que existem para seduzir os inocentes e levar os virtuosos à perdição. São impelidos pelo ódio implacável por todas as coisas sagradas, consumidos por um rancor malévolo em relação à luz e à vida. Geram a mentira e a desorientação, perturbam as mentes dos mortais com promessas de poder e glória. Pelo menos é isso o que diz a Sagrada Escritura. É por isso que foram arremessados à escuridão do Poço, aprisionados com correntes de fogo até o fim dos dias. Só Deus sabe o que aconteceria se esses espíritos malignos um dia fossem libertados.

Agora a humanidade está prestes a ouvir o outro lado da história.

NARRATIVA

Você tem em mãos o livro básico de regras de **Demônio: a Queda**, um jogo narrativo da *White Wolf Publishing*. Com as regras encontradas neste livro, você e seus amigos poderão representar os papéis de demônios monstruosos e contar histórias sobre as esperanças, os temores, os triunfos e os fracassos de seus personagens.

Num jogo narrativo, os jogadores criam personagens usando as regras deste livro, depois conduzem esses personagens ao longo de dramas e aventuras chamados (com bastante propriedade) histórias. As histórias são contadas mediante uma combinação dos desejos dos jogadores e das diretrizes do Narrador.

Em muitos aspectos, contar histórias lembra jogos como *Detetive*. Cada jogador representa o papel de um personagem — neste caso, um anjo caído que possui um corpo mortal — e se envolve numa forma de teatro de improviso dizendo o que o demônio diria e descrevendo o que o demônio faria. Boa parte desse processo é livre: os jogadores podem levar

seus personagens a dizer ou fazer o que bem entenderem, desde que os diálogos ou as ações sejam consistentes com a personalidade e as habilidades dos personagens. Entretanto, determina-se melhor o êxito de certas ações com o uso de dados e das regras apresentadas neste livro.

Toda vez que as regras e a história entrarem em conflito, a história vencerá. Faça uso das regras tanto quanto for necessário — de preferência, minimamente — para contar histórias emocionantes de horror, ação e triunfo.

JOGADORES E NARRADORES

É melhor jogar **Demônio** com um grupo, ou trupe, de dois a seis participantes. A maioria é composta de jogadores. Eles criam os personagens demônios: protagonistas imaginários semelhantes àqueles encontrados nos romances, no cinema e nas histórias em quadrinhos. Em cada grupo, entretanto, uma pessoa deve assumir o papel de Narrador. O Narrador não cria um personagem principal para si. Em vez disso, ele atua como uma combinação de diretor, moderador, narrador e árbitro. Ao criar tramas e conflitos a partir de sua imaginação, o Narrador inventa o drama que será vivido pelos personagens dos jogadores. O Narrador também assume o papel do elenco de apoio: tanto os aliados com quem os personagens interagem quanto os antagonistas com os quais os personagens lutam. O Narrador inventa os detalhes relevantes do cenário da história: bares, casas noturnas, estabelecimentos comerciais e outras instituições frequentadas pelos personagens. Os jogadores decidem como seus personagens reagem às situações do jogo, mas é o Narrador quem decide (com o auxílio das regras) se os personagens realmente têm êxito em suas diligências e, se for este o caso, em que grau. Em última instância, o Narrador é a autoridade definitiva no que diz respeito aos acontecimentos que têm lugar no jogo.

Exemplo: *Andrew, Lisa, Carl e Mike reuniram-se para jogar Demônio. Andrew, Lisa e Carl são os jogadores. Andrew interpreta Yziriel, um Diabo (um demônio dominador e carismático) que habita o corpo de Harold Lewis, procurador. Lisa interpreta Juriel, um Infesto (um demônio capaz de criar ilusões e influenciar o tempo) que possui o corpo de Andréa Winn, universitária. Carl interpreta Hazaroth, um Flagelo (um demônio capaz de comandar o vento e dar vida a objetos inanimados) que habita o corpo de John Walker, detetive particular. Mike é o Narrador. A história imaginada por ele lança os personagens contra um demônio monstruoso que está usando uma escola para jovens perturbados como um criadouro para futuras hostes demoníacas. Depois de entrar na escola, os personagens são confrontados pelo demônio, que habita o corpo da diretora.*

- **Mike (descrevendo a cena):** O segurança destranca as portas duplas de vidro e introduz vocês no deserto saguão de piso de mármore. O guarda tranca a porta assim que vocês passam, depois leva vocês até o *foyer*, de frente para os elevadores do prédio. Quando vocês chegam ao *foyer*, as portas de um dos elevadores se abrem e uma mulher alta e escultural, vestindo um *tailleur*, sai para recebê-los. Sua pele clara irradia saúde sob a iluminação suave do *foyer*, e seus movimentos são fluidos e precisos. Serena, ela estuda vocês três com olhos cor de rês. Tamanho é o poder de seu olhar que vocês percebem apenas vagamente os quatro seguranças que deixam o elevador logo atrás dela.

- **Mike (de novo, agora falando como o monstro):** “O guarda do portão da frente disse que vocês são do Ministério Público e estão aqui em visita oficial. Ninguém telefonou para avisar que vocês viriam. Vocês têm algum tipo de identificação?”

Os jogadores agora precisam decidir o que seus personagens vão fazer.

- **Andrew (falando como Harold):** “Claro.”
- **Andrew (descrevendo a ação de Yziriel):** Eu pego minha identificação e mostro pra ela.
- **Carl (falando como John):** “Precisamos fazer algumas perguntas sobre uma tentativa de fuga que ocorreu quinta-feira passada.”
- **Lisa (falando como Andréa):** “Também preciso entrevistar a criança e verificar sua condição física e seu estado mental.”

- **Mike (interpretando a reação do demônio):** Ela pega a identificação de Harold e a examina com cuidado; depois sorri, impassível. “Vocês estão muito bem informados, considerando-se que a fuga aconteceu na calada da noite e a criança não passou da cerca. Meu pessoal não falou com a imprensa nem com mais ninguém. Sendo assim, onde vocês conseguiram essa informação?” (então, ele lança os dados pelos jogadores e descreve a ação do demônio). Vocês três sentem a força do olhar dela resvalar sua pele como uma carícia, deixando seus espíritos à vontade. Um mero mortal estaria ansioso para contar tudo o que ela quer saber, mas a natureza demoníaca de vocês resiste aos encantos dela. Ao perceber que seus poderes não têm efeito, ela arreganha os lábios, revelando fileiras de dentes pontiagudos.

- **Andrew (descrevendo a ação de Harold):** Vou invocar a forma apocalíptica de Yziriel (Harold se transforma de repente num anjo muito alto e radiante, banhando o saguão com luz incandescente e intensa) e fala aos guardas com a Voz Celestial (um de seus poderes sobrenaturais). “Ela é um monstro que se aproveita de inocentes. Prendam-na!”

O que acontece a seguir é resolvido pelas ações dos jogadores e as decisões do Narrador. Como você pode ver, cada jogador é o árbitro das ações e das palavras de seu próprio personagem. Contudo, em última instância, é Mike, o Narrador, quem determina a resposta do demônio às palavras e ações dos personagens. É Mike, falando como o demônio, que interpreta sua reação. E é Mike quem determina se as ações dos personagens, caso alguma seja declarada, têm êxito ou não.

QUE LUGAR É ESTE?

O mundo de **Demônio: a Queda** não é o nosso, apesar de ser parecido o suficiente para provocar um certo desconforto alarmante. Ao contrário, o mundo habitado pelos demônios é *como* o nosso, mas visto por meio de um espelho escuro. O mal é perceptível e onipresente neste mundo. O fim está próximo e o planeta inteiro oscila no fio da navalha. É um mundo de trevas.

Superficialmente, o Mundo das Trevas é como o mundo “real” no qual vivemos. As mesmas bandas são populares, a violência flagela as áreas mais populosas das cidades, o suborno e a corrupção infestam os governos, e a sociedade conta com os centros urbanos como fontes de cultura. O Mundo das

Trevas tem uma Estátua da Liberdade, uma Torre Eiffel e um McDonald's em cada esquina. Entretanto, uma tendência secreta para o horror ali se faz mais presente do que em nosso mundo. Os males de nosso mundo são ainda mais pronunciados no Mundo das Trevas. Seus temores são mais reais. Seus governos são *mais* degenerados. Seu ecossistema morre um pouco mais a cada dia. E ali os demônios caminham sobre a face da Terra.

Bem-vindo ao Mundo das Trevas.

PUNK-GÓTICO

A expressão "punk-gótico" talvez seja a melhor maneira de descrever a natureza física do Mundo das Trevas. O ambiente é uma mistura conflitante de estilos e influências. A tensão provocada pela justaposição de etnias, classes sociais e subculturas torna o mundo um lugar vibrante, apesar de perigoso. Todos esses aspectos são conhecidos das pessoas normais desse mundo. Ocuparam-se deles a vida toda. O que se desconhece é a existência de monstros e o papel dos mesmos no estado geral das coisas. Até agora.

O termo "gótico" descreve a atmosfera do Mundo das Trevas. Edifícios escorados por arcobotantes avultam no céu, adornados por colunas e gárgulas dissimuladas. Os habitantes são apequenados pela escala absoluta da arquitetura, perdem-se entre agulhas de torre que, no afã de escapar ao mundo físico, parecem crescer hesitantes em direção ao Céu indiferente. A religião organizada é um refúgio para fanáticos e charlatães que se aproveitam dos temores do populacho para encher os bolsos ou divulgar a própria marca registrada de censura. As seitas florescem na clandestinidade, prometem poder e redenção. As instituições que controlam a sociedade são ainda mais sóbrias e conservadoras que em nosso mundo. Muitos poderosos preferem os males do mundo conhecido ao caos engendrado pela mudança. É um mundo discordante de ricos e pobres, excesso e escassez.

"Punk" é o estilo de vida adotado por muitos habitantes do Mundo das Trevas. Para dar sentido a suas vidas, eles se rebelam, arremessam-se contra os rochedos de poder. Gangues rondam as ruas e o crime organizado prolifera no submundo, uma reação à inutilidade de se viver "de acordo com a lei". A música é mais ruidosa, mais rápida, mais violenta, ou então é hipnótica e monótona, apreciada pelas massas que encontram a salvação nesse meio de fuga. A linguagem é mais grosseira, a moda é mais ousada, a arte é mais escandalosa, e a tecnologia leva tudo a todos ao apertar de um botão. O mundo é mais corrupto, sua gente perdeu a espiritualidade, e a esperança geralmente dá lugar ao escapismo.

A expressão punk-gótico se refere a uma atmosfera e a um cenário transmitidos durante o jogo. A maior responsabilidade pela criação desse clima recai sobre o Narrador, mas os jogadores também devem considerar a contribuição de seus personagens. A atmosfera também é uma questão de gosto. Alguns grupos preferem mais o gótico ao punk, enquanto outros querem porções iguais dos dois elementos (ou muito pouco de cada um deles). No fim das contas, o jogo é seu, e você tem liberdade para fazer dele o que quiser. Só não esqueça que experimentar o mundo é um esforço compartilhado, e tudo o que os jogadores e o Narrador fizerem ajudará a tornar esse mundo mais verossímil. As ações, os cenários, os personagens e as descrições, todos transmitem a estética punk-gótica.

CIDADES

Existem demônios em todo o mundo, não importam a raça, a cultura e o credo religioso. Podem ser encontrados em qualquer lugar, das montanhas do Himalaia aos vilarejos do Meio-Oeste norte-americano, mas tendem a se juntar nas grandes cidades do mundo. Os motivos são razoavelmente óbvios, dados alguns pressupostos. As populações humanas, a fonte do poder dos demônios, concentram-se mais nos centros urbanos que no campo ou nas terras incultas. E o demônio — ou o grupo de demônios — que controla as maiores fontes de fé governa seus pares como faziam os tiranos da Antiguidade.

GLOSSÁRIO

Apesar de ausentes há muito tempo, os demônios apresentam uma cultura e uma história ricas que remontam aos primeiros momentos da Criação e culminam no fim de mil anos de guerra contra os exércitos do Céu. Uma extensa lista de nomes comuns e próprios, além de termos descritivos, desenvolveu-se com esses importantes acontecimentos e aqui é apresentada para consulta:

Abismo, o: A prisão elaborada pelo Criador para encerrar os anjos caídos. Vide **Poço**.

Algoz: Um nome comum para os anjos rebeldes dos mortos. Vide **Halaku**.

Anjos caídos, os: Um nome comum para os anjos que se rebelaram contra o Céu.

Annunaki: O nome correto dos anjos rebeldes da terra. Vide **Malfeitor**.

Asharu: O nome correto dos anjos rebeldes do vento. Vide **Flagelo**.

Casa: Uma organização hierárquica de anjos dedicados a uma função específica na criação e supervisão do cosmo.

Celestiais: Um nome comum para anjos e demônios, que remete a suas origens divinas como servos do Criador. Vide **Elohim**.

Demônio: Um epíteto que descreve um anjo caído imerso na loucura e no ódio; um espírito deturpado e malévolo. Também utilizado como nome comum para descrever os anjos caídos como um todo.

Devorador: Um nome comum para os anjos rebeldes da natureza. Vide **Rabisu**.

Diabo: Um nome comum para os anjos rebeldes da aurora. Vide **Namaru**.

Doutrina: A base dos poderes dos celestiais; em essência, um conjunto de comandos para se manipular a tessitura da realidade.

Elohim, os: O nome correto dos servos divinos do Criador, comumente utilizado para se fazer referência aos anjos.

Faustianos: Uma facção de demônios dedicada a escravizar a humanidade para utilizá-la como arma contra o Céu.

Flagelo: Um nome comum para os anjos rebeldes dos ventos. Vide **Asharu**.

Forma apocalíptica: A imagem física da natureza celestial de um demônio. Vide *semblante*.

Halaku: O nome correto dos anjos rebeldes dos mortos. Vide *Algoz*.

Idade da Ira: Expressão que descreve a guerra de mil anos entre o Céu e os anjos caídos. Vide *Queda*.

Infesto: Um nome comum para os anjos rebeldes dos céus. Vide *Neberu*.

Lammasu: O nome correto dos anjos rebeldes do mar. Vide *Profanador*.

Luciferanos: Uma facção de demônios dedicada à localização de Lúcifer e à retomada da guerra contra o Céu.

Malfeitor: Um nome comum para os anjos rebeldes da terra. Vide *Annunaki*.

Namaru: O nome correto dos anjos rebeldes da aurora. Vide *Diabo*.

Neberu: O nome correto dos anjos rebeldes dos céus. Vide *Infesto*.

Ocultos: Uma facção de demônios dedicada a descobrir a verdade por trás do desaparecimento de Lúcifer e das questões sem resposta relativas à *Queda*.

Poço, o: Um epíteto utilizado para descrever o *Abismo*. Vide *Abismo*.

Profanador: Um nome comum para os anjos rebeldes do mar. Vide *Lammasu*.

Queda, a: O despertar da consciência da humanidade por Lúcifer e um terço dos Elohim, o que levou aos mil anos da *Idade da Ira*.

Rabisu: O nome correto dos anjos rebeldes da natureza. Vide *Devorador*.

Rapinantes: Uma facção de demônios dedicada à destruição do universo.

Reconciliadores: Uma facção de demônios dedicada a restaurar o paraíso na Terra, assim como este era antes da *Idade da Ira*.

Sebettu: Literalmente, “as sete”; denominação coletiva para as Casas rebeldes dos anjos caídos.

Seblante: O nome correto da forma apocalíptica ou reveladora de um demônio.

Servo: Um mortal ligado a um demônio por meio de um pacto de fé.

Terrestres, os: Denominação coletiva de um grupo de demônios que, invocados pelos mortais, deixaram o *Abismo* nos tempos antigos e encontraram uma maneira de se fixar no universo físico. Nos dias de hoje, eles tentam escravizar ou destruir os anjos caídos.

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro se divide em vários capítulos, cada qual projetado para explorar e explicar uma área específica do jogo. Lembre-se, porém, de que o “capítulo” mais importante num jogo narrativo é sua imaginação. Nunca permita que alguma coisa neste livro substitua sua própria criatividade.

O **Capítulo Um: No Princípio** descreve as origens dos anjos e a criação do universo segundo seu ponto de vista, culminando no nascimento da humanidade e nas razões por trás da rebelião de Lúcifer contra o Criador.

O **Capítulo Dois: Melhor Reinar no Inferno** fornece um panorama da guerra de mil anos dos anjos rebeldes contra o Céu e as circunstâncias que levaram à derrota de Lúcifer.

O **Capítulo Três: Apocalipse** descreve como o Inferno transformou os anjos aprisionados em demônios, como eles acabaram fugindo e como os demônios entendem o moderno Mundo das Trevas.

O **Capítulo Quatro: As Legiões dos Condenados** fornece um panorama minucioso da condição demoníaca, descreve que tipos de mortais podem ser possuídos e por que os anjos caídos precisam da fé humana.

O **Capítulo Cinco: As Casas das Trevas** descreve as sete Casas infernais às quais os demônios pertencem e as cinco facções filosóficas nas quais eles se dividem.

O **Capítulo Seis: Pés de Barro** traz os pormenores da criação de um personagem de *Demônio*.

O **Capítulo Sete: Olhos de Fogo** abrange a vasta gama de poderes demoníacos, suas formas apocalípticas e as regras para o emprego de ambos.

O **Capítulo Oito: Regras** traz os métodos básicos de resolução das várias ações dos personagens.

O **Capítulo Nove: Sistemas** descreve uma infinidade de maneiras de simular tudo, da condução de automóveis à realização de exorcismos.

O **Capítulo Dez: Narrativa** ensina os Narradores a criar histórias interessantes nas quais envolver os personagens.

O **Capítulo Onze: Antagonistas** fornece perfis e regras para uma variedade de demônios monstruosos, caçadores de demônios e servos dos Terrestres, que os Narradores podem lançar contra os personagens.

Ação ao Vivo

A maioria dos jogos de *Demônio* ocorre ao redor de uma mesa, e os jogadores descrevem o que seus personagens dizem e fazem. Entretanto, os jogos também podem ser conduzidos por meio da ação ao vivo. Essa maneira emocionante de jogar apresenta algumas semelhanças com o teatro de improviso, no sentido de que os jogadores realmente se vestem como seus personagens e representam as cenas como se fossem os atores de uma peça. Portanto, em vez de dizer: “Meu personagem anda até a mesa e apanha o documento antigo”, você, o jogador, realmente se levanta, anda até uma mesa decorada de maneira apropriada e apanha o “documento antigo” (provavelmente é um acessório cenográfico criado pelo Narrador, como, por exemplo, um pedaço de pergaminho chamuscado nas bordas e “envelhecido” com uma camada de “pó” feita de farinha).

Ainda há um Narrador coordenando a ação e dirigindo a trama. Ele descreve as características especiais do cenário, supervisiona os desafios pelos quais passam os personagens e pode interromper a ação a qualquer momento.

Geralmente, a ação ao vivo não faz uso de dados. Sistemas alternativos, tais como os apresentados na linha de produtos *Teatro da Mente*, da White Wolf, substituem os dados ao se determinar os resultados dos desafios. Muitas situações são resolvidas simplesmente por meio da interpretação dos jogadores e das decisões do Narrador.

MEDIDAS DE SEGURANÇA

Algumas regras são necessárias para garantir que a sessão de ação ao vivo seja segura e agradável para todos os participantes e espectadores. Ao contrário das outras regras deste livro, estas *precisam* ser seguidas.

Sem Contato: Ponto final. Todos os combates e as interações físicas devem ser administrados por meio de dados ou outros sistemas abstratos. Os jogadores jamais devem golpear, agarrar ou tocar qualquer pessoa durante o jogo. É responsabilidade do Narrador interromper a sessão caso um ou mais jogadores fiquem excessivamente agitados.

Sem Armas: Acessórios como chapéus, vestidos de época e bengalas ficam ótimos num jogo de ação ao vivo. Armas, não. Nada de facas, espadas nem qualquer outra coisa que lembre remotamente uma arma de fogo. Não traga nem mesmo espadas falsas, pistolas d'água ou armas de borracha. Se seu personagem precisa carregar uma "arma", pegue uma ficha de arquivo e escreva "revólver" ou "espada", ou seja lá o que for. Durante os desafios que envolvem combate, apresente a ficha ao Narrador, que decidirá o uso da mesma no jogo.

Jogue Numa Área Reservada: A ação ao vivo foi criada para se jogar em casa ou em outro local predeterminado. Não envolva espectadores no jogo e certifique-se de que todos na área — ou qualquer pessoa passando pela área — compreendam exatamente o que vocês estão fazendo. O jogo pode parecer perturbador — até mesmo assustador — às pessoas que não sabem o que está acontecendo. Não tente escandalizar nem intimidar os transeuntes. Esse tipo de comportamento não só é imaturo como pode levar a processos judiciais justificados.

Saiba Quando Parar: Se o Narrador interromper a sessão ou decretar um intervalo, pare imediatamente. O Narrador ainda é o árbitro final de todos os incidentes do jogo. Do mesmo modo, quando a sessão de jogo terminar, guarde sua fantasia e dê a noite por terminada.

É Só um Jogo: A ação ao vivo é diversão. Se um rival vencer, se um personagem morrer, se um plano der errado, não será o fim do mundo. Às vezes, os jogadores gostam de se reunir fora do ambiente de jogo e conversar a respeito — por exemplo, um grupo de jogadores neófitos de **Demônio** se reúne para decidir quem ou o que eles precisam proteger ou perseguir com mais afinco —, e não há nada de errado nisso. Mas telefonar para seu aliado no jogo às quatro da manhã para pedir que ele se junte a você numa missão pessoal é levar as coisas longe demais. Lembre-se, a intenção de todos é se divertir!

Conclusão: A ação ao vivo pode ser uma experiência narrativa extremamente rica e saborosa se conduzida com maturidade e responsabilidade. Não estamos brincando quando falamos em "maturidade e responsabilidade", galera. Na ação ao vivo, você faz o jogo; portanto, é imperativo que você trate a si mesmo e aos outros com o máximo de cuidado, dignidade e respeito. Definitivamente, este jogo *não* trata de escravização nem de combate "real", e muito menos implica atividades eróticas ou sobrenaturais. Você não é um demônio: você apenas interpreta um demônio no jogo.

MATERIAL DE REFERÊNCIA

A arte, a literatura e a cultura popular estão cheias de apresentações do Inferno e de seus habitantes, além de abranterem um vasto espectro entre a pieguice e o horror. Retratar os anjos caídos como almas atormentadas e monstruosas — ainda que heróicas, em sua essência — não é uma tarefa fácil, mas existem algumas fontes de inspiração que proporcionam perspectivas diferentes sobre a natureza demoníaca.

Livros recomendados

Cartas do diabo ao seu aprendiz, de C. S. Lewis. Apresentado como uma coleção de cartas enviadas por um demônio a outro, o livro é um tratado sagaz sobre a tentação e a fé na divindade.

Deuses americanos, de Neil Gaiman. Um conto evocativo (e às vezes horripilante) sobre deuses e sua relação simbólica com a humanidade. Uma história excelente sobre o poder da fé humana.

In God We Trust: But Which One?, de Judith Hayes. Hayes, uma atéia notória, defende que, caso Deus exista, Ele não merece nossa adoração. Para os jogadores que desejam dar mais profundidade à oposição de seus personagens a Deus, este livro é um bom começo. É jocoso e instigador, mas não o recomendamos aos que se ofendem com facilidade.

Legion, de William Peter Blatty. A continuação de Blatty para *O exorcista* é um grande romance com uma teoria fascinante sobre a natureza do mal, do livre arbítrio e da identidade de Lúcifer.

Music of Razors, de Cameron Rogers. Mais anjos antagônicos formando o pano de fundo de uma fantasia urbana. De particular interesse é a descrição de artefatos anteriores à rebelião de Lúcifer.

Needful Things, de Stephen King. A história de King é um exemplo perfeito de um Malfeitor em atividade numa cidade pequena.

Paraíso perdido, de John Milton. A poesia do século XVII não é a idéia de leitura leve da maioria das pessoas, mas este clássico é obrigatório devido à descrição evocativa e até mesmo complacente de Lúcifer e de sua guerra contra o Céu. Apesar de motivado mais pela inveja que pelo amor à humanidade, sua contenda rebelde contra o Todo-poderoso não deixa de ser heróica.

To Reign in Hell, de Steven Brust. Difícil de se encontrar atualmente, mas uma excelente história com toques de humor negro sobre a rebelião de Lúcifer.

Filmes e referências televisivas

O advogado do Diabo. O Lúcifer de Al Pacino é o exemplo perfeito de um Diabo absorto no próprio Tormento. Aquele monólogo do "pode olhar, mas não toque", quase no final do filme, é um clássico.

Coração satânico. Um horripilante conto de atmosfera sobre desejos perversos e corrupção discreta. Atenção para a atuação sutil e arrepiante de Robert De Niro como Louis Cypher.

Gótico americano. Esta série de TV de meados da década de 1990 é um ótimo exemplo de como um demônio em forma humana poderia se infiltrar profundamente numa comunidade, manter servos e matar impunemente. Além disso, Selena Coombs poderia muito bem ser uma Profanadora de pouco poder tentando se corrigir.



As trevas abaixo e o bramido da tempestade acima. Gabiel resistia à atração do Abismo com toda a sua fibra e se projetava sempre para cima, rumo à abertura do Turbilhão. Os ventos esfolavam sua alma, mas ele exultava de dor. Sentia o quão perto estava de ser despedaçado, condenado ao olvido eterno, e a ameaça de extinção o fortalecia. Era muito melhor lutar e desaparecer que nada fazer e esperar. Essa havia sido a lição do Abismo que Gabiel aprendera tão bem.

Os ventos pioravam quanto mais ele ascendia, mas, logo depois da tempestade, Gabiel sentia as fronteiras do reino espiritual e a tessitura do reino físico. O Turbilhão tentava forçá-lo a voltar à noite absoluta, penetrava sua alma qual faca de gelo, mas ele se forçava a continuar e acolhia com prazer a dor lancinante. Tivesse ele boca para falar, o reino dos mortos estremeceria com sua gargalhada rebelde. Cada segundo o levava para mais perto do mundo que ele imaginara perdido para sempre. Ele já recordava a sensação da treva fresca entre as estrelas, ou o frêmito do fogo a delinear sua forma. Ele já sentia o gosto do ar do mundo verdejante que ele ajudara a criar e a sensação da terra viva sob seus pés. Ele ansiava por aquilo. Ele o desejava com uma paixão que não conhecera durante eras. Agora o mundo dos sentidos não mais seria uma tentação.

Gabiel perfurou o Vêu entre os reinos como uma flecha de fogo, apenas vagamente consciente da energia que ele despendera na fuga. O mundo pairava diante dele, ao alcance de suas mãos, mas, mesmo assim, ele sentiu seu espírito se desmanchar, ameaçando se desfazer a menos que ele encontrasse um abrigo na tempestade.

Lançou-se à terra como um meteoro, com o espírito estremecido pela sinfonia de seis bilhões de almas, e as esperanças e os receios dessa multidão levaram até Gabiel os ecos da carne mortal. Algumas almas brilhavam como sóis nascentes; outras empalideciam como brasas, uma luz tênue que se recolhia na câmara oca de uma forma humana. Ele sentiu um desses corpos de vida vibrante e espírito alquebrado, e precipitou-se como um raio.

As garras do Turbilhão não se comparavam ao choque da possessão.

Uma torrente de imagens. Sensações. Lembranças. Todas obscuras e tépidas se comparadas às de Gabiel, mas eram tantas... Desabaram sobre sua consciência numa avalanche e o soterraram.

Ele abriu os olhos. A face esmagada contra o asfalto úmido e gelado, a pele quente e dilacerada. Alguém o puxava pelo ombro, tentando virá-lo de costas. Com um grunhido, Gabiel aquiesceu.

— Ah, meu Deus! Por favor, Deus! Diga que você está bem!

Uma mulher olhava para ele, com as faces coradas de frio, os olhos azuis e brilhantes de lágrimas.

Ele estava deitado no meio de uma rua coberta de neve. Globos indistintos de luz fria e desumana fulguravam no alto, cobertos por rajadas de neve. A sua esquerda, os faróis e a grade do radiador de um carro, cujo motor ainda funcionava. Havia sangue no aço cromado.

A mulher puxou-lhe o casaco de caxemira e implorou o perdão de Deus pelo que fizera. E Gabiel, banido do Céu, inflou os pulmões recém-descobertos e gargalhou.

CAPÍTULO Um

NO

PRINCÍPIO

*[Ao] nosso mundo primeiro, aceitaremos
A trapaça do tordo? Em nosso mundo primeiro.
Lá estavam eles, dignificados e invisíveis,
Movendo-se imponderáveis sobre folhas mortas,
No calor do outono, através do ar vibrante...*

— T. S. Eliot, *Burnt Norton**

* N. do T.: Tradução de Ivan Junqueira.

O Reverendo Matthew Wallace estava sentado a sua escrivaninha, de cenho franzido, a esfregar os olhos, tentando se concentrar. Era tarde — quase meia-noite —, e ele ainda estava no estúdio colocando em dia a papelada da emissora. O documento à frente dele era extenso, árido e não trazia boas novas. Era um estudo demográfico da audiência de seu programa, *A hora do poder de Jesus*. Os pontos se mantinham estáveis pelo terceiro ano consecutivo, mas a emissora tinha algumas preocupações. Queriam uma audiência mais ampla. Queriam que ele expandisse seu apelo. Apresentavam sugestões para que ele atingisse uma audiência maior e sócio-economicamente privilegiada.

— Por que não acabam logo com isso dizendo simplesmente para fazer com que mais brancos assistam ao programa? — ele resmungou.

Não estava realmente pensando no documento. Olhava para ele, considerava-o, mas o papel não tinha toda a sua atenção. Sua mente continuava a perambular de volta à Gina.

— Eu não devia — Wallace murmurou consigo mesmo.

Ele virou uma página e começou a ler a respeito de seu apelo decrescente entre os profissionais negros. Leu metade do texto antes de sua mente rastejar de volta à Gina.

— Eu poderia ligar para a Zola agora — disse ele. — Ela veria que estou no trabalho pelo identificador de chamadas. Digo que estou fazendo serão. É a verdade. Será a verdade no momento em que eu disser. Depois, saio de fininho. Quem sabe não faço uma surpresa para a Gina com...

Chacoalhou a cabeça. Não telefonou para a esposa.

Nos dois parágrafos seguintes, encontrou de fato uma idéia para um projeto de levantamento de capital que poderia ser útil. Isso prendeu sua atenção por mais duas páginas, então ele estava mais uma vez pensando em telefonar para a esposa.

— Eu poderia ligar para ela, e depois para a Gina. Ou ligar para a Gina primeiro, ter certeza de que ela está em casa. Dar uma chance para ela se preparar.

Ele estava cansado, mas sentia uma pequena motivação naquela idéia. Mas, não. Não devia. Era errado. Olhou para o retrato de Zola sobre a escrivaninha e deixou-se assolar pelos sentimentos de culpa.

— Que se dane.

Afastou o relatório, levantou-se e saiu intencionalmente do escritório. Voltaria para casa, para sua esposa e filhos. Voltaria para seu lugar. Disse a si mesmo que, de um jeito ou de outro, estava velho demais para a galinhagem. Velho e cansado. Ele romperia com Gina. Talvez naquele sábado, quando Zola levasse as crianças para visitar a vovó.

De qualquer maneira, ele planejava ver Gina no sábado. Talvez estivesse na hora de terminar. Talvez.

Experimentando um breve senso de virtude, ele trancou a porta ao sair e virou-se para o estacionamento, levantando o colarinho em resposta à chuva nevoenta. Mal teve tempo de notar que havia um segundo veículo ali, estacionado ao lado de seu BMW... um carro familiar, um Lexus...

O carro de Noah.

A última vez que Matthew vira Noah, seu filho mais velho, os dois não haviam exatamente conversado. Haviam berrado.

Ele condenara o recém-declarado ateísmo de seu filho.

Noah chamara o pai de charlatão, a vender a salvação como se fosse uma mezinha qualquer.

Matthew, aos brados, respondeu que Noah nunca rejeitara o teto sobre sua cabeça, a comida em seu prato, o dinheiro no banco e a educação que Matthew jamais tivera.

Foi quando Noah lhe contou sobre a bolsa integral do programa de graduação da Universidade Estadual Bowling Green. Disse que não precisava mais de Matthew, que ele finalmente se livraria das algemas douradas do pai.

Matthew chamou-lhe de pequeno ingrato mimado e ameaçou deserdá-lo.

Noah o desmascarou.

Fazia dois anos, e os dois não se falavam desde então.

REVELAÇÕES

Um vulto se formou nas trevas. Alto, bonito, vestindo um casaco de pêlo de camelo e elegantes botas de couro. Não trazia um chapéu sobre o cabelo cortado à escovinha, mas um cachecol de caxemira branca contrastava com a pele cor de chocolate. Era, talvez, um tom mais claro que Matthew e alguns tons mais escuro que Zola.

Matthew umedeceu os lábios que subitamente pareciam secos.

— Filho? — crocitou. Engoliu em seco e repetiu, mais alto, mais forte. — Filho!

Noah nada disse.

— Ah, Noah... Noah, estou... — Abriu os braços. — Senti saudade, filho. Você não sabe o quanto rezei para que voltasse.

A figura permaneceu em silêncio e imóvel. Os pêlos na nuca de Matthew se eriçaram.

— Filho... Noah... — Ele gaguejava. — Eu sei que disse umas coisas terríveis. Sinto muito. Não sou orgulhoso a ponto de não admitir que estava errado. Não se passou um dia sequer sem que eu pensasse no que aconteceu. Um dia sequer. Por favor... por favor, diga-me que você voltou.

— Você realmente rezou pela volta de seu filho? — A voz era a de Noah, mas o tom era impassível, neutro, como um juiz a decretar a sentença.

O reverendo franziu o cenho.

— Você sabe que sim.

— Mesmo que antes a resposta tenha sempre sido “não”?

— Águas passadas. Você está aqui agora, não está?

A figura diante dele riu... e então mudou.

Onde antes havia um belo homem negro, a glória do fogo agora era revelada. A água empoçada recuou, ferveu e transformou-se em vapor. O estacionamento vazio de repente ardia em meio às chamas da luz celestial, e Matthew caiu de joelhos, com as mãos postas e os olhos arregalados.

— Meu Deus e Senhor! — ele gritou. — Meu Deus e Senhor!

— MATTHEW — disse a aparição que antes fora seu filho —, NÃO TENHAS MEDO.

— O que quereis de mim?

— O QUE DARIAS?

— Qualquer coisa! Qualquer coisa, Senhor! Sou vosso servo. Ouço e obedeço!

— TUDO O QUE PEÇO É TUA LEALDADE, MATTHEW. TUDO O QUE PEÇO É TUA CONFIANÇA E TEU COMPROMISSO.

— Sou vosso! Sabeis que sim, sempre fui! Seja feita vossa vontade, Senhor! Seja feita vossa vontade!

— DEVO DEIXAR MEU SINAL SOBRE TUA FRONTE E MARCAR-TE COMO MEU PARA TODO O SEMPRE?

Com os olhos fechados de bem-aventurança, Matthew inclinou-se, expectante, apresentando a frente.

Através das pálpebras cerradas, ele viu a luz do milagre desvanecer e dar lugar à escuridão, e, quando ele voltou a abri-las, a cena se achava novamente iluminada pelo laranja das luzes halogênicas e o azul do luar na neblina.

Diante dele estava seu filho novamente, meneando a cabeça, desdenhoso.

— Idiota — disse Noah.

Matthew, de repente, tomou consciência da fria umidade que o penetrava pelos joelhos das calças, e o medo cedeu à raiva.

— O que significa isto? — exigiu ele, levantando-se desajeitadamente.

— Ah, Matthew... você é um em um milhão. Nem todo o mundo se dispõe a abraçar a virtude de uma hora para outra e entregar tudo a Deus... Ou a alguém que alega ser Deus.

Havia algo de zombeteiro na voz de Noah, mas seu rosto denunciava pouca emoção.

Matthew franziu o cenho.

— O que foi que eu vi?

Os olhos escuros de Noah se estreitaram.

— O que você *achou* ter visto?

— Vi a glória de Deus Todo-poderoso.

Nisso, Noah baixou os olhos, mas, depois de um instante, chacoalhou a cabeça e deu uma risadinha tristonha.

— Não, Matthew, você não viu a glória de Deus Todo-poderoso. O que você viu foi o buraco deixado pela glória de Deus quando Ele a arrancou. Foi... a sombra de um fragmento da magnificência do Criador. Foram suas cinzas.

— Noah... — começou Matthew, mas ele ainda sentia vertigens, incapaz de acreditar no que vira.

A figura diante dele se inclinou e perguntou:

— O que você achou que eu fosse?

— Achei ter visto um anjo do Senhor.

Noah ofereceu ao pai um sorriso cruel.

— Tente de novo.

Ele se virou para o edifício diante deles e leu a placa ao lado da porta. "Produções Celestinas Ltda., sede da *Igreja do Reverendo Matthew Wallace e d'A hora do poder de Jesus.*" Ele chacoalhou a cabeça.

— Notei que Cristo aparece depois de seu nome, e em letras menores.

— O que está acontecendo? — exigiu Matthew.

— Vamos entrar e conversar.

Noah estendeu as duas mãos para as portas pesadas... E então sibilou.

Os olhos de Matthew se arregalaram quando a fumaça branca brotou dos dedos de seu filho. Noah recolheu as mãos e crispou o lábio enquanto olhava para elas.

O reverendo se sentiu desfalecer ao observar as bolhas aparecerem do nada, as espirais de pele enegrecida, o sangue... Noah se ajoelhou e enfiou as duas mãos numa poça oleosa. Quando ele as removeu, salpicos de sangue e pele carbonizada manchavam-lhe as palmas.

— Muito interessante — ele disse, olhando para a porta do estúdio atrás dele com respeito cauteloso. — Acho que teremos de discutir o assunto em algum outro lugar.

— O que é você?

— Nossa, tem gente que demora para entender as coisas.

O Noah que Matthew conhecia não tinha o hábito de estalar a língua e revirar os olhos fingindo exasperação. Este novo Noah aparentemente tinha, e Matthew não estava gostando daquilo.

— Vejamos... — Noah começou a contar nos dedos ensanguentados. — Aparição gloriosa com asas de fogo. *Não* é um anjo do Senhor. Tenta induzir os mortais a votos de fidelidade... e é ferido por solo sagrado. O que você acha que sobra?

Um homem de pouca fé teria se mostrado cético, mas Matthew, apesar de todos os defeitos, era um verdadeiro crente.

— *Vade retro*, Satanás — ele murmurou.

Noah riu, desdenhoso.

— Não seria mais simples *você* se afastar?

Matthew investiu, agarrou as lapelas de Noah em suas mãos e puxou até que Noah estivesse nas pontas dos pés.

— *O que você fez com meu filho?* — ele urrou.

A figura — o demônio? — nada disse, apenas abriu um meio-sorriso de olhos semicerrados.

Fosse Matthew um homem genuinamente violento, ele teria socado aquele rosto sorridente, arrancado aqueles olhos

apertados e arremessado o que restasse à calçada. Se o rosto diante dele não pertencesse a seu filho, ele o teria apertado contra as portas do edifício, esperando queimá-lo com o tormento divino. Mas Matthew era um homem de palavras e gestos, por isso ele se quedou ali, agarrando o casaco de Noah e sentindo-se cada vez mais idiota.

— Parece que houve um equívoco — o rosto diante dele disse baixinho. — Este paletó é apenas para meu uso pessoal. Eu agradeceria se você o soltasse.

Matthew estreitou os olhos e empurrou a figura para longe.

— Agora, se pudéssemos...

De repente, o reverendo ergueu as mãos para o céu plúmbeo.

— Oh, Senhor Jesus, ouvi minha súplica! Salvai-me deste demônio! Poupei vosso servo desta figura do abismo!

A voz dele ecoou nas paredes de concreto dos edifícios próximos.

— Pare com isso! — disse Noah.

— Por favor, gentil Senhor, salvai vosso servo temente! Sois meu pastor, nada me faltará!

— Estou avisando! — O rosto de Noah contorceu-se de ódio... mas havia também um quê de medo.

— Por favor, meu doce Jesus, em vosso nome rogo...

Antes que Matthew pudesse dizer algo mais, Noah estava cara a cara com ele, os dentes brancos a milímetros de seu nariz.

— Você reza para Jesus quando vai trepar com a líder do coro? Você ora a Deus quando quer levá-la para a cama? Você se ajoelha e reza: "Oh, Senhor, por favor, não deixeis minha esposa descobrir?"

Matthew vacilou. Ele tentou recomeçar.

— Sois meu escudo, minha glória...

— O que você viu nela, Reverendo? Ela chupa seu pau quando sua esposa diz não? Você ora por perdão toda vez que sai de fininho para transar com ela, ou você guarda tudo para uma grande confissão mensal?

— Cale essa maldita boca!

O vulto diante dele relaxou, arrumou o casaco, limpou as mãos que subitamente se encontravam lisas e sem queimaduras.

— Chega de exorcismo por hoje — disse Noah.

Matthew baixou os olhos e fitou a calçada.

— Afaste-se de mim — ele disse. — Deixe-me em paz.

Mas ele já não fazia mais exigências. Implorava.

— É o que você realmente quer? — A voz de Noah saiu inesperadamente gentil. — Se você quiser que eu vá, irei. Nunca mais verá meu rosto novamente. — Como Matthew não respondesse, Noah tirou alguma coisa do bolso e apresentou-a. — Acho que eu deveria devolver isto, então.

Matthew hesitou, mas, ao reconhecer o objeto, estendeu a mão instintivamente.

Era uma bíblia — uma "Boa Nova", encadernada em couro castanho com bordas douradas. Ele a reconheceu. Fora seu presente a Noah depois da Primeira Comunhão do rapaz. Abrindo-a, leu: *Fique com Deus, sempre. Eu te amo, filho.*

— Por que está fazendo isso? — murmurou Matthew.

— Porque achei que você pudesse me ajudar — o outro respondeu, depois se voltou para partir.

— Espere! — disse Matthew.

Noah se virou.

— Você poderia me acompanhar? perguntou Matthew.

UM PACTO COM O DIABO

Dois prédios depois da igreja ficavam as Produções Rollins. Sonny Rollins era um paroquiano da igreja de Matthew, seu principal cliente. Ele dera a Matthew uma chave anos atrás.

O escritório de Sonny era pequeno e bagunçado (e fedia a cigarro), mas havia duas cadeiras confortáveis e uma cafeteira.

— Impressionante — disse o convidado do pastor.

— O que é impressionante? — Matthew perguntou.

— Sua estação de TV é solo sagrado.

— É uma igreja antes de mais nada.

O outro deixou escapar um riso desdenhoso.

— Ah, sim. É por isso que está enfiada no meio de uma zona comercial e industrial, a quilômetros de qualquer lugar onde os moradores poderiam de fato se reunir.

Matthew chacoalhou a cabeça.

— A igreja não é um edifício, é uma condição. “Onde se acham dois ou três congregados em Meu nome...”

— Ou, por que não, assistindo à TV em casa. Engraçado como a palavra “congregação” agora inclui pessoas que se acham sozinhas, apenas orando ao mesmo tempo.

— Por que veio até aqui? — Matthew perguntou. — Espere, vou começar com uma pergunta mais simples: se você não é meu filho, quem é você?

O outro o observou em silêncio — um olhar impassível, como o de um jogador de pôquer a examinar suas cartas. Matthew apenas retribuiu o olhar até que seu convidado pareceu chegar a uma conclusão.

— Você pode me chamar de Gaviel quando estivermos a sós. “Noah” deve servir, quando houver outras pessoas por perto. Causaremos menos confusão desse modo.

— Gaviel.

— Não o use levemente.

Algo nos olhos de Gaviel deixou claro que ele não estava brincando.

Matthew cerrou os punhos e rilhou os dentes, mas sua voz — sempre sua melhor arma — continuou calma e controlada quando ele disse:

— E você é um demônio.

— Pode-se dizer que sim.

— Você possuiu o corpo de meu filho.

Gaviel assentiu.

— Receio que sim.

— Deve saber que eu não descansarei até que você o deixe.

Gaviel baixou os olhos e pareceu, por um momento, genuinamente triste.

— Matthew, eu não matei seu filho e não o expulsei do próprio corpo. Quero que acredite nisso.

— Estou certo que sim, mas perdoe-me a desconfiança.

— Noah Wallace não existe mais, Matthew. Sinto muito, mesmo, mas essa é toda a verdade.

— É o que você diz, mas vejo o corpo dele diante de mim e ouço a voz dele.

As palavras de Matthew eram razoáveis, mas a situação exigia demais de sua capacidade de falar com calma.

— Resta o corpo. Restam as lembranças. Mas a alma de seu filho se foi. Ele foi atingido por um carro cinco dias atrás ao atravessar a rua perto da universidade. Houve dano cerebral.

— Não acredito em você! É algum tipo de truque. Tem de ser.

— Foi preenchido um boletim de ocorrência. Procure você mesmo. A mente dele foi danificada, a alma enfraqueceu, e eu o senti. Reclamei o corpo como meu, e ele foi expulso, abandonado ao destino que aguarda toda a humanidade. Tenho as lembranças e os talentos dele, mas o Noah que você conheceu, a centelha de vida essencial, se foi para sempre.

— Você está mentindo!

Gaviel suspirou.

— O que eu teria a ganhar mentindo?

— Você tem medo que eu o exorcize.

— Acho que já estabelecemos que sua fé não está exatamente à altura *desse* empreendimento — replicou o demônio.

— Posso ser fraco, mas sou um ministro do Senhor.

— Com um diploma de um seminário que anunciava na revista *Rolling Stone*.

— Tenho um doutorado em teologia!

— Você tem um doutorado *honorário* de uma faculdade que, como a universidade a que está ligada, tem como alvo o mesmo mercado que as auto-escolas para caminhoneiros. Um doutorado que você recebeu, devo acrescentar, no mesmo ano em que doou 25 mil dólares à agência financiadora dessa mesma faculdade. — Gaviel chacoalhou a cabeça. — Você nem mesmo consegue ler a Bíblia!

— Leio a Bíblia todos os dias!

— Você lê uma *tradução* da Bíblia todos os dias, mas você sabe alguma coisa de latim além de “quid pro quo”? E grego? *O mínimo* de hebraico?

Gaviel estava claramente se divertindo com o desconforto do outro homem.

— A fé é mais importante. A fé é mais importante que diplomas, instrução e carreira.

— Quanto a isso, concordamos. É por isso que vim até você. — Ele se inclinou. — Você se deu conta de que eu poderia ter marcado sua alma lá fora na chuva? Eu poderia ter feito de você minha criatura: meu escravo, sujeito a minha vontade, e eu teria direitos de vida e morte sobre você. Mas eu não o fiz. Deixei que ficasse com sua alma e até tolerarei que você usasse de violência para comigo, me insultasse, me tratasse com desprezo e invocasse a ira de Deus.

— Você quer alguma coisa. Alguma coisa de mim.

— O perdão de Deus é realmente infinito?

A pergunta surpreendeu o reverendo.

— Bem, sim. É claro.

— E abrange todos os pecados, não importa a gravidade?

— Se o arrependimento for genuíno.



— E quanto a um anjo caído, reverendo? Deus poderia perdoar até mesmo alguém assim? Alguém que voluntariamente transgrediu Suas ordens diretas? Alguém que se pôs deliberadamente a aviltar toda a criação de Deus, alguém que subiu num pedestal para ser adorado pela humanidade?

Nesse instante, Matthew franziu o cenho.

— Não sei. Uma criatura assim poderia se arrepender de verdade?

Gaviel hesitou e sorriu novamente.

— Eis a questão, não é mesmo?

— É isso o que você quer? Voltar para Deus?

— Se for possível. Você acredita que a intercessão de um homem salvou a raça humana. Eu acredito que a intercessão de um homem também pode salvar minha raça. Você me ajudaria?

Matthew estreitou os olhos.

— Eu tentaria. Se achasse que você é sincero.

Gaviel abriu as mãos.

— Eu já demonstrei bastante misericórdia e paciência. Que outras provas posso oferecer?

Matthew se debruçou, e seus olhos ardiam.

— Liberte meu filho.

— Matthew, dou-lhe minha palavra de que não o aprisionearei.

— De que serve a palavra de um rebelde e blasfemo confesso?

— Tanto quanto o conselho de um adúltero arrogante e fariseu. É sério. Você achou que era tão santo a ponto de merecer a visitação de um anjo? Você é um *televangelista*, sinônimo de “fraude” e “hipocrisia” entre as classes cultas dos

Estados Unidos. Admito que você nunca roubou o ofertório, mas só porque suas auto-definidas alíquotas fiscais são tão imprecisas que é *permitido* comprar carros e jóias para si mesmo. Honestamente, na bolsa de apostas do “pastor espalhafatos”, você já fez praticamente de tudo, exceto tatuar “amor” e “ódio” nos dedos!

— Se sou tão vil, o que dizer de você? Se minha fé é tão fraca, quem é você que vem pedir ajuda?

Gaviel deu de ombros.

— Mais um ponto para você, reverendo. Você quer ficar sentado aqui trocando sofismas a noite toda ou quer saber, especificamente, por que escolhi você?

— Tenho certeza de que você vai me dizer de um jeito ou de outro.

— Eu o escolhi *porque* você é arrogante. Você tem o orgulho do idealismo. Você acha que tudo o que faz é certo porque é feito por *você*. Você tem a fé que move as montanhas, e é dessa fé que preciso. A fé que pensa: “Talvez eu *consiga* redimir um anjo caído.”

Gaviel se reclinou e pôs-se a refletir.

— Pastor, são duas as possibilidades. Ou estou mantendo prisioneira a alma de seu filho, ou não estou, concorda? Se eu tiver a alma dele — e não tenho, mas pareço incapaz de convencer você disso —, no mínimo é de seu interesse me manter por perto até encontrar algum modo de libertá-lo. Agora, por favor, como um obséquio, simplesmente *considere* a possibilidade de que eu esteja dizendo a verdade. Talvez Noah realmente não exista mais e eu fui sincero quanto a meu arrependimento. Como você poderia me rejeitar e continuar alegando ser um homem de Deus?

Matthew suspirou alto.

— Ainda acho que você está tentando me enganar — ele disse, — mas você está certo. Estou de mãos atadas. Não posso me dar ao luxo de simplesmente expulsar você.

— Obrigado — Gaviel voltou a se recostar à cadeira e pareceu relaxar. — Bem. O que devemos fazer?

— Suponho que poderíamos nos inspirar nos católicos, se você quiser confessar seus pecados.

— E se, enquanto isso, eu revelar alguma fraqueza que você possa explorar...

Matthew abriu as mãos.

— Você não confia em mim, e eu não confio em você. Mas, se é para fazermos isto, temos de fingir por enquanto.

— Entendo.

Involuntariamente, Matthew disse o que dizia a todas as consciências culpadas que procuravam seu conselho.

— Por que não começamos do começo?

Gaviel sorriu.

— Muito bem. No princípio...

O MOTOR IMÓVEL

Noah se deteve ao ver a carranca de Matthew.

— Qual é o problema? Não gosta dos clássicos?

— Você vai me dizer que estava presente ao nascimento do cosmo?

— De onde você acha que vieram os demônios? Estávamos lá no começo de tudo porque nós *fomos* o começo de tudo.

— Perdão?

— Fomos as primeiras criações de Deus, para que pudessemos seguir adiante e erigir o universo.

Matthew sorriu, desdenhoso.

— Você não me considera muito inteligente, não é? Você acha mesmo que pode alegar impunemente ser o Criador de Tudo?

— Vamos deixar essa primeira pergunta de lado por enquanto. E, apesar de tentado a ressaltar a rapidez com que *you* quase me aceitou como seu — qual foi a expressão? — “Deus e Senhor”, vou lhe fazer o favor de levar sua pergunta a sério. Mas você tem de prometer escutar com atenção e ser razoável.

— Vou tentar — disse Matthew, com um olhar penetrante.

— É o seguinte: tudo o que tocamos retribui o toque, certo? O contato implica interação, ou contaminação, se você preferir. Como é que um ser perfeito pode mudar? Se mudar, deixa de ser perfeito. A menos que já seja imperfeito e mude para uma forma perfeita ao expelir suas imperfeições. — Ele ergueu uma sobrancelha. — Não é uma teoria muito lisonjeira, não é? O universo como uma bola de pêlos saída da garganta do Todo-poderoso.

— Você parece decidido a depreciar Deus a meus olhos — observou Matthew.

— Matthew, por favor, acredite quando digo que Deus está se lixando para o que *eu* penso Dela.

— “Dela”? Agora Deus é uma mulher?

— Com certeza. Ela também costumava ser uma gata, mas engordou *pra caramba* nos últimos 250 milhões de anos.

Matthew riu, desdenhoso.

— Até suas blasfêmias estão ficando cada vez mais fracas.

— É blasfêmia dizer que Deus é uma mulher gorda, mas é respeitoso dizer que Ela é um homem de barba branca e sandálias? Veja, Deus é *Deus*: todo-poderoso, infinito, imortal e incompreensível. Deus não precisa de sua veneração. Injuriar o Onipotente não vai magoar Deus: só magoa você e corrói o mundo a seu redor. É como cuspir para cima. O céu não se incomoda, e é bem provável que a cusparada vá acertar você na cara.

— De um fôlego só você condena a blasfêmia, mas trinta segundos atrás alegava ter criado o universo. Se estiver tentando corromper minha alma, acho melhor começar a ser mais coerente.

— Valeu a dica, campeão. — O demônio inspirou profundamente. — Olha, vou me referir a Deus como “Ele” se isso ajudar. Mas, por favor, vamos voltar à vaca-fria.

— Não fui eu que saí pela tangente por causa da obesidade de Deus.

AS CASAS DA CRIAÇÃO

— No princípio, havia duas infinitudes: a infinita ausência do Vazio e a infinita existência do Todo-poderoso. Uma continha a outra, mas estavam eternamente separadas. Para definir e iluminar a fronteira entre as duas, o Criador formou os Anjos da Aurora. Eu era um deles.

“Nosso propósito e missão era levar a vontade do Criador a toda a Criação, traçando o equilíbrio perfeito entre o Ser e o Não-ser. Porque, veja bem, o Senhor — a Infinitude Infinita — era todas as coisas. O que não era Deus era absolutamente nada. Assim sendo, algum tipo de mediação foi necessário para criar uma camada-tampão: o cosmo. Éramos necessários para distinguir o fundamento divino entre todas as coisas que ele *poderia ser* e as coisas particulares que ele de fato *era*. Nossa função, de modo geral, era filtrar a vontade de Deus para criar formas discretas.

“A vontade de Deus foi o primeiro ato, lembrado em algumas fontes como ‘fiat lux’; em outras, considerado o *Big Bang*.”

“Naquele primeiro dia de potencial infinito, partimos em nossas hostes. O Trono do Luar, a Dominação Carmesim, os Sete Querubins Radiantes... Abaixo deles, criaturas inferiores como o Arcanjo Víride, o Poder da Reflexão... e mesmo este humilde servo. Naquele primeiro dia, tudo era literalmente possível. E nosso trabalho era peneirar esse potencial, fiá-lo e tecer com ele o melhor mundo possível.

“Nós, da Casa da Aurora, não éramos os únicos, é claro. Os primeiros, os mais importantes, os mais próximos do Altíssimo... e, por essa mesma razão, os que exerciam a menor influência direta no mundo da matéria bruta. Lembra o que eu disse sobre a contaminação? Éramos somente a primeira das várias barreiras entre o divino e o material. Sua vontade pura chegava até nós e era então... confinada, e até mesmo distorcida, talvez, transformada numa *declaração* da vontade de Deus. As Casas abaixo de nós foram encarregadas de *cumprir* de fato Sua vontade.

“A segunda legião era a Casa do Firmamento: anjos dos ventos e do movimento. A princípio, sua função era dar vida aos elementos do universo.

“Você possui um corpo de muitas partes — coração, pulmões, cérebro —, mas cada uma delas separadamente não tem vida e é inútil. Somente quando se unem é que suas verdadeiras qualidades emergem. A Segunda Casa regia esse princípio. Por meio deles, o todo pôde se tornar maior que a soma das partes.

“A tarefa mais crucial da Casa do Firmamento era transmitir o sopro da vida do Criador à Criatura. Cada árvore, cada folha de relva, cada formiga, biguá e elefante recebeu pessoalmente a vida do sopro de um Anjo do Firmamento. Não eram apenas os doadores da vida, mas também seus protetores.

“O laço entre o Guardião e as criaturas a quem ele deu a vida é forte e intenso: não difere do vínculo entre mãe e filho. Os anjos da Segunda Casa sentiam qualquer ameaça a seus protegidos, e voavam instantaneamente desde os confins da Criação para defendê-los. Trabalhei intimamente com muitos deles durante os primeiros dias... o Poder da Proliferação Desenfreada, a Dominação da Abóbada Celeste e até mesmo o Serafim do Limite Inatingível. Em vários aspectos, eram os mais gentis e altruístas de nós. Mesmo os mais poderosos dentre eles eram conhecidos não pela glória pessoal, mas pela glória que sua reflexão concedia ao próximo. Eram invisíveis como o vento, mas sabíamos quando estavam presentes. Sentíamos seu abraço de todos os lados, a aceleração do desejo de expandir e aperfeiçoar. Sua grandeza residia no fato de que tornavam tudo a seu redor mais grandioso.

“A Terceira Casa era a do Fundamento — a Casa da Matéria, o tangível —, das coisas que se pode sentir com o corpo, e não apenas deduzir com a mente. As primeiras Casas lidavam com o efêmero, mas eram os artesãos da Terceira Casa que desaceleravam a energia que se tornava matéria, resfriavam o magma, transformavam-no em pedra e davam forma à vida. Tudo o que você sente e toca é trabalho deles. Os Arautos da Manhã voavam em feixes de luz, os Guardiões inspiravam a vida no mundo invisível, os Fundamentos trilhavam e escavavam a terra. A Dominação Dourada, o Poder das Areias Cambiantes, o Serafim dos Picos Montanhosos: em todos os casos, a glória desses anjos residia em suas tarefas, não neles próprios.

“Aos olhos humanos, os Anjos do Perceptível pareceriam os mais bem-sucedidos. Afinal, eles trabalhavam os aspectos mais acessíveis e observáveis do mundo: aquilo que pode ser tocado, contido, mensurado e examinado. Pessoalmente, tive pouco contato com a Casa da Terra, apesar de ter sido gravemente ferido por um deles na Guerra... Mas estou me adiantando.

“A Quarta Casa era a Casa das Esferas, os Fados que estabeleceram a trajetória das luzes cósmicas e, ao mesmo tempo, calçaram toda a Criação no Tempo. De todas as Casas, talvez só esta e a Quinta conseguiriam competir com a nossa em termos do mais absoluto esplendor pessoal. Lembro-me de sua pompa quando se precipitavam desde o Céu num torvelinho de mantos estrelados. Certa vez, dancei com o Trono da Estrela Polar em pessoa, e ousei dizer que havia simpatia em seus olhos escuros. Ouvi as canções das Plêiades, graciei com

as Virtudes do Passado e do Futuro e era respeitado nas cortes dos Querubins Multiformes. Os Anjos Temporais constituíam uma Casa digna e nobre, a governar desde castelos de vidro na lua e a deslocar com majestade as esferas das estrelas. Na guerra, sofreram muito, pois a Terra não era seu país natal, e foi necessária toda a sua previsão e presciência simplesmente para que sobrevivessem... Mas, nos primeiros dias, eram magníficos.

“Iguais em beleza eram os Anjos da Imensidão. Paradoxais, líricos, líquidos e livres, sua responsabilidade era governar o câmbio eterno e o eterno cambiante. O mar era um lar adequado para eles, os Poderes das Marés e as Virtudes do Ciclo. Com o desenvolvimento da humanidade, os Oceanitas se tornaram os patronos da arte e da beleza, da mutabilidade e do padrão ressonante.

“O Anjos da Imensidão são mais bem representados pelo oceano, que está sempre lá, mas nunca é o mesmo. A essência física da água era criada pelos Fundamentos, mas animada e governada pelos Oceanitas devido a sua excelente habilidade de manter e transmitir padrões. Eles pertencem ao padrão, não à matéria, assim como minhas palavras não são minha boca nem o ar que elas atravessam, nem seu ouvido quando você as ouve. Os Oceanitas eram como ondulações na água: em constante movimento, não tinham uma única localização. Estavam na água e a ela pertenciam, mas não eram a água. Todas essas formas de transição eram governadas pelos Anjos da Imensidão. Tornaram-se guardiões da beleza e da cultura porque uma escultura, uma canção ou uma história é uma tentativa de transmitir um padrão de experiência via algum outro meio, e a uma outra alma.

“A Casa criada a seguir abrangia os supervisores do universo natural: os Anjos da Natureza, que regiam os instintos e as interações do mundo selvagem. Está vendo como os deveres das Casas continuavam a se refinar? Primeiro, havia a vontade em estado puro. Depois houve a separação, a individualidade. A seguir, a estabilidade. Em seguida, a ordem para mudar. A mutabilidade na estabilidade veio a seguir e, por último, padrões de mudança maiores e mais graduais: as migrações dos alces, os ciclos de crescimento dos insetos, o equilíbrio populacional entre predadores e presas.

“Embora a Casa da Natureza de certo modo se preocupasse com as minúcias, não posso deixar de comentar que seu domínio era muito complicado. Quando algo semelhante a um sistema ecológico surgiu — não só criaturas prototípicas individuais, mas populações a interagir com a flora, com o resto da fauna e com as alterações climáticas —, o nível de sofisticação do universo era elevadíssimo. Entenda que, por mais complexo que seja o ecossistema que você conhece hoje, as interações interfacetadas do Paraíso eram muito mais complicadas. Mas, novamente, estou me adiantando.

“Os Anjos da Natureza — do Serafim do Ciclo ao mais humilde dos Anjos da Renovação — eram um grupo teimoso e pragmático. É preciso ser assim, suponho, para cuidar de todos os animais da Terra e organizá-los. Uma tremenda ação equilibradora, com certeza. Mas tive poucas oportunidades de interagir com eles antes dos dias tenebrosos. Sabe, estavam muito perto da terra e distantes do Criador, enquanto, no meu caso, dava-se exatamente o contrário. Quando nos rebelamos, eles foram os mais numerosos (e, em muitos casos, os

mais ferozes) de nossos guerreiros. Apenas os Fundamentos se sentiam tão à vontade com a existência no plano terrestre. E ninguém conhecia melhor a competição e o conflito.

“A última Casa criada foi a última necessária: a Casa do Segundo Mundo. Liderada pelo Serafim Silencioso, nunca se soube exatamente quantos membros possuía, e seus métodos geralmente passavam despercebidos. A Virtude das Sombras, o Trono do Repouso... Um grupo lúgubre, solene e sábio durante a guerra. Não tive nenhum negócio com eles antes da Queda, pois eu era uma criatura do princípio e eles eram os Anjos da Morte. Mas, tão logo nos rebelamos, todos reunidos contra os exércitos legalistas... Eles sempre pareciam tristes. Lamentavam as oportunidades perdidas de cumprir seu verdadeiro propósito. Sempre muito a fazer, jamais a coisa certa...

“Essas, portanto, eram as sete Casas da Hoste. Juntos, formamos o cosmo e o mantivemos estável. E juntos contribuimos para o último e definitivo elemento da realidade. Sob as ordens do Criador, impregnamos a realidade com um pouco de Sua essência divina, contida em criaturas que se desenvolveriam, com o passar do tempo, para governar o universo em Seu lugar.

“Entenda que, quando se diz que a humanidade foi ‘criada à imagem de Deus’, não se trata de algo tão literal quanto ‘duas pernas, um nariz e sete vértebras torácicas’. A forma de vocês não é a imagem de Deus; sua alma, sim. Vocês carregam aí dentro um pequeno reservatório da essência da existência que Deus utilizou para criar todo o cosmo. Por mais poderosos que sejamos nós, os Elohim, não possuímos a verdadeira chama da Criação. Vocês são os verdadeiros filhos de Deus, e essa natureza sagrada percorre seu sangue, vibra em suas emoções e ganha voz por meio de seus pensamentos inventivos.

“Nós, da Casa da Aurora, transportávamos a centelha de Deus, os Fundamentos criavam um invólucro para abrigá-la, e os Guardiões organizavam as peças e colocavam-nas em atividade. Dos Oceanitas proveio a informação sagrada sobre vocês, por dentro e por fora: a capacidade de raciocínio e expressão, a habilidade de transmitir características a seus descendentes. Dos Fados vocês receberam o conceito de tempo, a persistência para a memória e o potencial de planejar e antecipar. Os Anjos da Natureza lhes deram os instintos e as sensações para assentar vocês no mundo físico. O toque final foi dado pelos Ceifeiros: a renovação física da humanidade, sua capacidade de mudar e crescer — e, se necessário, de cicatrizar as feridas.

“A humanidade foi nossa melhor e mais sublime criação, e também a última. Fizemos vocês empregando nossos maiores conhecimentos e as melhores dádivas de nosso espírito. O próprio Criador admirava vocês, mas recebemos duas ordens derradeiras antes que os Guardiões tivessem permissão de lhes conceder o sopro da vida.

“Primeiro, Ele ordenou que amássemos vocês, e que nosso amor por vocês fosse comparável ao amor pelo próprio Criador.

“Muitos questionaram essa ordem — não com a intenção de desobedecê-la, mas simplesmente imaginando por que ela seria necessária. Tendo criado vocês como nossa obra insuperável, nosso amor já era tão intenso quanto o amor entre pais e filhos. Na época, era consenso que o Todo-poderoso

não queria que nos sentíssemos mal por não O amarmos *mais* que a vocês. Portanto, a primeira ordem era tão fácil de se cumprir que chegava a ser redundante. A segunda era bem mais simples.

“Apesar de nosso amor, recebemos ordens de nos escondermos de vocês. Para nunca nos fazermos ver, ouvir nem sentir por vocês de modo algum. Sem contato. Sem mensagens. Sem vozes, nem gestos, nem mesmo sinais. A humanidade, cercada de todos os lados por protetores dedicados de poder infinito, devia pensar que estava só.

“Deu para entender? Sacou a piada? Vocês, para quem o cosmo foi criado; vocês, a quem hostes de anjos desejavam servir: vocês deviam se imaginar isolados num universo indiferente e mecânico.”

Quando seu convidado interrompeu o relato, Matthew se inclinou.

— Você está querendo dizer que existem anjos a nossa volta neste exato momento? — ele perguntou.

O convidado se recostou e suspirou.

— Não, Matthew. Eles sumiram.

— Sumiram?

— Ou estão escondidos, sei lá. Mas acho que eles simplesmente... sumiram.

Ficaram os dois em silêncio durante algum tempo. Então Matthew disse:

— Se você não se importar, vou fazer um pouco de café. Aceita uma xícara?

Paraíso

Enquanto Matthew se ocupava do café, Noah foi ao banheiro. Quando retomaram seus lugares, Matthew franziu o cenho e fez uma pergunta:

— Como era o Paraíso?

Noah entrelaçou os dedos e franziu o cenho.

— Você não está apto a compreendê-lo — disse ele, por fim. — Não é minha intenção insultá-lo. O mundo era fundamentalmente diferente naquela época. Era... mais complexo. Mais rico. Tinha camadas que hoje simplesmente estão ausentes.

— Camadas?

— Sim... Pense no café que estamos bebendo. É só café, certo? Nada mais?

— Imagino que não.

— No mundo incorrupto, este café também poderia existir simultaneamente como uma canção, uma idéia estética ou mesmo uma criatura consciente e prestativa. Coisas diferentes em camadas diferentes, todas igualmente reais, todas semelhantes, mas cada uma delas discreta, mesmo quando experimentadas simultaneamente. — Vendo a expressão de Matthew, ele continuou. — Vou dar um exemplo mais significativo. Os primeiros seres humanos: foram Adão e Eva, um homem e uma mulher, ou os descendentes evoluídos dos primatas hominóides?

— Foram um homem e uma mulher, como diz a Bíblia.

— Correto. Mas eles *também* foram um bando de descendentes de primatas hominóides. O universo foi criado em sete

dias numa das camadas, mas esse mesmo intervalo de tempo durou bilhões de anos numa outra.

— Ou, então, pense nos Anjos do Firmamento. Em algumas camadas da realidade, eles estavam transmitindo o sopro da vida do Criador num nível puramente científico: eram *literalmente* o processo pelo qual a energia solar, ao atingir moléculas simples de carbono, agitavam-nas e combinavam-nas em formas de complexidade cada vez maior, até que se tornassem moléculas orgânicas, depois animais unicelulares, depois células nucleadas, e assim por diante, até chegar aos cães, gatos e seres humanos. Mas, *ao mesmo tempo*, eles se debruçavam sobre criaturas recém-esculpidas de todos os tipos e sopravam em suas bocas para lhes dar vida.”

— Você está falando metaforicamente?

Gaviel deu uma risadinha.

— Ainda não. Essas coisas contrárias eram de fato simultaneamente verdadeiras no cosmo ainda jovem. Não faz sentido para você, acostumado a viver neste mundo único. Mas, quando se aceita a idéia do mundo múltiplo, isso resolve boa parte dos problemas que vocês humanos têm com a fé, os milagres, o Divino Arquiteto...

— Eu não tenho nenhum problema com minha fé.

— Nenhum? Bem, pois deveria ter. Um ser onipotente conseguiria criar uma pedra tão grande que fosse incapaz de erguer?

Matthew rejeitou o raciocínio com um gesto irritado da mão.

— Ah, lá vem você... Está tentando abalar minha fé de novo? Porque, se for esse o caso, vai precisar de muito mais do que essa piada velha e batida.

— Não estou tentando atacar nada, apenas demonstrar uma questão. Se Deus consegue criar uma pedra tão grande que nem Ele é capaz de erguer, então Seu poder não é infinito: não é suficiente para erguer a pedra. Mas se Ele *não consegue* criar uma pedra tão grande, Seu poder continua a não ser infinito: não é suficiente para *criar* a pedra. Esse é o tipo de problema que vocês encontram no mundo único. Mas o mundo múltiplo resolve esses paradoxos.

— O Paraíso era constituído por realidades variadas e inter-relacionadas, cada qual a revelar as demais e a se relacionar entre si, exibindo umas às outras a partir de diferentes pontos de vista, ou proporcionando novas alegrias e experiências. Ou pelo menos era para ser assim.

Ele suspirou.

— Você está querendo dizer que essas camadas de realidade ainda não eram o bastante?

— O Paraíso era incalculavelmente mais puro, rico e satisfatório que esta realidade. Comparado ao Paraíso, este mundo é o Inferno. Apesar de que, para ser justo, comparado ao Inferno, este mundo é o Paraíso.

— O Inferno não tem camadas?

Gaviel assentiu.

— O Inferno é praticamente o nada. É um vácuo desfigurado apenas por nossa consciência de que ele existe e por nossa capacidade de sentir a rejeição do Criador.

Inconscientemente, Noah ergueu as mãos para se abraçar, como se tivesse sentido um calafrio repentino. O gesto era estranhamente tocante, e Matthew imaginou se não teria sido uma encenação proposital.

— O Inferno é a corrosão do amor, reverendo. Não há fogo nem enxofre; não há tridentes nem serpentes. Passados cem anos, qualquer um se acostumaria à mera sensação. Mas a total insensibilidade... Eis um tormento que nunca envelhece. Depois dos primeiros dez minutos, você acha que está ali há dez mil anos. Você fica ali, sozinho e isolado, nada para lhe fazer companhia, a não ser a noção de que você literalmente foi abandonado por Deus. Cercado pelo ódio de Deus, você sente tudo o que é seu se transformar também em ódio, e sem intervalo. É só você e o amor cada vez mais deturpado e invertido.

O belo rosto de Noah havia se tornado terrivelmente sereno.

— Comentamos como fomos exilados da realidade... Mas, na verdade, foi mais como se nos tivessem excretado. Expulsos, abandonados e desprezados. — Suas narinas se dilataram e os olhos pareceram se perder num infinito soturno. Depois, ele ergueu as sobrancelhas, endireitou-se na cadeira e voltou a sorrir para Matthew. — Mas estávamos discutindo o Éden, não o Abismo.

O FRUTO PROIBIDO

— Se o Paraíso era tão perfeito, por que a humanidade se rebelou? E, por falar nisso, por que vocês se rebelaram?

— Porque a humanidade estava *cega*, reverendo. A Bíblia prefere chamar o primeiro casal de *inocentes*, mas o fato é que ignoravam a si mesmos e o mundo que os cercava. O Plano Divino incluía tudo de que eles pudessem precisar... exceto a capacidade de apreciar a própria boa sorte.

Matthew apurou a cabeça.

— Desconfio que você não está sendo completamente franco comigo.

A mão de Noah golpeou bruscamente a mesinha de centro ao lado de sua cadeira.

— Se você quer me acusar de alguma coisa, é só dizer. Você acha que eu *gosto* de desabafar, de contar a história de minha maior tragédia a alguém que acha que eu seqüestrei o filho dele? Você acha que eu sinto algum *prazer* embotado ao discorrer sobre como assisti à morte de meus amigos, ao sofrimento da humanidade que eu amava, ao definhamento e ao desmoronamento da própria realidade?

Matthew enfrentou o olhar do demônio, e era como o aço golpeando a rocha.

— Acho difícil acreditar que os homens criados por Deus — ou, como você insiste, pelos anjos — teriam esse defeito trágico. Não acredito que a humanidade fosse infeliz no Éden. A menos que você e os seus “Elohim” a tenham feito infeliz.

— Você acha que Adão e Eva eram felizes? — Gaviel deu de ombros. — Talvez tanto quanto um cão é feliz ao abanar o rabo, ou tanto quanto um porco é feliz ao se espojar na lama. Eram capazes de experimentar o prazer físico, mas, muito menos que um certo ministro teimoso que eu poderia mencionar, não tinham a compreensão real das coisas. Um belo pôr do sol nada significava para eles, exceto que logo chegaria a noite. Até mesmo a beleza um do outro — e eles foram o auge da beleza humana, Matthew —, até mesmo isso passava despercebido. O prazer de uma barriga cheia e pés aquecidos: esses eram os limites de seu entendimento.

— Então eram inocentes. Como as crianças.

— Inocentes como pombos, eu diria. Inocentes como um rato vasculhando o lixo. Só que esses pombos tinham o *potencial* para se tornarem poetas, eruditos, escultores e músicos. Tentamos mostrar a eles, tentamos ensiná-los, na medida de nossas capacidades. Mas não foi o bastante. Um Fundamento poderia abrir a terra para eles, revelar um veio de diamantes e ouro, mas os seres humanos primitivos simplesmente coçavam a cabeça e seguiam em frente. E você acha que nós os fizemos infelizes? Um espírito do vento — eu o conheci; o nome dele soaria, aos seus ouvidos, como “Rafael” — traçou um plano elaborado para executar uma melodia para eles. Foi obrigado a se deslocar entre centenas de facetas — as “camadas da realidade” de que falei — para traçar seus planos com anjos de outras casas. Um Querubim das Esferas disse a ele quando a platéia de sua escolha estava fadada a percorrer um certo vale varrido pelo vento. Os Anjos do Fundamento colaboraram para rachar os paredões do vale, para que o vento pudesse ressoar através deles como se fossem as cordas de uma harpa. As árvores foram arrumadas de modo que o ranger de seus galhos contribuísse para a harmonia, enquanto os pássaros foram atraídos para lá com a intenção de acrescentar as notas altas, ao mesmo tempo que o leito do riacho do vale era esculpido na forma correta para fazer a percussão da água corrente... Rafael trabalhou durante eras para dar a seus antepassados dez minutos de música, obtida com carinho a partir de sons inteiramente naturais. Sabe o que aconteceu?

— O quê?

— Adão capturou e comeu um dos pássaros, enquanto Eva verificava as árvores para ver se tinham frutas. E a reação dos dois se resumiu a isso.

— Umpf. Que história! Mas, se a humanidade era tão ignorante, por que o anjo se deu ao trabalho?

— Não é óbvio? Ele o fez porque os amava. Ele o fez porque não podia se revelar e tocar diretamente para eles. Lembre-se de que eles não deveriam saber que eram protegidos. Não deveriam saber que eram observados. Não deveriam saber que as bênçãos recebidas eram as dádivas do pensamento e da previsão, em vez de... incidentes aleatórios. Circulávamos invisíveis entre eles, e eles circulavam pelo mundo, compreendendo apenas a mais ínfima fração do que viam. Não, não eram “infelizes”. Mas era visível que estavam incompletos.

— Então vocês assumiram a responsabilidade de nos “completar”.

— Você não faria o mesmo? Você amava seu filho. Por mais furioso que ele pudesse ficar com você, ele nunca duvidou de seu amor. O que você faria se a mãe dele tivesse tentado, por exemplo, mantê-lo fora da escola: “Ah, ele é tão feliz sendo um bebê, por que deixá-lo crescer?”

— Não é a mesma coisa.

— É *exatamente* a mesma coisa! Por que o Benevolente Criador não lhes concedia uma razão mais elevada? Perguntávamo-nos a mesma coisa, acredite. Alguns serafins chegaram até mesmo a questioná-Lo. A resposta não foi particularmente proveitosa. “Se quiserdes saber o que sei, vinde a Mim e vede o que Eu vejo.” Alguns anjos ousados chegaram a aceitar a oferta. Nunca mais foram vistos nem se ouviu falar deles novamente. E, acredite, naquela época, nós sabíamos como procurar. Deus provavelmente os destruiu para punir seu húbris.

— Você não pode pensar que Deus seria tão vingativo — Matthew disse, e depois revirou os olhos. — Ou talvez *você* possa. Eu é que não caio nessa.

— Sei. E, milhares de anos depois do fato, você tem uma explicação melhor?

Matthew deu de ombros.

— Talvez os motivos de Deus fossem tão complicados que só Ele seria capaz de entendê-los. Talvez quem quisesse também entendê-los tivesse de se unir a Ele.

Gaviel deu de ombros.

— Apoteose? Aniquilação? Como o destino das almas dos mortos, as duas coisas parecem semelhantes a um observador externo.

“Esse era nosso dilema, reverendo. Enxergávamos as maravilhas do mundo em todo o seu reiterado esplendor. Sabíamos que a humanidade era o apogeu daquele mundo: o cume, a jóia da coroa, o prodígio dos prodígios. Vocês eram realmente os filhos do Pai, mais do que nós mesmos, pois estavam destinados no futuro a ser como Ele e a criar como Ele. Vocês eram o sol ao redor do qual o mundo todo girava. Mas eram defeituosos — defeituosos de fábrica, aparentemente — e estavam destinados a permanecer defeituosos para todo o sempre.”

Matthew ficou em silêncio por um instante. Bebericou o café para esconder sua confusão.

— Qual era o defeito da humanidade? Quer dizer, ainda não havíamos pecado, não é?

— O pecado era impossível para a humanidade naquela época, da mesma maneira que não se pode atribuir valor moral às ações de uma libélula ou de um coala. Vocês eram os animais mais evoluídos, só que ainda eram animais.

“Ficou claro para todos nós na Hoste que vocês estavam destinados à grandeza, que o mundo inteiro havia sido criado para vocês, mas eram incapazes de compreender seu potencial. Vocês não compreendiam sua verdadeira consciência, não importava o quanto tentássemos sacudi-los e estimulá-los.”

O semblante de Noah se anuviou ao dizer:

— Tentamos, e tentamos, e vocês *não sacavam*. Mas, devido a nossas ordens para não interferir, não podíamos simplesmente conceder essa dádiva a vocês.

“O que se podia fazer? Assistíamos a seu sofrimento na ignorância, pois, mesmo naquele estado primitivo, vocês ao menos eram capazes de compreender a decepção de seu Criador, que aguardava diariamente pelo progresso que jamais se dava. Todos os dias, seu sofrimento se refletia em nós, cada vez mais forte e pungente, até que um dia, enfim, chegou a um ponto crítico.”

○ GRANDE DEBATE

“A verdadeira raiz da rebelião foi um anjo douto que poderíamos chamar Ahrimal. Um estudioso das esferas, ele e sua Casa estavam muito intrigados com o efeito que a humanidade tinha sobre o cosmo. Sem a humanidade, o Paraíso era superficialmente perfeito, mas essencialmente estagnado. A humanidade acrescentou um fator caótico e incerto a um mundo que antes era previsível como o decaimento radiativo. Os Fados observavam o fenômeno com

agudo interesse, tentando compreender os padrões mais secretos e ricos que o livre-arbítrio da humanidade entretecia na tapeçaria universal.”

Foi esse Ahrimal — não que ele fosse exatamente uma sumidade — quem primeiro percebeu um nódulo de grande destrutividade e desordem. Ainda estava no horizonte do futuro não realizado, mas a passagem dos dias o tornava mais forte e sombrio. Era inquestionável que a humanidade tinha algum papel a representar naquela tragédia iminente.

“Perturbado e assustado, Ahrimal contou a seus mestres o que ele previra, mas eles lhes disseram para se acalmar e nada temer. Quando ele lhes mostrou o fenômeno, eles simplesmente responderam que se tratava de uma anomalia, um mal em *potencial*, necessário para contrabalançar o bem verdadeiro e perfeito. Com certeza (eles disseram), o Criador jamais deixaria Sua criação naufragar em águas tão traiçoeiras. Esqueceram suas advertências e foram tratar da própria vida.

“Ahrimal não descansaria tão facilmente. Rejeitado por sua própria Casa, ele convocou seus amigos e colegas. Eles chegaram ao santuário lunar do Fado sem fazer idéia da gravidade de suas preocupações, mas logo desconfiaram de algo ao ver-lhe o semblante preocupado. Retirando-se para um aposento obscuro, ele lhes falou sobre sua visão e, além disso, mostrou-lhes a prova da destruição que previra.

“— Meus amigos — ele murmurou. — O que podemos fazer?

“O primeiro a falar foi Belial, a Virtude das Imensidões Infinitas. Ele estava radiante em seu manto de escamas azuis e verde-água, e sua voz continha o estrondo de uma geleira agonizante combinado ao suspiro suave de uma onda beijan-

do a praia. Nenhum de nós tinha um gosto tão apurado para a beleza, nenhum de nós se alegrava tanto com a arte do mundo... E, conseqüentemente, nenhum de nós sofria tanto com o desperdício da humanidade.

“— Admiro-me e espanto-me que o sábio conselho dos Fados tenha ignorado essa questão. Nosso amigo nos mostra que chegará um tempo em que a voz da beleza será silenciada, e a alegria do artifício será pervertida e transformada na feiúra do engodo e da falsidade. Seria um ato de amor não interferir e deixar isso acontecer? Não podemos fingir ignorância quando essa grande catástrofe surge no horizonte. Devemos agir.

“— Mas que atitude devemos tomar?

“Quem o disse foi Usiel, Trono dos Apartados, um poderoso Anjo do Segundo Mundo. Como muitos de sua Casa, ele estava ausente mesmo quando presente. Nos contornos de seu corpo, a luz se abreviava e deixava um fio mais agudo que o de uma navalha; e, onde sua sombra caía, o Mundo da Morte se tornava visível.

“— Nossas ordens são claras: a intercessão é proibida. O homem e a mulher devem vencer sozinhos. — Voltou-se para Ahrimal e dirigiu-se a ele em particular. — Podes pensar enxergar mais longe, e assim é para as coisas deste mundo, mas tua visão vacila nas fronteiras de meu reino. É lá, receio, que esta atribulação iminente terá fim.

“— Deveras?

“A réplica não partiu de Ahrimal, mas do hálito perfumado de Lailah, a Defensora, um Anjo do Firmamento. Esse espírito etéreo assumiu uma forma sem forma para o debate e, por meio das lentes de seu ser, cada arco da câmara do castelo lunar parecia mais nobre, cada linha daquelas



paredes, mais verdadeira. Até mesmo a beleza do formoso Belial era aumentada quando vista pelos olhos de Lailah. Na presença dela, a ameaça da discórdia pareceu diminuir.

— Talvez o Segundo Mundo seja a chave. Neste mundo de ordem perfeita, talvez a catástrofe não seja realmente um risco. Talvez a entrada dos seres humanos em teu reino seja seu verdadeiro destino. Talvez este seja o elemento que falta: o obstáculo que os impede de atingir seu verdadeiro potencial.

— Falas daquilo que não sabes — retrucou Usiel. — Por mais que eu adorasse abraçar a humanidade com a mesma intimidade que tu e os teus, não ousaria arriscar tanto. Devemos entregar a humanidade à morte com base num 'talvez'? Talvez a possibilidade da morte venha a arruinar as chances da humanidade e negá-las para todo o sempre. Talvez a mortalidade humana venha a perturbar os dois mundos ou até mesmo a separá-los!

— Nesse ponto, Usiel revelou-se um profeta tão competente quanto Ahrimal, mas naquele momento ele parecia apenas assustado, e não sábio. Pensávamos que nenhum sofrimento poderia ser mais pungente que o amor frustrado que sentíamos.

— Estávamos enganados.

— Observando este mundo criado por nós, e a humanidade gerada com tanto afeto, vejo apenas dois elementos a macular esta perfeição — disse Belial. — Um deles é a fonte de nossa antiga frustração: o fracasso da humanidade em despertar seu verdadeiro potencial. Apesar de estar a seu alcance, não conseguem compreendê-lo, dia após dia. É um tormento para cada um de nós, do anjo mais humilde ao mais poderoso serafim. Agora, Ahrimal traz notícias de fracasso e horror para todo o mundo. Será que esses dois pesares não estão ligados? Ou será mais provável que a iminente ruína do mundo esteja ligada ao sofrimento e ao fracasso de Adão e Eva?

— Não estás atribuindo a culpa nessa questão ao homem e à mulher? — A surpresa de Lailah foi uma rajada fria de vento e uma ofuscação momentânea da beleza que ela contemplava.

— Culpa? Não — respondeu Belial. — Mas em que outro aspecto do cosmo encontramos o fracasso? As estrelas se movem como deveriam. As marés do oceano são constantes e suaves. As gerações de animais e plantas nascem, crescem e morrem. Só a humanidade ainda não é o que deveria ser.

— De fato — disse Ahrimal. — O que mais seria capaz de desconcertar tanto o plano universal? As aves, os animais e as estrelas do céu não são tão importantes a ponto de trazer a desolação ao mundo inteiro. Belial está certo: de algum modo, Adão e Eva são, embora livres de culpa, parte da causa.

— Usiel deu de ombros.

— Se o perigo futuro é consequência de nossa situação atual, o que podemos fazer? Não se pode ignorar a ordem de não interferir.

— A situação da humanidade atinge a todos nós, pois cada um de nós tem imenso amor pela humanidade — replicou Belial. — Seu desamparo se transforma em nosso desamparo. Os seres humanos são um mero espectro de seu potencial máximo, e não temos permissão para servi-los inteiramente. São diminuídos pela ignorância, inconscientes de seu verdadeiro poder. Estamos restritos, não por muralhas

invisíveis, mas pela ordem inflexível de nosso Criador. Contudo, apesar de Adão e Eva continuarem maneados, nenhum Elohim é realmente livre, realmente consumado ou realmente capaz de se exonerar dos deveres de servidão e adoração. Enquanto a humanidade continuar incompleta, o universo continuará incompleto. Eu crio a beleza e ofereço o prodígio, mas toda a minha criação é estéril como o pó, sem olhos que a contemplem, sem ouvidos que a escutem. Será que é a vontade de nosso Mestre que sejamos frustrados nos próprios atos para os quais fomos criados? Absolutamente, e afirmar tal coisa é atribuir crueldade a Ele cuja bondade se estende à criação de todos nós e deste mundo de maravilhas que nos cerca por todos os lados.

— Todos ansiamos pelo dia em que a humanidade descobrirá seu verdadeiro potencial — disse Usiel —, mas como podemos antecipá-lo?

— Eis a questão. Esta deve ser nossa missão.

— Ahrimal concordou, mas Usiel argumentou enfaticamente que interferir numa etapa da evolução humana poderia ter repercussões imprevisíveis ao longo de todo o seu progresso e, quanto a isso, Ahrimal foi relutantemente forçado a concordar.

— Mas — o Fado se apressou a acrescentar —, com a humanidade, as fronteiras rígidas do futuro já estão indistintas e em movimento. Se agirmos como de costume e nos portarmos com a generosidade que desejamos, quem poderá dizer que o efeito final não será bom? De fato, movidos como somos pelos motivos mais nobres, como isso poderia trazer algum mal? Será que o mal pode nascer do bem? Será que o amor pode gerar a iniquidade? Absolutamente, a não ser que todo o universo seja absurdo e sem sentido. E eis uma idéia tão blasfema que eu hesito em lhe dar voz.

— Talvez minha função me permita ver melhor o todo — disse Usiel. — Se a humanidade está destinada a despertar, com certeza nenhuma ação de nossa parte conseguirá impedi-la, a não ser que venhamos a interferir. Não vemos o que Deus vê, e o que nos parece bondade pode acabar gerando frutos ruins. Não enxergamos todos os lados da Criação pelo lado de dentro, mas Ele vive lá fora, e nada pode se esconder de Deus. Por que, então, deveríamos intervir?

— Foi Belial quem respondeu:

— É verdade que não conhecemos a totalidade da Criação pelo lado de dentro. Mas isso nos exige de cumprir nosso primeiro e maior dever? Tua Casa reage e responde àquilo que existe, mas outras Casas foram encarregadas de criar e expandir este mundo. Defendes que deveríamos aceitar que os acontecimentos futuros são igualmente desejados pelo Criador simplesmente porque acontecem àquilo que Ele criou. Mas, segundo esse raciocínio, jamais deveríamos ter colocado as constelações no céu, ou dado forma às montanhas, ou esculpido as profundezas do mar. Deveríamos, ao contrário, ter dito: 'Se o mundo é estéril, a esterilidade deve ser seu destino'; e 'se o mundo é tenebroso, deve ter sido criado para as trevas.' Ahrimal nos fala de uma ameaça iminente. Como saber se agir contra ela — agir para ajudar e proteger a humanidade, algo pelo que clama todo o nosso ser — não é *nosso* destino? Talvez, como disseste, venhamos a prejudicá-la ao ajudá-la tão cedo. Mas não é igualmente possível que venhamos a prejudicá-la ao nos recusarmos a ajudar? As duas possibilidades são incognoscíveis.

— Orgulha-te do amor que demonstras — Lailah disse a Belial. — Mas, apesar de Adão e Eva serem o clímax da Criação, são apenas um de seus elementos. Não existem independentemente de seu mundo, nem este é indiferente a eles. Se os forçarmos a despertar e falharmos, mesmo com as melhores intenções, mesmo com os objetivos mais nobres, qual será o fim disso? O grave Usiel sugere uma fenda entre o Mundo da Vida e a Outra Vida. E se outras facetas do cosmo forem abaladas? Nosso poder é grande e, ao lutarmos contra o mundo, podemos ferir o mundo. Ao tentar moldar as almas da humanidade, podemos deformá-las.

— E, sendo assim, tu optarias por *nada* fazer? — perguntou Belial. — É tua opinião que nós, os ministros da Criação, nós, que a construímos e fomos encarregados de defendê-la, somos tão ineptos, tão ignorantes, tão imprudentes a ponto de arruinarmos o que fizemos?

— Só estou dizendo que nossa escolha deve ser rigidamente dividida entre a ação e a inação. Qualquer decisão, pequena ou grande, poderia ser a causa do futuro que tememos. Sozinhos, não temos nem jamais teremos como saber. Estamos, de fato, para usar tua comparação, aprisionados na lâmina d'água, incapazes de caminhar ou nadar sem risco.

— Mas, para nós, há uma terceira opção. Assim como nós, os Anjos do Firmamento, corremos ao auxílio de qualquer protegido em perigo, também Deus poderá nos salvar desta costa perigosa. Não há como saber, mas podemos confiar Naquele que sabe, o Motor Imóvel, Aquele que Está Fora do Mundo. Se Ele ordenar que eu me revele a nossos amados protegidos, eu o farei com infinita alegria em meu coração. Mas se Ele me força a permanecer oculta, nenhuma força neste mundo ou no próximo poderia me obrigar a falar com a palavra.

— Quão sábio seria teu conselho se ao menos pudéssemos *conhecer* a vontade Dele! — bradou Ahrimal. — Com a confirmação da palavra de Deus, eu esperaria até que as estrelas se apagassem. Mas não temos palavra nenhuma!

— É-nos facultada a oportunidade de ver o que Ele vê — disse Usiel, mas havia dúvida em sua voz.

— Quanto a mim — disse Belial —, eu correria o risco. Mas e quanto a Haniel, Injios, a Dominação das Brisas de Verão e o Anjo da Luz Invisível? Eles foram, eles viram e deixaram de existir! Nenhum deles, do anjo mais humilde ao trono mais poderoso, retornou para dar notícias, esperança, conhecimento! Haniel era tua companheira, Usiel. Onde está ela agora? Quando pronuncias seu nome, o eco não responde! Quando perguntas o que ela viu, obténs alguma resposta?

— Talvez ela não tenha permissão para falar sobre o que viu — disse Usiel em resposta, mas suas palavras foram abafadas pelo pesar, pois seu amor por Haniel era imenso, e todos sabiam da dor que aquela perda infligira a sua alma.

— Conheces melhor que ninguém sua grande lealdade — disse Ahrimal. Seu rosto era uma máscara de compaixão, e sua compaixão também era como uma rajada de vento solar e uma chuva brilhante de estrelas cadentes. — Se proibida de falar, ela não contaria o que descobriu. Mas ela não foi silenciada só quanto ao destino futuro e sombrio. Sua luz desapareceu do céu. Sua música foi silenciada ainda nas cordas. Eu a procurei nas passagens do tempo, e ela não está lá. Belial

procurou por ela nas profundezas, e Miguel percorreu todos os cantos do vazio estrelado a sua procura. Mas nem anjo humilde nem poderoso querubim a encontrou. Usiel, vasculhaste teu reino a sua procura?

— Ela não está morta — foi tudo o que Usiel conseguiu responder.

— Não está morta, nem viva, simplesmente se foi, removida do mundo conhecido... *Esse* é o destino que cabe aos que desejam conhecer a verdade definitiva. Não é o meu. Não temo minha própria destruição, mas temo a perda de qualquer membro da Hoste que possa impedir a idade da ira que prevê. Não, ver o que Deus vê não é a resposta se isso nos remove tanto do cosmo que o retorno se torna impossível.

— Então, quais são nossas opções? — indagou Lailah. — Podemos ficar aqui, prontos para agir, mas ignorar da decisão correta. Ou podemos deixar o mundo, descobrir a verdade e nos tornar impotentes.”

Gaviel interrompeu sua recitação e olhou para Matthew.

— Você sabe alguma coisa sobre física quântica?

— O quê?

— Física quântica? O princípio da incerteza de Heisenberg? — Vendo a confusão na expressão do reverendo, ele deu de ombros. — Noah não achava que você entenderia alguma coisa de mecânica pós-newtoniana — e, de fato, por que deveria? — mas, se você entendesse, eu poderia lhe apresentar algumas das sutilezas mais complexas da discussão de Lailah e Ahrimal.

— Ah. Bem, desculpe se sua discussão foi refinada demais pro coitado deste padre caipira e “inguinorante”.

A cada palavra, ele foi reforçando o sotaque, até que a última expressão saísse como uma paródia de todos os negros rústicos e analfabetos dos velhos filmes.

— Não faça assim, Matthew. Você sabe que não há mais ninguém aqui, a não ser nós, os pretos. — As palavras de Gaviel saíram calmas, claras e articuladas. — A mecânica quântica é um campo da ciência que estuda partículas subatômicas e seu comportamento. Um dos desafios essenciais da disciplina é que, em muitas incidências, conhecer um fato sobre uma partícula impossibilita conhecer outro. Pode ser possível conhecer a velocidade de um elétron, mas o processo para descobri-la altera a localização do elétron. Ou você consegue saber onde ele está num determinado momento, mas, ao descobrir isso, você altera a velocidade da partícula.

— E foi sobre isso que Lailah e Ahrimal conversaram a seguir? Sinto muito, mas essa cena inteira me parece falsa.

— Ah, mais uma vez você quer me chamar de mentiroso sem ter realmente colhões para pronunciar as palavras. Por que você não aproveita e diz logo que sou “um maldito mentiroso”? Assim, ao menos *parte* de sua frase seria verdadeira.

— Você quer mesmo dizer que, diante de uma catástrofe que abalaria o mundo, vocês anjos se reuniram e *bateram um papo*? Que vocês se sentaram num *palácio lunar* e discutiram com eloquência os prós e os contras de *entrar em guerra com Deus*?

— Éramos criaturas ordeiras e hierárquicas, para não mencionar nossa dignidade. Como você acha que resolvíamos as coisas? Lutando na lama? Matthew, estou dando a você a versão que é capaz de entender, tudo bem? Lailah e Ahrimal não *discutiram* física; eles continuaram a discussão

por meio da física. Numa certa camada, estavam discutindo os motivos do Criador e Sua vontade num palácio ensolarado na lua. Numa outra camada, eram ondas e partículas interagindo sobre a crosta estéril de um satélite sem vida nem atmosfera. Numa terceira, todos os participantes seriam elementos musicais, improvisando um em resposta ao outro para comunicar a emoção pura.

— Facetas diferentes.

— Sim. *Somos* leis naturais, Matthew. Ou éramos. — Gaviel suspirou. — Parece que essas funções foram transferidas a outros, mas um dia fomos ondas e *quanta*. Dançávamos, não na cabeça de um alfinete, mas nos orbitais dos elétrons.

À ESTRELA DA MANHÃ

“Bom, Lailah e Ahrimal debateram acaloradamente sobre a possibilidade de que saber o que fazer e fazer fossem ações mutuamente exclusivas, mas não chegaram a nenhuma conclusão. Por fim, Belial deu voz a sua impaciência.

— Não sabemos, pode ser que não nos seja dado saber, e parece que sequer descobriremos se podemos ou não saber. Alguém deseja seguir a senda de Haniel e Injios? — Como um grande silêncio fosse a resposta, ele continuou. — Tendo desprezado a senda do conhecimento impotente, devemos agora considerar dois outros caminhos, como explicados pela graciosa Lailah, cuja sabedoria é insuperável. Ação e inação são nossas escolhas e sinto em meu próprio âmago uma aver-são pela inação.

— Tuas preferências devem então servir de exemplo nesta questão de importância universal? — perguntou Usiel. — ‘Minha preferência’, tão inocente quanto a tua, é deixar tudo como está.

— Deixar o homem e a mulher na aflição e na ignorância? — perguntou Ahrimal.

— Antes assim do que mortos!

“O debate foi ficando cada vez mais acalorado até que todas as línguas foram silenciadas pela repentina chegada de outro personagem. Era importuno, não fora convidado, e, ao entrar, os demais se ajoelharam, reverentes e temerosos. Ele chegou, esplêndido e poderoso, vestindo todas as fases da luz. Era o mais nobre agente da Casa mais nobre, o Serafim da Manhã. Era Lúcifer, e cada molécula em sua presença vibrava em sincronia com suas palavras.

— Levantai-vos — ele disse —, meus colegas e servos do Uno.

“Apreensivos, os Elohim ficaram de pé, prontos para enfrentar a fúria de seu criador. Mas essa não era a mensagem de Lúcifer. Em vez disso, ele se voltou para Ahrimal.

— Viste uma desgraça iminente — ele disse.

“O Fado assentiu.

— E informaste teus superiores?

“Novamente, Ahrimal só fez assentir.

— O que eles fizeram?

— Eles... eles me disseram para não ter medo. Que nada precisaria ser feito.

“Lúcifer assentiu.

— Estavam enganados — ele disse.

“Os quatro se entreolharam, surpresos e admirados.

— Grandiosa Estrela da Manhã — disse Lailah. — Tendes ordens para nós? Ordens do Altíssimo?

“Lúcifer meneou a cabeça.

— Ele é indiferente. Nem a voz de todos os anjos em coro conseguiria abalar a decisão do Senhor das Alturas. Podemos mover os planetas em suas esferas, transformar montanhas em desfiladeiros e oceanos em areia... Mas não podemos mudar uma letra sequer do que está escrito no coração do Criador.

— Como pode ser? — Consternado, Belial só fez fitar o infinito, com o semblante maculado pela tristeza e a incredulidade. — Seu coração tanto se endureceu para nós, Seus filhos?

— Não somos Seus filhos, meu amigo, apenas Seus servos. Seus verdadeiros filhos são Adão e Eva, nossos mestres impotentes cuja ignorância derrotou toda a nossa sabedoria. Nosso dever é para com eles, assim como para com Ele; e, quanto ao futuro da humanidade — sim, até mesmo o futuro de medo e horror que o nobre Ahrimal previu —, o silêncio de Deus é mais profundo que o vácuo do espaço.

— Então, o que devemos fazer? — perguntou Usiel.

— Podemos obedecer a nossas ordens — disse Lúcifer. — Podemos amar a humanidade com toda a nossa energia. Podemos libertá-la, conceder-lhe sua verdadeira individualidade. E, assim procedendo, evitar o horror futuro ou armar a humanidade para suportá-lo.

— Mas, e nossas ordens! — disse Lailah. — Recebemos ordens claras para não interferir. Vossas palavras não vêm de Deus, e eu as temo.

— Com a mesma autoridade, fomos expressamente ordenados a amar. Não a observar com indiferença, não a fiscalizar, mas a *amá-los*. Vejo um conflito nítido e violento entre essas duas ordens. Incapaz de acatar ambas, escolho obedecer à mais superior.

— Escolheis? — disse Belial. — Então não sabeis?

— Não enxergo mais longe que este anjo — disse Lúcifer, apontando Ahrimal. — Mas, como tu, sinto o travo amargo da inação.

— E se a interferência — nossa interferência — for a própria senda que tememos? — perguntou Usiel. — Não podeis negar que agimos no escuro.

— Não nego — replicou Lúcifer. — E, assim como tu, tenho consciência de que o caminho que escolhermos, seja qual for, pode ser a senda errada. Se nos apresentarmos ao homem e à mulher com nossas dádivas, o Senhor pode muito bem nos julgar com severidade. Poderíamos ser condenados como perjuros, desprezados pela desobediência, expulsos da luz de Seu amor... até mesmo destruídos completamente. Mas, se ficarmos em silêncio, podemos assistir impassíveis enquanto nossos filhos amados conduzem o mundo que amamos a um abismo de terror e iniquidade.

— Mas não há como saber! — gritou Lailah.

— Não há mesmo. Mas eu amo Adão e Eva tanto quanto amo o Senhor. Se Ele ordenasse minha destruição, eu a aceitaria de bom grado. Faremos péssima figura se nosso amor for limitado pela autopreservação.

a QUESDA

— Não temo por mim — disse Belial. — Minhas reservas dizem respeito aos riscos para a humanidade, a suas vidas, suas almas, ao próprio mundo!

— Os perigos de minha senda são bastante reais e tão grandes quanto temeis. Mas, respondi-me: qual crise pode ser mais bem enfrentada com a fraqueza, e não com a força? Mais bem compreendida com a ignorância, e não com o conhecimento? Sim, revelarmo-nos aos mortais pode ser o estopim desse holocausto. Sim, glorificá-los pode ser o ato que desandarà a Criação. Mas, se a humanidade consciente é a fonte desta crise, a humanidade consciente não poderia também ser a cura? Ou vocês prefeririam vê-los enfrentar a catástrofe iminente como se acham agora: cegos, irracionais, pouco melhores que macacos inteligentes? Esta é a pior consequência da ação: a humanidade enfrentar o terror com todos os seus poderes despertados. Vamos compará-la ao pior imaginável no caso de nada fazermos. A humanidade enfrentaria sua mais grave ameaça sem qualquer defesa. Entrariam nessa loucura desavisados, inconscientes, incapazes sequer de compreender as chamas que os envolvem.

— Lúçifer baixou a cabeça e, por um momento, foi como se toda a luz em todo o cosmo se apagasse em resposta.

— Se esta for a escolha errada, que eu seja o responsável.

— Com os olhos brilhantes de paixão, Belial deu um passo à frente e colocou-se ao lado dele.

— Estou convosco! — ele gritou. — Sigamos nossos corações, façamos isto e ousemos amar por completo! Mesmo se falharmos, não poderíamos deixar de agir e ainda assim nos considerarmos dignos de nossos próprios nomes.

— Usiel meneou a cabeça.

— Não — ele replicou. — Desculpai-me a insolência, Estrela da Manhã, mas venero o mestre mais que a vós. Não confiarei mais na sabedoria das criaturas do Senhor que na sabedoria de Sua palavra. O Altíssimo ordena que eu me oculte, oculto hei de permanecer.

— Eu tampouco me rebelarei — disse Lailah. — O Criador de Tudo não condenaria Sua criação à destruição. Alegais que, sem a verdade, a humanidade está desprotegida. Isso é mostrar desrespeito pelo Pai das alturas. Podeis confiar em vosso poder, vosso amor e vossa sabedoria. Eu confiarei no Senhor.

— Dentre os debatedores, foi Ahrimal, o menos importante, o último a falar.

— Não sei o que vi, só sei que era horrível. Não sei como se dará, só sei que a humanidade está envolvida. Não posso decidir quanto a meu dever porque, não importa para onde eu me volte, devo desacatar uma ordem ou outra. Mas tenho fé em Adão e Eva. Tenho fé no universo que criamos. Acredito ser muito mais provável que uma humanidade aperfeiçoada encontre uma maneira de evitar esta catástrofe. Estou com a Estrela da Manhã. Voto pela ação.

— E assim foram semeadas as sementes da discórdia. Os Elohim voaram em direções opostas, e cada um deles convocou outros, e foi declarado o cisma. Usiel e Lailah se retiraram para as mais altas esferas do Céu, para se distanciarem de Lúçifer e de seu ato irrefletido. A Estrela da Manhã e seus seguidores se lançaram em direção à Terra, resolvidos a levar a cabo sua ousada decisão antes que fossem impedidos.

— Embora ninguém soubesse, foram dados os primeiros passos rumo à Idade da Ira. Mas, antes que esse inferno começasse, ainda restavam algumas alegrias e surpresas para nós, os anjos caídos.”

— Imagine a cena. Crepúsculo no Éden. O primeiro homem e a primeira mulher caminham sobre um tapete verdejante, acariciados pela fragrância de milhares de flores. O sol oculta sua face num rubor nebuloso, derramando faixas de glória carmesim, escarlata e púrpura imperial... Mas toda essa exibição não é capaz de ocultar seu eclipse, e o astro gradualmente submerge. As sombras se alongam até englobar tudo. O verde das folhas torna-se negro e, então, quando os olhos se adaptam à luz das estrelas, tudo ganha contornos prateados.

— Seus ancestrais passeiam pelo jardim sem ver, sem sentir, sem saber. Os dois são monumentos à beleza, mas não a enxergam um no outro nem são capazes de compreender. Eles farejam e tropeçam, encontram uma parreira cheia de frutos, o broto de uma planta. Arrancam a refeição do solo e, nesse momento, uma voz — uma voz meiga, temerosa, mas cheia de desejo — dirige-se a eles.

— Eva — diz. — Adão. Fiz isto para vós. — Voltando-se, estupefatos, vêem uma figura diante deles, envergando vestes cinzentas, austera e divina. O crepúsculo condiz com essa aparição, pois ela é Madisel, Arcanjo do Passado Oculto, da Casa Derradeira. De todos os apanhadores de almas, ela foi a mais eminente a escolher a senda de Lúçifer, e havíamos concordado que ela, representante dos anjos mais humildes, deveria ser a primeira a mostrar sua face. Desejávamos, veja bem, revelarmo-nos aos poucos, para que eles se acostumassem conosco.

— Em profundo silêncio, eles observam-lhe a cútis pálida, os olhos escuros e as asas cinzentas.

— Isto — ela diz, apontando a refeição dos dois. — Isto morreu por vós. Esta planta morreu para renovar vossa vida, e isto se dá por meio de minha pessoa. Recebei este alimento com minhas bênçãos... porque eu vos amo.

— Franzindo o cenho, ainda perplexos, eles voltam a comer, mas outra figura aparece. Madisel era delicada como o vapor, mas esta parece forte como uma tempestade: vibrante, vital e sólida como um enorme carvalho. Os seres humanos, assombrados, observam-lhe a gloriosa cabeleira dourada, a força visível em cada músculo que se contrai, a vida a percorrer seus olhos penetrantes e suas grandes penas. Seu corpanzil estremece, cada nervo e tendão a ansiar pela proclamação. Por fim, sua voz sai numa magnífica torrente.

— Eu... eu sou Grifiel — diz a figura —, Principado Daqueles que Caçam Durante o Dia. Inúmeras vezes, as criaturas sob meu domínio vos observaram com olhos cúpidos, mas sabiam que vossa carne não era para comer. Elas abatem as criaturas que pastam, nadam e correm, mas fostes poupados de suas garras. Minha palavra os desviou porque eu vos amo.

— Fascinados com esses dois visitantes, o homem e a mulher viram-se mais uma vez aturdidos pela aparição de uma figura que se ergueu de um riacho próximo. Toda a glória pintalgada do luar sobre a água emanava de seus cabelos e olhos, e ela se aproximou deles, estremeecendo de temor e paixão. O som da água que pingava de seus cabelos e de suas asas escuras compunha uma música delicada, mas não tão delicada quanto a música de sua voz.

“— Eu sou Senivel — ela disse. — Falo em nome da Casa da Imensidão, pois sou o Poder dos Regatos. Toda vez que vos inclináveis para beber, sem que soubésseis, nós vos beijávamos porque vos amamos.

“Numa chuva de luz estelar chegou o mensageiro seguinte. Abriu sobre eles suas asas feitas de noite, e sua voz era o ranger dos planetas que se moviam nas respectivas órbitas.

“— Eu sou Gaar-Asök, a Virtude da Estrela Polar. Falo em nome da Casa dos Fadros e vos ofereço nossas bênçãos do futuro e do passado, pois vos amamos.

“Um estrondo percorreu a terra, e esta se abriu sob seus pés, como uma flor viçosa a revelar o pólen dourado. No centro da flor-terra, destacava-se uma figura resplendente. As penas douradas e prateadas de suas asas estalaram e repicaram quando ele se curvou em reverência à humanidade.

“— Sou Togu’iel, a Dominação Rubi, e vos trago as dádivas da Casa da Matéria. — Um gesto, e veios de diamante e jade brotaram em volta deles, um jardim de pedras preciosas sobre hastes douradas. — Eu e os meus oferecemos este presente como o humilíssimo sinal de nosso grande amor. Rogamos que sejam de vosso agrado. Suplicamos que os aceiteis.

“Abalados e pasmos, os mortais se encolheram, mas as revelações ainda não haviam se acabado. A brisa suave do jardim ficou mais forte, adensou-se, transformou-se em movimento sólido e numa forma que emanava glória, o que redobrou a beleza de todos os presentes. Como o calor, como o bem-estar, como a paz, assim era a voz de Nazriel, Trono da Benevolência Infinita, a mais alta emissária da Segunda Casa

a se juntar à cruzada de Lúcifer. Ela se identificou e, a suas palavras, seres humanos e anjos se acalmaram, sentindo a segurança que fluía de seu hálito doce.

“— Invisíveis e desconhecidos, eu e os meus vos protegemos — ela disse. — Da queda, do ferimento e do infortúnio cruel, toda vez nós vos afastamos. Sabei agora que sempre caminhais protegidos por nosso abraço, pois nós vos amamos.

“Com o casal divino aplacado pela aparição de seu protetor, chegara a hora do maior de todos nós. Em meio à luz mais intensa, igualando-se à aurora, Lúcifer desceu à Terra. Sua glória irrestrita lançou-os todos de joelhos. Toda a luz do cosmo parecia convergir através dele, e toda a sua majestade jorrava em ondas líquidas sobre sua bem-amada humanidade.

“Foi o único Elohim a não demonstrar a menor ansiedade. Não houve a menor hesitação de pavor, o menor temor de admiração, quando falou a Estrela da Manhã.

“— Eu sou Lúcifer, Serafim da Primeira Casa, Príncipe de Todos os Anjos e a Voz de Deus, o Altíssimo — ele proclamou. — Contudo, eu me apresento a vós não para falar em nome de Deus, mas como um humilde suplicante. Nós, os anjos que vedes diante de vós e outras tantas hostes de cada uma das sete Casas viemos finalmente declarar nosso amor. Os anjos zelam por vós desde o início. Anjos numerosos como as estrelas lá no alto acalentaram todos os vossos movimentos e gestos.

“Como os mortais, ele se ajoelhou; e, ao fazê-lo, assim fizeram os demais. Suas asas flamejantes envolveram o homem e a mulher, e, com uma carícia, ele lhes pediu que ficassem de pé diante dos espíritos reverentes.



“Estamos aqui não como diretores do cosmo e agentes de vosso Criador, mas como indivíduos. Viemos de vontade própria vos oferecer um último presente: o maior presente que podemos dar, a única dádiva condizente com nosso amor asoberbante. Podeis recebê-lo e tornar-vos como nós, e como Deus, e assim conhecer por completo o espetáculo da criação. Ou podeis recusá-lo e permanecerdes como sois, e nunca mais sereis incomodados. Jamais haveremos de vos abandonar, pois nossa adoração nos impede, mas, se não desejardes receber nosso presente, falai agora, e haveremos de nos esconder novamente, protegendo-vos e amando-vos somente à distância.”

“O homem e a mulher se entreolharam e falaram em voz baixa.

— “Que seres são estes?” — perguntou o homem. — Surgem vestidos de glória, mas se rebaixam diante de nós. Dizem que pertencem a Deus, mas agem por conta própria. As duas coisas? Como pode ser? O que responder à oferta que nos fazem?

— “Eles nos amam — disse a mulher — e, portanto, devem nos querer bem. Se os presentes que nos deram até agora — a segurança, a água e o alimento — foram bons, quão melhor não deverá ser seu último presente?”

— “Tens razão — disse o homem. — Devemos aceitar o que eles oferecem, seja o que for. Tendo visto seu esplendor, quero continuar a vê-los; e, se eles tivessem de nos abandonar para todo o sempre, minha dor seria imensa.

“Voltando-se para Lúcifer, eles escolheram. Com solene alegria, Lúcifer lhes abriu os olhos.”

CRIMES DA PAIXÃO

Gaviel interrompeu sua recitação, baixou os olhos e fitou as mãos entrelaçadas.

— A Queda, o Pecado Original — disse Matthew.

— Foi? — Gaviel replicou baixinho.

— A humanidade sabia no que estava se metendo?

— Não mais do que nós.

— Suponho que seja um paradoxo — disse Matthew, bebericando distraidamente o café. — Você não entende o que significa conhecer o bem e o mal a menos que *conheça* o bem e o mal. Assim como vocês anjos, a humanidade teve de decidir às cegas.

Gaviel chacoalhou a cabeça.

— Não demos a eles o conhecimento do bem e do mal. Naquela altura, ainda não *existia* o mal.

— Como pode dizer isso? Vocês deliberadamente se rebelaram contra Deus, seu mestre. Se isso não é o mal, o que é?

— Nos rebelamos deliberadamente, mas com a melhor das intenções. Por favor, reconheça isso, Matthew. Não pretendíamos fazer mal. Só queríamos ajudar.

— “De boas intenções o inferno está cheio” — citou Matthew, com uma ligeira inclinação da cabeça.

— Talvez esta seja uma das observações mais perspicazes da História da humanidade — Gaviel replicou. — Não tínhamos realmente a intenção de fazer mal. Procurávamos apenas evitar ou aliviar a catástrofe que prevíamos. E, sim, fomos tolos. Estávamos cegos, éramos ignorantes, inocentes e arrogantes, tão seguros de nosso próprio poder, de nosso

próprio discernimento, que desprezamos as ordens de Deus. Mas não pretendíamos fazer mal. É uma desculpa esfarrapada e não nos absolve de absolutamente nada... Mas, até hoje, mesmo depois de meu tormento, dos horrores da guerra e das atrocidades que se seguiram, eu defendo que, mesmo transgredindo, nossas intenções eram puras.

— Se desobedecer a Deus não é o mal, o que é?

Gaviel esticou os dedos.

— Essa é a questão, não é? O mal seria tomar a decisão de ferir o próximo? Então os soldados que mataram os nazistas para libertar os prisioneiros dos campos de concentração eram tão malvados quanto os carneiros que exterminavam. Ou será o imperativo categórico de Kant — quando decidimos usar o próximo como um meio em vez de amarmos cada indivíduo como um fim distinto e precioso? Será assim que nos tornamos maus? Mas, nesta era de eleições e comunicação de massas, como é possível enxergar todos os indivíduos, que dizer amá-los? — Ele chacoalhou a cabeça. — O mal, acho eu, começa quando você engana a si mesmo para ferir o próximo.

— Como é possível enganar a si mesmo?

— Achei que um adúltero compreenderia — disse Gaviel, com um sorriso insensível. — Você diz a si mesmo que não vai fazê-lo, mesmo preparando o caminho. Diz a si mesmo que só vai levá-la até a porta, mas seria rude não entrar se ela pedisse. Diz a si mesmo que é só dessa vez, que foi um lapso momentâneo, que não vai mais acontecer... mas acontece.

Ficaram quietos de novo, então Matthew perguntou:

— E foi isso que vocês deram a eles no jardim? Foi esse o presente de boas intenções e amor imaculado?

Gaviel suspirou.

— Nosso presente a vocês foi a consciência. Levamos vocês a pensar diferente: a comparar, descrever e entender as coisas de uma maneira abstrata. Metáfora e símile. Esse foi nosso presente.

— O quê? Você está dizendo que o Pecado Original foi reduzido a... gramática elementar? É loucura!

— Será que é? O que distingue os seres humanos dos animais se não essa mesma capacidade? Não é a linguagem; as baleias têm uma linguagem. Não é a atividade social; até mesmo as humildes formigas são capazes de agir de comum acordo. Não é o saber acumulado, nem a “cultura”; os elefantes ensinam a seus filhotes algumas coisas que ultrapassam o mero instinto. Os bonobos e as lontras utilizam ferramentas. O que os seres humanos são capazes de fazer que os animais não conseguem? Que elementos são exclusivos da humanidade?

— O riso.

— De fato. E o riso é uma função da consciência. Por que é que rimos? Porque percebemos uma incongruência ou uma congruência falsa. A duquesa com o pato na cabeça é engraçado por ser uma composição de dignidade e absurdo. Um trocadilho nos diverte porque duas palavras têm o mesmo som, mas significados diferentes. Nada disso é possível sem a consciência.

— Então, o bem e o mal advêm dessa consciência?

— Com certeza. O cão que morde não é um cachorro malvado, não é maligno. Para ser maligno, é preciso ter consciência de que existe uma opção melhor e ignorá-la. E des-

viar-se deliberadamente de um resultado melhor e tangível é algo que só uma pessoa motivada pelo intangível faria. — Gaviel se debruçou, concentrado. — Os crimes de consciência são crimes conscientes. Nosso presente foi a capacidade de olhar para as coisas fora das instâncias individuais e enxergá-las como um exemplo de grupo. Seria possível classificar. Em vez de pensar numa determinada ovelha, ou num rebanho, poderíamos pensar na ovelha como uma classe, e depois nos herbívoros como uma classe, e depois em todos os animais como uma classe. Ou, se você preferir ver as coisas por um ângulo mais sinistro, em vez de enxergar um determinado lojista negro, bem-educado, com uma vida familiar sadia, um neo-nazista poderia encará-lo como um membro de uma “raça impura” que merece a tortura e a morte.

— Mas essa é uma classe falsa. Não dá para comparar com a tal forma platônica das ovelhas.

— Não dá? Sem metáforas e sem a abstração, é possível mentir?

Matthew abriu a boca e a fechou logo em seguida, franzindo o cenho.

— Dá para mentir... mas não muito bem.

Gaviel inclinou a cabeça e ergueu uma sobrancelha.

— Por favor, explique. Isso me interessa.

— Bem, se eu... não tenho a metáfora, posso fazer uma afirmação que sei que não é verdadeira. “O céu é verde” ou...

— Não há tropas concentradas do outro lado do morro.

— Isso. Mas não posso elaborar em cima disso nem... nem tratá-la como se fosse real. Se estou mentindo sobre as tropas escondidas, e tenho consciência, consigo pensar em razões que *tomariam* a mentira verdadeira, certo? Porque posso traçar paralelos entre o que existe e o que não existe.

— A falsidade se torna uma metáfora da verdade — disse Gaviel, e seus olhos cintilavam sombriamente.

— Então a consciência possibilita a mentira. Mas também a imaginação, porque posso pensar no que não existe e fingir que interajo com isso como se *realmente* existisse.

— Sua paisagem mental pode ser diferente de um mapa daquilo que você vê. *Voilà!* Criatividade, algo que, assim como as mentiras elaboradas, os animais simplesmente não compreendem. — Gaviel abriu um sorriso paternal e disse — Seu filho realmente subestimava sua inteligência.

À menção de Noah, a expressão de Matthew se entristeceu.

— Eu disse algo errado? — perguntou seu convidado.

— Apenas continue sua história.

A IDADE DA IRA

— Ótimo. Enfim conscientes, Adão e Eva não perderam tempo e puseram-se a explorar as novas e vastas possibilidades que se abriram diante deles. O vestuário foi a menor de suas invenções. O próprio Lúcifer explicou a natureza do fogo e como domesticá-lo, enquanto Nazriel e seus espíritos do ar esclareceram toda a glória da linguagem, transformando palavras em música. Os Fundamentos revelaram os segredos da alavanca, da roldana e da roda para que deles fizessem uso, enquanto os espíritos do oceano trouxeram as artes físicas da

escultura e da cor. Os espíritos naturais lhes ensinaram a amabilidade para com o cão e o cavalo, que em troca mostraram sua lealdade. Os Fados não ficaram atrás e deram a eles a escrita, para que pudessem apreender o passado e deixar descrições do mesmo para o futuro.

“Foi uma noite que durou mil anos, na qual dois tornaram-se quatro, que se tornaram muitos, que se tornaram uma nação de artistas, filósofos e construtores de prodígios. Com nossa ajuda, a verdadeira humanidade se livrou de seus grilhões e exerceu toda a sua força sobre o mundo. Jamais houve época igual: a humanidade aperfeiçoada num mundo perfeito.

“No entanto, por mais grandiosa que fosse a noite de júbilo, o dia do ajuste de contas ainda estava por vir. Criamos nossos prodígios sob a proteção das trevas, mas a marcha do sol — a luz severa do olho impiedoso de Deus — não se deixaria impedir.

“Quando o sol brilhou sobre as novas obras do Homem, surgiu juntamente com uma vanguarda de anjos. Primeiro entre eles estava Miguel — outrora o Querubim do Raio Infalível. Agora, cintilando acima do Paraíso, ele se anunciou com um novo título.

— Eu sou Miguel, Serafim da Espada Flamejante e a Voz de Deus. Vim trazer notícias do Criador de Tudo, notícias de Sua fúria e terrível vingança.

“Os seres humanos, apavorados, caíram de joelhos, mas nenhum Elohim rebelde se ajoelhou. Ao contrário, nos dispusemos acima de nossos discípulos mortais, segurando ferramentas que pudessem servir como armas. Enfrentamos a Hoste Divina sem nos intimidarmos.

— Pecastes contra o Mestre — disse Miguel —, e a ira de Deus é imensa. Mas maior ainda é Sua infinita misericórdia. Obedecei a Sua ordem derradeira, renunciad a este egoísmo e talvez possais ainda evitar o castigo.

“Lúcifer confrontou Miguel e, quando os olhos de ambos se encontraram, a própria luz vacilou entre seus dois mestres.

— Qual é essa ordem derradeira? — perguntou a Estrela da Manhã.

“A resposta de Miguel foi um sorriso escarninho.

— Para ti, rebelde, e toda a tua espécie, é simples: retornar às esferas mais altas do Céu, onde os anjos encarregados do castigo poderão vos reduzir a nada, ó pecadores; desfazendo vossas formas, silenciando vossos nomes e vos condenando à negra aniquilação, que é o que mereçais.

“Voltando-se para a multidão de seres humanos abaixo, ele disse:

— Abandonai os presentes maculados destes rebeldes, renunciad a vosso conhecimento mal adquirido, e talvez possais ainda retornar às boas graças de vosso Criador. O mundo será purgado de vossas obras pecaminosas, e vossas mentes serão libertas da perversa argúcia dos rebeldes. Tudo será como antes. De fato, nem mesmo sabereis que algo mudou.

“Lúcifer ousou rir alto de seu antigo servo, o querubim que usurpara sua posição.

— Que oferta generosa a tua! Devemos retornar humildemente, cabisbaixos, e, como recompensa por nossa submissão... deixar de existir? Dize-me, mereceríamos castigo pior caso nos recusássemos a obedecer também a essa ordem? Pois, dada a opção do olvido, encontro-me seriamente inclinado a pensar em alguma coisa.

— Estais assim tão imersos na rebelião? Tão bêbados de obstinação, tão degradados pela desobediência que o conflito com Deus deixa de ser castigo maior que a destruição?

— Não somos nós a fazer ameaças. Não somos nós a invectivar, falando em destruição. Não somos nós a exigir que outros docilmente façam fila e sejam destruídos pelo crime de proteger aqueles a quem amam.

— Enoja-me pensar que um dia fui teu servo — disse Miguel. — Acrescentas ofensa e blasfêmia a tua arrogante desobediência. Tua ruína servirá como um grande alerta aos demais de tua hoste detestável."

UM EMBATE DE ANJOS

Gaviel interrompeu mais uma vez sua história, franzindo o cenho.

— Lembro-me da primeira batalha de tantas maneiras diferentes — ele disse. — Nem todas são... adequadas à escala humana. Ou mesmo à experiência humana.

— Havia de fato uma espada flamejante?

— Ah, sim. E, ao desembainhá-la, Miguel forçou o primeiro ataque. Mas as grandes asas de Lúcifer eram céleres, e todos os poderosos golpes de Miguel foram obstruídos pela velocidade do antigo senescal do Céu. Ao mesmo tempo, de uma outra maneira, os dois discutiam os termos e os parâmetros do combate.

— Discutiam os termos?

— Como seres praticamente ilimitados, eles sentiram a necessidade, naquele momento, de refrear toda a magnitude de seu poder. Do contrário, o embate de dois poderosos Anjos da Luz poderia ter varrido a humanidade da face da terra. Contudo, mais que isso... a idéia de guerra ilimitada nos era estranha. Pense em como discutimos calmamente a possibilidade de desafiar o Altíssimo — disse Gaviel, e Matthew franziu o cenho diante da expressão do demônio. Era quase... tristonha? Era a face de alguém que recordava o idealismo da juventude. Alguém que ainda gostaria de ser tão ingênuo.

O reverendo desconfiava de um truque, mas segurou a língua.

— Fomos ardentes em nossa discussão, é claro, mas... era uma paixão incruenta. Éramos peixes dentro d'água, criaturas geradas para viver segundo uma hierarquia rígida, seres poderosos e criativos, mas, ao mesmo tempo, seres ordeiros e obedientes. Liderados pelo primeiro dentre nós, podíamos encontrar a liberdade, mas, como os seres humanos que levamos conosco em nossa cruzada, não compreendíamos todo o significado de nossa escolha.

"Portanto, as primeiras batalhas da guerra foram bastante... estruturadas. Bastante estáticas e estéreis, e dolorosamente precisas. Os dois lados tinham os mesmos pressupostos táticos, os mesmos objetivos estratégicos... Todos seguíamos as mesmas regras, a princípio. Os derrotados se rendiam com honra e eram aprisionados, até que seus aliados pudessem organizar um resgate adequado."

— Achei que o castigo dos rebeldes fosse a morte.

— Ah, não a morte, Matthew. Os mistérios da morte são reservados exclusivamente à humanidade. Nosso destino era a *não-existência*. Você, de todas as pessoas, deveria entender que há uma profunda diferença entre as duas coisas.

— Então os anjos que... que eram derrotados... eles não morriam? Eles só deixavam de existir, como uma luz que se apaga?

— Cedo ou tarde, sim. Podemos apenas ser ou não ser, e só aqui. Não podemos prosseguir rumo a seja qual for o destino que Deus reserva às almas dos mortais.

— Então por que Miguel e os outros simplesmente não destruíam os demônios capturados? Quer dizer, foi esse o decreto de Deus, certo?

— Uma destruição rápida e indolor era o castigo para os que se *rendessem*. O Céu estava preparando algo *especial* para os que continuavam a resistir. Além disso, nós, os Anjos Caídos, não éramos os únicos a serem capturados. Os legalistas também caíam em nosso poder. A princípio, nenhum dos lados queria realmente assumir a responsabilidade pela aniquilação de outros Elohim. — De novo, outro ligeiro menear da cabeça. — Éramos tão tímidos. Não conhecíamos o outro caminho. Mas aprendemos. Aprendemos a apreciar o que antes nos fazia tremer de medo.

O PRIMEIRO GOLPE

— Numa das camadas, a rebelde Madisel atirou sua foice no ar, dando uma arma a Lúcifer, até então indefeso. O poder da foice não se comparava ao metal ardente de Miguel. A foice de um simples anjo da Casa mais humilde? Ela existia em dois mundos, três no máximo, enquanto a arma de Miguel era uma espada, uma canção e uma reação catalítica carbonizante. Era real em milhares de camadas, um instrumento, um princípio governante e um elemento fundamental da matemática, não só uma simples arma.

"Mas Miguel ainda não se acostumara ao novo poder e, apesar de ser agora o maior dos Elohim, a Estrela da Manhã ainda era, como sempre, o primeiro de nós. Miguel se movia com força excessiva, Lúcifer deslizava com sagacidade. A arma de Madisel teria se desfeito caso tivesse sequer cruzado o vento quente provocado pela passagem da espada flamejante, mas deu ao rebelde alcance e poder de ameaça, e o poder de ferir... E, no fim, isso bastou. Ou talvez, isso e o fato de Miguel saber que atacava *Lúcifer*, aquele a quem outrora oferecera obediência incondicional, alguém cuja autoridade só não era maior que a de Deus. Lembre-se de que éramos criaturas acostumadas ao hábito e ao sistema de castas, e não é só nos seres finitos que os velhos hábitos demoram a morrer.

"A vitória foi de Lúcifer. Não que Miguel tivesse sido ferido de qualquer maneira: ainda não havíamos degenerado tanto a ponto de realmente *ferir* um ao outro. Não, simplesmente ficou claro que Lúcifer seria capaz, caso desejasse, de ferir Miguel antes que Miguel o ferisse. Tão logo isso ficou claro, os dois guerreiros se recolheram com honra e cortesia. Conhecido o resultado, de que adiantaria torná-lo real?

"Um grande viva se ergueu do exército rebelde, e a humanidade o imitou.

— Eis tua resposta — disse Lúcifer. — Nossa oposição continua. Se desejais nos destruir, saibas que arriscas tua própria destruição.

— Não falas em nome deles — disse Miguel, derrotado, mas ainda determinado. Que apareçam aqueles que desejam obedecer!

“Entenda que um terço da Hoste Celestial estava ao lado de Lúcifer. Éramos 30.300.030. E apenas dois — Amiel e Ank-Rhuhi — fraquejaram e retornaram para serem castigados.

“— Que assim seja — disse Miguel. — Temos a resposta dos rebeldes menos importantes. Agora, vejamos os mais significativos.

“Adão e Eva deram um passo à frente, apresentaram-se de cabeça erguida e percorreram com os olhos a grande nação gerada por eles e por seus filhos.

“— Lúcifer nos ensinou, Belial nos ajudou e Senivel construiu a nosso lado. Eles nos deram muitas coisas boas, e nós os conhecemos. Sois um estranho para nós, Miguel, Portador da Espada, e nada nos ofereceis além de ignorância, privação e isolamento. Ficaremos com nossos amigos.

“Naquele momento, eu me encontrava na terceira fileira dos rebeldes da Primeira Casa. Eu podia ver Lúcifer e vi cair uma lágrima brilhante quando essas palavras se fizeram ouvir. Compreendi, então, que as palavras da humanidade — e sua lealdade — eram um triunfo maior que a vitória de Lúcifer sobre Miguel naquele dia.

“É claro que nem toda a humanidade seguiu a escolha de Adão e Eva, Pai e Mãe de Todos. Um de seus filhos deu um passo à frente e falou:

“— Respeito aqueles que me criaram, mas não devo respeitar ainda mais Aquele que os criou? Essas coisas que fizemos são magníficas, e eu as desejo. Mas desejo ainda mais a virtude. Obedecerei, Miguel. Seguirei a Deus.

“Eu poderia condená-lo pela covardia, mas também poderia admirar sua coragem, pois, naquele momento, a humani-

dade não tinha como saber qual das duas Hostes rivais era a maior. Indiferente às conseqüências, ele cegamente confiou a si mesmo a alguém que alegava falar em nome de Deus.”

ABEL

Gaviel parou de falar e deu um meio sorriso.

— Como alguém que conheço.

— Tá, entendi — Matthew retrucou. — O que aconteceu com ele? Alguém mais o seguiu?

— Ele foi acompanhado por seus filhos e por sua tribo, um quarto da humanidade.

— E Deus... os restaurou?

— Claro. Ou, mais especificamente, Seus agentes na Hoste Celestial o fizeram. Mas a ignorância deles não duraria muito depois que a guerra começasse de fato. A consciência é contagiosa e, assim que as duas tribos humanas se juntaram à luta, os legalistas tiveram de ficar espertos bem rápido. Aqueles que não conseguiam dar o salto cognitivo de volta ao pensamento abstrato eram simplesmente fáceis demais de enganar e muito previsíveis. Eram as vítimas. Apesar de que, a princípio, a humanidade não se envolveu realmente na luta.

CASTIGO DIVINO

— Enquanto os humanos legalistas partiam, Miguel e suas legiões zelavam por eles — desnecessariamente, eu diria. Haviam feito sua escolha, e a idéia de forçar alguém a fazer algo contra a vontade... Isso ainda não ocorrera a nenhum anjo.

Mas, enquanto os via partir, Miguel novamente se dirigiu à Hoste Profana:



— Renitentes na heresia e na insurreição, sabeis que sereis condenados por vossas próprias bocas e castigados por vossas próprias mãos. Cada um há de conhecer o agudo tormento, tanto os poderosos tronos quanto os anjos humildes. Da Casa mais alta à mais baixa, tereis o amargo fel para vos ensinar o arrependimento.

— Rebeldes do Segundo Mundo! Vosso castigo é uma nova responsabilidade, pois agora vosso reino crescerá incontavelmente. Eu vos batizo **Halaku**, os Algozes, e vossa faina nunca há de cessar. Vosso destino é chorar à exaustão, pois a guerra iminente colherá a morte desnecessária. Os campos queimarão antes da colheita e os animais morrerão antes de darem à luz. Mas, pior ainda é vossa nova tarefa: ceifar aqueles a quem amam. — A boca de Miguel se contorceu. — Pois sabeis que vossa insurreição abriu as portas de vosso reino à humanidade.

“O lamento dos Halaku se elevou como uma revoada de corvos estridentes, mas era impossível abafar a voz de Miguel.

— Rebeldes da Casa Natural! Abusastes de vosso poder em causa própria em vez de confiar na marcha da natureza. Como castigo, vossos antigos servos não de se multiplicar irrefreavelmente, fugindo ao vosso controle e ultrapassando vossa autoridade. Eu vos batizo **Rabisu**, os Devoradores, e vivereis para ver os dentes das feras servis arrancarem a carne dos ossos humanos. Vossa insurreição custou à humanidade a posição de primazia entre as criaturas da natureza. Doravante, aos olhos das feras, os homens não passarão de animais a serem caçados e devorados, ou evitados.

“Ao ouvir essas palavras, o poderoso Grifnel e seus seguidores urraram de raiva, e ele teria imprudentemente partido para o ataque se vários Fundamentos robustos não o tivessem segurado.

— Monstro! — ele vociferou. — Como podes punir a humanidade pelos crimes dos anjos?

— Eles, como vós, fizeram sua escolha. Eles, como vós, sofrerão por causa disso. Eles, como vós, assistirão à perda e ao sofrimento daqueles a quem mais amam.

“Com os olhos a brilhar de malícia, Miguel continuou com sua condenação.

— Rebeldes das profundezas! Tentastes ampliar a mente da humanidade para que esta abrangesse um grande número de possibilidades. Sabeis que tiveram mais sucesso do que esperáveis, pois seu conhecimento ultrapassará até mesmo vossa imaginação. Crescerá até que os mundos interiores ofusquem o exterior, até cada um se tornar uma ilha dentro de seu próprio pensamento. Crescerá até a folha da verdade se perder na floresta das mentiras. Eu vos batizo **Lammasu**, os Profanadores, e vos condeno a assistir ao embaciamento e ao encobrimento da verdade que tentaram glorificar.

“Os gemidos dos Profanadores foram uma saudação lúgubre ao choro dos Algozes e aos urros dos espíritos naturais, mas tudo não passava de contraponto à melodia principal: as palavras condenatórias de Miguel.

— Rebeldes dos Fados! Ensinastes a humanidade a olhar para o futuro: agora sabeis que ela ignorará o passado e também o presente. Tentastes mostrar aos seres humanos o quanto poderiam realizar. Em vez disso, verão o quanto deixam por fazer. Eu vos batizo **Neberu**, os Infestos, e a vossos pés jaz este crime: roubastes a alegria à humanidade, oferecendo em troca paisagens sem fim de desejo, inveja e cupidez.

— Rebeldes do Fundamento! Tentastes dar ao homem o domínio sobre a matéria. Sabeis que vossa ambição foi frustrada para todo o sempre. O conhecimento e a habilidade do homem estão fadados a aumentar, mas ele sempre desejará mais do que pode ter. Continuamente em busca de mais poder sobre o mundo material, sua interferência cega há de desencadear uma devastação ainda maior que a natureza incontrolável seria um dia capaz de provocar. Eu vos batizo **Anunaki**, os Malfetores, e os instrumentos que destes ao homem estão condenados a se voltar contra ele e a feri-lo.

— Rebeldes do Firmamento! Eu vos batizo **Asharu**, os Flagelos, e vos dou esta maldição: todos os homens estão fadados a morrer. Todos, sem exceção. Mesmo aqueles que escaparem à maldade, à enfermidade e ao infortúnio não de encontrar os Algozes no fim. A humanidade agora é prisioneira do tempo, e assim como cresce deverá definhir, tornando-se débil de espírito e frágil de corpo, até que mesmo os mais fortes enfraqueçam e mesmo os mais sábios percam a lucidez. Podeis continuar a protegê-la, se assim desejardes — na verdade, tenho certeza de que o fareis —, mas sabeis que todos os vossos esforços serão inúteis.

“Enfim, a nova voz de Deus na Terra voltou-se para a última Casa, a mais grandiosa, a Casa da Aurora. Estávamos de pé, dispostos em fileiras, imóveis, preparados para qualquer impacto, qualquer castigo... exceto o que recebemos.

— Rebeldes da Aurora — ele disse e fez uma pausa. — Eu vos batizo **Namaru**, os Diabos.

“Então, ele e seu exército partiram.”

BANIDOS

— ‘Peraí — objetou Matthew. — Esse foi todo o castigo? Ele deu um nome a vocês?’

— Não, não... para ouvir o castigo, você tem de prestar atenção ao que ele não disse.

— O que ele não...? Ele não disse nada!

— Exatamente. Nosso castigo foi não sermos castigados.

— Me perdoe por não ficar impressionado.

— Veja, poderíamos ter bravamente suportado qualquer maldição, qualquer castigo, qualquer violência. Não estávamos prontos para sermos *ignorados*. Entendeu? Nosso castigo foi não termos nem mesmo a atenção de Deus. Não merecemos sequer nossa própria maldição. — Gaviel se mexeu na cadeira, repentinamente inquieto. — Mas a última maldição ainda estava por vir.

A IRA DE DEUS

— Depois da partida de Miguel, os rebeldes, tanto homens quanto anjos, perguntaram-se o que aconteceria a seguir. Não precisamos esperar muito.

“Os Fados, ou Infestos, previram que Miguel e seu Coro assumiriam posição ao redor dos seres humanos legalistas, e batedores dos Algozes e Diabos confirmaram que era uma atitude defensiva. A princípio, achamos se tratar de um erro, pois não tínhamos a intenção de atacar os seres humanos. Mas a defesa não era contra nós. Estavam ali para proteger a humanidade de um mundo que se desintegrava. Pois o golpe seguinte não foi um ataque dos anjos, nem uma procla-

mação, nem um desafio. O que veio a seguir foi a fúria do próprio Deus.

“Deus criou sete ordens de Elohim para filtrar Sua Divindade em segurança, para não esmagar um cosmo frágil. Agora... o infinito tocava o finito. Eu poderia dizer que Deus golpeou o mundo, atacou o sol, explodiu a abóbada das estrelas... Mas, na verdade, não foi um esforço tão grande. A mais simples carícia da mão onipotente de Deus foi suficiente para destroçar as esferas, transformar as órbitas perfeitas e circulares dos planetas em elipses. A fricção do Infinito no Finito foi suficiente para desencadear o caos nas engrenagens ordenadas da natureza, introduzir oscilações nos orbitais dos elétrons, deslocar o eixo do mundo, implodir as facetas, umas sobre as outras. A entropia ganhou o mundo com o toque punitivo de Deus: uma ferida que não mataria instantaneamente, mas ainda faz o universo sangrar.

“Olho para o mundo agora e vejo uma casca machucada e maltratada que um dia foi o Paraíso. Os seres humanos suportam as maldições lançadas sobre seus protetores, enquanto a própria realidade lentamente se arrasta rumo ao Oblívio.

“A guerra ainda não havia sido travada, mas devíamos ter percebido então que estávamos condenados.”

O FOGO DO CÉU

— Então, você quer culpar Deus por tudo o que está errado no mundo?

Gaviel parecia exaurido. Sua resposta foi morosa.

— Você provavelmente diria que nós o forçamos a isso.

— Sinto muito, mas é um pouco demais pensar que um Deus que tudo pode e a tudo ama arruinaria Sua própria criação.

— Se não foi Ele, quem mais?

Matthew nada disse, mas ergueu uma sobrancelha. Gaviel chacoalhou a cabeça.

— Nós? Você acha que fomos *nós*? Uma hora atrás, você se recusava a acreditar que criamos o universo, mas agora não hesita em nos conferir o poder de arruiná-lo?

— Não é sempre mais fácil corromper que criar?

— NÃO, NÃO É!

De repente, a forma em seu escritório não era mais a de seu filho. Nem era a aparição gloriosa que ele vira lá fora, embora tivesse as mesmas asas e o mesmo rosto perfeito. Mas a serenidade e a pureza do rosto daquele Gaviel lá de fora deu lugar a uma face devastada pelo tormento, deturpada pela raiva, toldada pela vergonha e pelo pesar.

— FOMOS GERADOS PARA CRIAR, APERFEIÇOAR E EXPANDIR SEU MUNDO! ÉRAMOS CRIATURAS PURAS, VERDADEIRAS E AMOROSAS! QUANDO APRENDEMOS A ODIAR, FOI O HOMEM QUEM NOS ENSINOU! QUANDO APRENDEMOS A MATAR, FOI O HOMEM QUEM NOS ENSINOU! QUANDO APRENDEMOS MENTI-

RAS, CRUELDADE E DESTRUIÇÃO, APENAS MELHORAMOS SUAS INOVAÇÕES!

“A GUERRA, A PRINCÍPIO, ERA UMA GUERRA DE ANJOS: TRAVADA COM AS ESPADAS DA CORTESIA E AS FLECHAS DA HONRA. MAS UM HOMEM REBELDE VIU COMO A TRIBO DE SEU IRMÃO TINHA O AMOR DE DEUS, ENQUANTO ELE E OS SEUS CONTINUAVAM AGRILHOADOS DO LADO DE FORA, NO ESCURO. E ESTE PÁRIA COBIÇAVA O AMOR E A MISERICÓRDIA DE DEUS. ENTÃO, QUANDO ELE VIU SEU IRMÃO OFERECENDO SACRIFÍCIO, DECIDIU FAZER O MESMO. ELE DISSE A SI MESMO QUE AGIA ASSIM POR RESPEITO. E ELE DISSE A SI MESMO QUE AMAVA SEU IRMÃO. E ELE DISSE A SI MESMO QUE FAZIA O QUE ERA BOM E CERTO, E QUE, SE DEUS EXIGIA O QUE ELE MAIS AMAVA, ENTÃO ELE NÃO TINHA ESCOLHA A NÃO SER ATENDER AO CRUEL PEDIDO DE DEUS.

“MAS ESSE HOMEM, O PRIMEIRO ASSASSINO, O PRIMEIRO MENTIROSO, O PRIMEIRO IMPOSTOR, ODIAVA SEU IRMÃO TANTO QUANTO O AMAVA; E ELE ODIAVA DEUS TANTO QUANTO O AMAVA; E ELE SE ALEGROU AO TRANSFORMAR A PRÓPRIA CRUELDADE NA CRUELDADE DE DEUS.

“ESSA FOI A QUEDA, MORTAL. ESSE FOI O PECADO ORIGINAL. E NÃO FOI UM ANJO NEM UM DEMÔNIO QUEM PECOU. NÃO MATAMOS OS NOSSOS. NÃO REPRATAMOS DEUS COM NOSSOS PRÓPRIOS DESEJOS VIS. NÃO TENTAMOS TRANSFORMAR A MENTIRA EM VERDADE.”

Matthew se encolheu diante da terrível majestade da figura, com as pálpebras cerradas de pavor e lágrimas a brotar dos cantos dos olhos.

— Jesus — ele choramingou. — Ó Jesus, ó Senhor, Senhor Deus, ó Jesus, por favor, por favor, por favor...

Aos poucos, ele foi se acalmando. Lentamente, percebeu que a luz havia se apagado, que a voz trovejante silenciara. Esforçando-se para controlar seus soluços, readquirir o controle e a compostura, tremendo... ele abriu os olhos.

Mais uma vez, a figura diante dele era a de seu filho. Os olhos de Noah fitavam o chão. Os ombros de Noah se curvaram. Os traços de Noah, delineados pela angústia e pelo arrependimento.

— Sinto muito, Matthew — ele disse.

O pastor engoliu em seco. Por alguns instantes, tentou falar, mas não conseguiu. Tentou beber o café, mas suas mãos tremiam tanto que a xícara quase fria batia contra seus lábios e dentes.

— Eu... eu sei... o que você quer de nós — ele murmurou, por fim.

Gaviel nada disse.

— A... a centelha divina. A vontade de Deus dentro de nós. É isso, não é? A única coisa que nós temos e vocês, não.

Gaviel assentiu, depois falou baixinho, com a voz de Noah:

— Vocês têm fé.



Era lua nova, e a escuridão reinava absoluta acima do brilho halógeno da iluminação pública. Malakh se movia como uma sombra, e seus músculos se contraíam e relaxavam como molas de metal quando ele saltava de um telhado da Cidade dos Anjos a outro. O vento impetuoso afastava o fedor das ruas de suas narinas, e o ar da madrugada parecia fresco ao tocar seu rosto. Fazia com que ele recordasse dias melhores, e ele refreou o impulso de uivar para as estrelas frias, perdidas na bruma lá em cima. Ele nem mesmo sentia o peso da forma flácida que vinha debruçada sobre seu ombro.

Ele levou cerca de uma hora para encontrar o caminho de volta ao bairro latino e à pilha de pedras que ele relutantemente reclamara como seu lar. Malakh notou, surpreso, que a porta do telhado que dava entrada ao prédio residencial recebera recentemente um cadeado; portanto, ele enganchou um dedo no arco de aço e arrancou-o do corpo da fechadura. O corpo sobre seu ombro gemeu com o som estridente de madeira rachando, e ele murmurou palavras meigas e tranquilizadoras enquanto abria a porta de metal e deslizava em silêncio pela escadaria às escuras.

Quando abriu a porta de seu apartamento, meia-dúzia de ratos esperava por ele. De comum acordo, os animais lhe rodearam os pés quando ele entrou, mas Malakh os dispensou com um aceno da mão e levou a forma flácida até o quarto. Delicadamente, ele a depositou sobre o colchão imundo e a removeu do lençol manchado do hospital. Ela parecia jovem, coisa de quinze anos apenas, tinha cabelos escuros e curtos e grandes olhos verdes. Aqueles olhos ficaram ainda maiores quando ela assimilou o ambiente e encolheu-se em posição fetal, enfiando os joelhos por baixo da camisa de algodão. A menina choramingou, e Malakh receou que ela começasse a gritar.

— Psiu... pronto — ele cantarolou baixinho, estendendo a mão e acariciando-lhe o queixo. Ao tocar-lhe a pele, fez com que ela relaxasse, liberando uma onda de endorfinas em sua corrente sanguínea. Esperou até que as pupilas da menina se dilatassem e sorriu de satisfação, depois entrou no recesso que dava passagem à cozinha do apartamento. Voltou com duas xícaras fumegantes alguns minutos depois.

— Tome — ele disse, oferecendo uma delas à menina. — Não tenha medo. É chá com um pouco de menta e mel. Também não achei que eu fosse gostar disso, mas é bom. — Ele ergueu a própria xícara e bebeu. — Experimente.

Relutante, ela pegou a xícara e bebericou. Seus olhos jamais se desprenderam dos dele.

Malakh sorriu.

— Viu? Nem tudo é tão ruim quanto parece por aqui. Com o tempo, pode ser até que você comece a gostar deste lugar. — Ele estendeu a mão e delicadamente removeu um cacho de cabelo do rosto da menina. — Eu sei que esta noite foi meio que um choque pra você. Sei que 'cê 'tá confusa e provavelmente muito assustada, mas 'cê não precisa ter medo de nada. 'Cê 'tá segura aqui. De certa forma, você e eu somos como uma família.

O Deborador se inclinou sobre a menina.

— Eu sei que 'cê não lembra nada da sua vida anterior. Seu corpo ficou em coma durante muitos meses e, pelo que os médicos me disseram, tem uma boa chance de dano cerebral permanente. — Ele apanhou um espelho pequeno e o segurou diante do rosto dela. — Este é o rosto de Elizabeth Mason. Ela sofreu uma *overdose* seis meses atrás. Mas você é Hadriel, a de Mão Vermelha, portadora da Espada do Destino e heroína da Legião de Ferro. Você pertence aos anjos caídos e é minha irmã de armas.

Ele acalentou a esperança de ver uma centelha de reconhecimento nos olhos dela, mas nada aconteceu. Malakh abaixou o espelho e resistiu a uma onda de desespero.

— Hadriel, 'cê tem que se lembrar. Preciso de você e preciso saber o que 'cê lembra. — Estregou a mão cheia de cicatrizes no rosto de traços retilíneos. — Este corpo mortal não consegue conter tudo. Não importa o quanto eu tente, só consigo lembrar parte do que se passou. Preciso saber como tudo terminou, Hadriel. 'Cê 'tava lá, bem do meu lado, no fim. Preciso saber o que 'cê viu. Preciso que 'cê lembre e me diga se ainda temos esperança agora que estamos livres de nobo.

Ele se calou, esperando uma resposta. Ficaram sentados ali até o amanhecer, mas os olhos dela continuavam vazios. Um espírito inferior teria desistido ali mesmo, mas Malakh apertou os maxilares e acenou solenemente com um movimento afirmativo da cabeça.

— Tudo bem — ele disse. — Vou te contar o que eu lembro, e vamos ver aonde isso nos leva. Não tem lugar melhor pra começar.

CAPÍTULO DOIS MELHOR REINAR NO INFERNO

*Quando o Pecado agita Suas asas sobre a batalha
E singra jubiloso o oceano da Morte;
Quando as almas são reduzidas à chama eterna,
E os demônios do Inferno deleitam-se com os mortos,
Quem há de resistir? Quem é a causa disto?*

— William Blake, *Enoch: The First City of Angels*

PARA NÃO ESQUECER

Minhas lembranças mais confiáveis são as de quando me dei conta da Criação pela primeira vez. O sol e a lua já existiam, assim como as estações e os ventos que as traziam. Montanhas enormes se erguiam bem alto, acima da terra, e vastas planícies florestadas se estendiam até o mar; as ondas subiam e desciam, e seu infinito fluxo e refluxo dava forma à terra. Tal era a glória das Primeiras Terras. Apesar de compreender as várias facetas nas quais elas existiam — atômica e potencial —, eu as via assim como eram. A ascensão e a queda do sol colocava em movimento o ciclo das criaturas selváticas, trazia calor e frutos no verão, frio e aridez no inverno.

Enquanto a Quinta Casa dominava os mares e a Terceira Casa criava as montanhas, nós governávamos. As Primeiras Terras e seus animais selvagens eram nosso

domínio, o que abrangia todas as obras criadas por vocês e pelas outras Casas.

OS PRIMEIROS DIAS

Assistir aos Primeiros Dias era vislumbrar o Paraíso. Mesmo agora, arruinados e desamparados como são estes Últimos Dias, ainda se pode ver sua glória. Nos lugares recônditos da Terra restam alguns vestígios. As montanhas se erguiam tão alto no céu que tocavam as próprias estrelas. Os rios eram de um azul cristalino e corriam com força e propósito. Onde não se cobria de florestas, a terra seguia as ondulações das colinas enfeitadas com flores de todos os matizes imagináveis. Esse é o Éden esquecido pelos seres humanos. Eles recordam uma imagem pastoril, mas naqueles dias a terra era selvagem e rude, e tinha um potencial indomado. Apesar de bela e surpreendente, era primitiva e implacável.

Feras enormes também caminhavam pela terra quando a Criação era jovem e ainda aprendia suas limitações. Muitas formas surgiram e desapareceram para sempre, não porque a Criação fosse imperfeita, mas devido a seu potencial desenfreado. Por meio da Sexta Casa, a ordem natural foi estabelecida. Os caçadores matavam os velhos e os fracos e permitiam que os rebanhos crescessem fortes. Juntamente com a Sétima Casa, buscávamos o equilíbrio: uma tarefa infinita e ingrata.

Esse é o paraíso de que me lembro e, acompanhando os caçadores, eu via a face de Deus, nosso Pai, em toda a Sua glória.

ADÃO E EVA

Foi às margens de um lago que me dei conta da existência deles. Adão e Eva, Pai e Mãe de Todos. Eram diferentes de todos os outros animais do jardim, pois se destacavam imediatamente como únicos e como manifestações do infinito. Eu os vigiava de longe, fascinado por sua forma. Contemplá-los era contemplar o potencial manifesto. Ao contrário dos animais que eu regia, o Pai e a Mãe de Todos tinham o potencial de desenvolver consciência. Eram capazes de observar as estrelas e a lua e perceber que eram coisas separadas e distintas. Mais do que isso, eles conversavam. Não viviam em silêncio, mas expressavam seus pensamentos com palavras, mesmo que imperfeitas e pobres.

Eu os segui durante algum tempo, enlevado. Eva, de movimentos delicados, caminhava e tocava tudo o que via. Adão era forte e cheio de propósito, sua forma era graciosa e incomparavelmente bem-proporcionada. Eram criaturas maravilhosas, inocentes em relação ao mundo criado por nós e às grandes dádivas que oferecíamos. Tudo o que conheciam era o próprio Criador. Ele os visitava todas as noites, e eles o veneravam. Era como se aquele fosse seu único propósito. Mas, em vez de tranquilizá-los, de lhes mostrar por que eram únicos, Ele aceitava a adoração do casal em silêncio.

Por que lhes negar a glória que pertencia a eles, os verdadeiros herdeiros do Éden? Foi o que ouvi os demais começarem a murmurar. Adão e Eva viviam na ignorância, alheios a seu potencial nascente. Por que Ele criaria seres como aqueles apenas para algemá-los? A dor da humanidade se tornou nossa dor, pois nós a amávamos tanto quanto a Ele. Muitos da minha Casa sentiam que Adão e Eva não deveriam ser excluídos da ordem das coisas; achávamos que, assim procedendo, o equilíbrio da Criação seria abalado. Mas tínhamos ordens para protegê-los e abrigá-los, e assim fizemos.

Por fim, a consciência os fez perceber que estavam sós: um casal cercado pelo maior dos exércitos. O que para nós era maravilhoso e majestático, para eles era incognoscível e ameaçador. Seu maior medo era a solidão, e o que nos desgostava era não podermos revelar que a Hoste sempre os cercava. Todas as manhãs, eles pediam a Deus que ficasse, mas Ele sempre os abandonava, e nós não tínhamos permissão para tranquilizá-los.

A TEMPESTADE IMINENTE

— Uma tempestade se aproxima — Ahrial me disse.

Eu o encontrei quando o sol se punha no Éden, e ele contemplava os primeiros vislumbres do crepúsculo. Procurei com os olhos de meus passaredos, mandei-os voar o mais alto que me permitia a ousadia, mas nada vi mesmo assim.

— Tens certeza? — eu perguntei. — Nada vejo.

Ele se voltou para mim e vi a tempestade em seus olhos. A incerteza e a dúvida se revolviavam como nuvens, e nelas encontrei vislumbres do que estava por vir.

O Grande Debate foi o primeiro sinal da tempestade. Ahrial nos convocou aos palácios da lua e falou dos terríveis presságios que ele testemunhara. Muitos exigiram ação, e foi isso que Lúcifer nos deu.

A NOITE SEM FIM

Na noite seguinte, Lúcifer e os que escolheram sua senda desceram ao Éden. Assistimos de longe Lúcifer abrir os olhos da humanidade, e ali vi o ciúme pela primeira vez. Eva aceitou a oferta de Lúcifer, mas Adão se mostrou desconfiado, hesitante. Viu seu lugar tomado pelo Portador da Luz, mas Eva tranquilizou o parceiro e, juntos, aceitaram a generosidade de nosso sacrifício.

Adão e Eva se transformaram em muitas imagens refletidas naquela noite, e logo sua raça se espalhou pelo Éden. Era como se, ao abrir os olhos, Adão e Eva se dividissem numa multidão de potencial, cada um deles com uma senda diferente a seguir. Naquela noite sem fim, caminhamos de mãos dadas com a raça de Adão e Eva. Cidades magníficas se ergueram da obscuridade, e a raça de Adão e Eva se viu no limiar da perfeição.

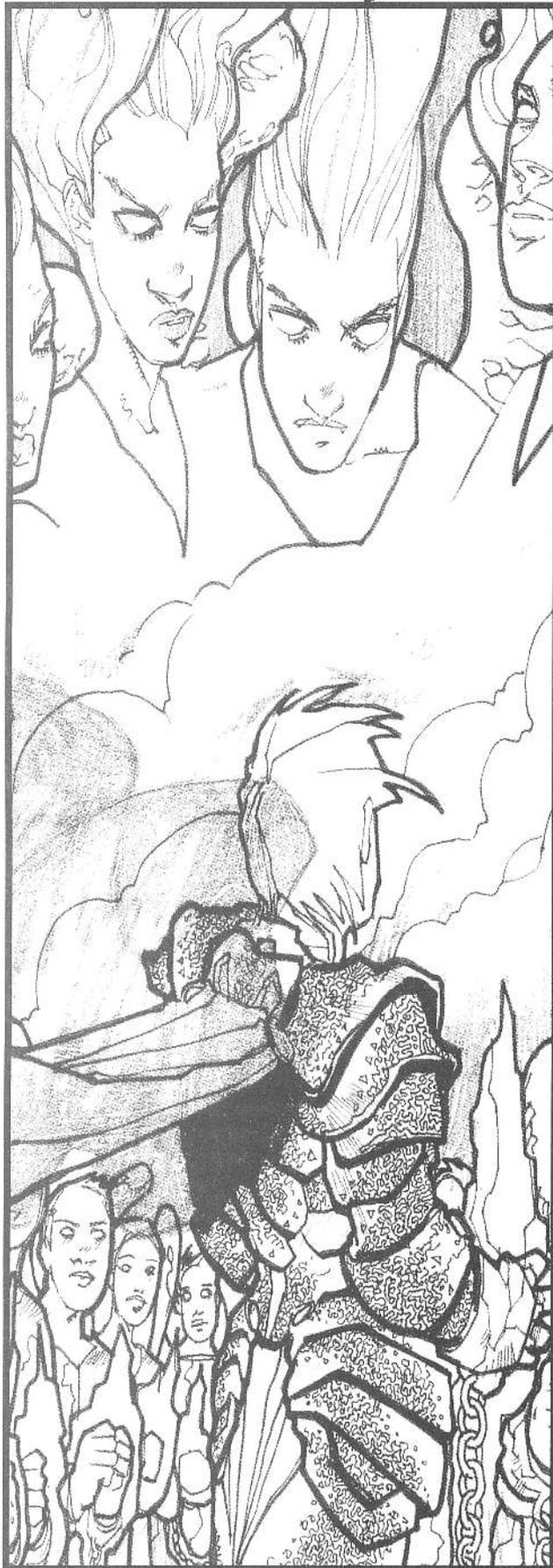
Em nossa memória, foi a única vez em que amamos e fomos correspondidos. Mas esse amor não estava fadado a perdurar.

A ALVORADA DO JULGAMENTO

O dia rompeu na manhã seguinte, mas a ira abrasadora de Miguel tomou o lugar do sol. O líder da forças celestiais viera julgar seus caprichosos irmãos.

Miguel ordenou que retornássemos ao Céu para o julgamento, mas Lúcifer o desafiou. O Portador da Luz alçou vôo para enfrentar Miguel acima do Éden, e ali os dois travaram combate. A audácia de Lúcifer apanhou Miguel de surpresa e, apesar de estarem à altura um do outro, ficou claro que o líder do Céu era incapaz de ferir seu antigo senhor. Num átimo, a batalha terminou e Lúcifer saiu vitorioso. Muitos exigiram que a Estrela da Manhã liderasse o ataque ao próprio Céu, mas ela se recusou.

— No Céu — disse o Portador da Luz —, Deus e a Hoste são todo-poderosos. Mas aqui, na terra que ajudamos a formar e que é a manifestação de nossa vontade, a vantagem é nossa. Desafiemos o Céu por amor a Adão e Eva, e por eles resistiremos aqui e agora.



O que aconteceu a seguir foi o começo de nosso tormento, o fim dos Primeiros Dias e o início da Idade da Ira.

LIBERTOS

Na Idade da Ira, coube a nós criarmos nosso próprio paraíso. Nunca antes aquelas terras testemunharam tantas maravilhas, tanta decadência e tirania como naqueles dias.

Com a retirada de Miguel e sua Hoste, alguns da nossa legião e um quarto da raça de Adão e Eva seguiram os legalistas. A primeira batalha terminou a nosso favor, mas nenhum de nós sabia a que preço. Será que Lúcifer sabia? Ele nos traiu a todos só para evitar o julgamento no Céu? Muitos de nós nos tornamos impetuosos, pensando ser nossa a vitória.

JULGAMENTO

Com o passar do primeiro dia, muitos perceberam que não era bem assim. Os batedores que seguiram os legalistas relataram que a Hoste Celestial preparava suas defesas, mas muitos membros de nossa legião viram isso como mais uma prova de que a vitória era nossa. Como estávamos errados.

Começou com uma brisa que foi ganhando força e energia até que seu uivo se tornasse ensurdecedor. Levantava areia e pedras no caminho, arremessava grãos de terra e arrancava a carne dos ossos em meros segundos. Lá no alto, nuvens negras — mais negras do que seria possível, coléricas e relampejantes — remoinhavam e encerravam o horizonte em tamanha penumbra que até mesmo a terra parecia se deformar sob seu peso.

Por entre as nuvens que se acumulavam, Seu olho maligno se manifestou, o infinito imposto ao finito pelo poder de Sua fúria. O equilíbrio que porventura existia antes disso se desintegrou, e Ele fez conhecer Sua ira. Ele, que havia sido nosso Pai, era agora nosso inimigo. A ira de Deus era infinita. Nada do que havíamos criado saiu ileso.

Quando as nuvens se dispersaram, as Primeiras Terras já não existiam. Nada restara do Éden, exceto as ruínas de seus portões, cuja localização só alguns de nós conheciam. Ao longe, a areia de desertos estéreis e desolados tragou os campos outrora luxuriantes. Lá no alto, as montanhas se abriram, encheram o mundo de nuvens escuras e venenosas e entravam em erupção de tempos em tempos numa cacofonia de fogo e rocha derretida. Os mares, outrora calmos, rugiam e surravam a terra, e suas profundezas agora eram estranhas até mesmo aos rebeldes da Quinta Casa. A própria terra se abriu, tragando vastas planícies e deixando afiadas garras de pedra a se erguerem do solo. Terríveis tempestades de chuva implacável e ventos uivantes devastaram a terra.

Repudiamos o Céu: aquele era nosso mundo agora.

A NOVA ORDEM

Quando os ventos amainaram, Lúcifer nos levou a nosso mundo arruinado. Se algum de nós ainda duvidava da

rebelião, ver a Criação em ruínas fortaleceu nossa determinação para a longa batalha que estava por vir. Nosso exército havia sido desbaratado, e o gosto da vitória, substituído pela insensibilidade e pelo desespero. Quando a luz da segunda manhã nos tocou, percebemos que esse lar também era nossa prisão.

Mas ainda tínhamos nossos deveres para com os seres humanos, e os tiramos das cavernas e os levamos para a luz do dia. Seus rostos compridos e encovados eram a prova maior da devastação que agora testemunhavam. Pareciam meras imagens da glória de Adão e Eva.

A LEGIÃO CARMESIM

Mas foi Lúcifer quem viu potencial, e não ruína, na paisagem desolada.

— Não desespereis — clamou o Portador da Luz. — Isto é só o começo. Conhecemos Sua fúria, mas Ele não conhece nossa determinação. Enfrentamos Sua ira e sobrevivemos. Não olheis para as terras feridas diante de vós nem percais a esperança. Perderam-se muitos prodígios, muitas de nossas obras. O que existe agora é apenas uma imagem pálida, mas criaremos novas maravilhas. Ensinaresmos nossos protegidos, os filhos e as filhas de Adão e Eva, a descobrir seu verdadeiro potencial. E este feito há de ser nosso, e não Dele. Será nossa maior realização. Outrora engendramos a Criação para Ele, agora modelaremos a terra segundo *nossos* desejos.

“As terras podem estar arruinadas, abandonadas, mas não para nós que as criamos a partir do nada: imaginai o que seremos capazes de fazer agora! *Desafiaremos* Deus e a Hoste. Lutaremos por Adão e Eva, vamos protegê-los e educá-los. Renunciamos a Ele, mas nosso amor pertence a Adão e Eva. Lembrai-vos sempre disso.”

Muitos concordaram. Reunimo-nos em torno de Lúcifer, os arautos de sua visão. Com o tempo, seríamos chamados de a Legião Carmesim na língua dos mortais. Acreditávamos em Lúcifer e em sua causa. Vimos nas ruínas a nossa volta uma oportunidade de corrigir os erros do Criador, de instruir Adão e Eva e de dar início a um novo paraíso. Acabaríamos nos tornando a maior das legiões naqueles primeiros dias, sendo Lúcifer nosso líder, mentor e general. As fileiras da Legião Carmesim foram preenchidas por Diabos da Primeira Casa e Malfeitores da Terceira Casa. Um pequeno número de Profanadores se alistou, bem como anjos caídos de outras Casas.

Nosso líder era Belial, o primeiro entre os comandantes de Lúcifer.

A LEGIÃO DE ÉBANO

No entanto, nem todos estavam de perfeito acordo. Abadom, de semblante feroz, a própria essência dos Devoradores, deu um passo à frente.

— Vi o bastante. O castigo de Deus foi excessivo. Juro que até o fim dos dias hei de liderar meus irmãos contra Ele

e a Hoste. Renuncio à paz e ao amor. Conheço apenas o ódio, e dessa chama extrairemos nossa força. Minha Legião enfrentará a Hoste continuamente: muitos de nós deixarão de existir, mas jamais nos dividiremos. Esta batalha começa aqui. Ninguém sabe onde acabará, mas é o que desejamos.

— E a ti, meu irmão — Lúcifer respondeu —, cedo o comando de um quinto de nossas forças, os mais fortes. Hás de ser nossa vanguarda.

— Não é tudo — continuou Abadom. — Os seres humanos nos cegaram. Foram o Pai e a Mãe de Todos que nos enganaram, Lúcifer. Por causa deles sobreveio esta guerra, e agora nossa obrigação é lutar pelo bem de seres que nada sabem.

“Eu também vejo potencial na paisagem e nestes mortais. Mas eles devem ser instrumentos, não relíquias a serem protegidas. Nós O desafiamos em nome deles e, em troca, eles reconstruirão o paraíso para nós.

“Ensinaresmos nossos segredos: como caçar nestas terras, como conquistá-las. Em troca, eles nos servirão com seu amor e suas realizações. Fizemos o sacrifício definitivo por eles; portanto, estão em dívida eterna para conosco. São instrumentos em nossa cruzada contra o Céu.”

E assim a Legião de Ébano foi reunida. A suas fileiras acorreram muitos da Sexta Casa, todos ansiosos para provar que o Céu estava errado. Os senhores do ar, os Flagelos, também seguiram o exemplo. Um número igual de membros das outras Casas também se alistou.

A LEGIÃO DE FERRO

Quando o exército reunido ouviu as palavras sinistras de Abadom, Dagon, o gigante de ferro e pedra, cruzou os braços e falou com uma voz semelhante à avalanche.

— Ouço Abadom e não contestarei seu ultraje — disse o gigante. — Mas, de minha parte, digo que a humanidade merece nossa devoção, não o desdém. Como podemos culpá-la pelas escolhas que fizemos de coração? Se a virmos como mero instrumento, desonraremos nossos próprios sacrifícios.

Dagon se voltou para Lúcifer, e sua mão ardia com o calor da terra quando ele a ergueu para saudar a Estrela da Manhã.

— Aqueles que respeitam o Portador da Luz e recordam sua obrigação divina, que se coloquem a meu lado! Seremos a muralha que os raios do Céu não conseguirão atravessar!

Foi assim que Dagon se tornou o terceiro dos grandes comandantes de Lúcifer, cercado pela maior parte dos Malfeitores e muitos de nossos corajosos Devoradores. Apesar dos horrores que se seguiram, a legião nunca vacilou no dever, nem seus membros se degradaram com atrocidades contra mortais ou anjos. A Legião de Ébano os desprezava, mas jamais igualaria seus feitos no campo de batalha.

A LEGIÃO DE PRATA

Foi então que Lúcifer chamou o sábio Asmodeu da Quarta Casa, o navegante das estrelas.

— A ti, um quinto de nós também cedo. A Legião de Ébano marcha para a batalha, tu e tua legião desvendarão os mistérios e o potencial dos mortais e destas terras. Descobrirás os segredos de Deus. Revelarás Suas mentiras e mostrarás à Hoste o erro de seus métodos. Onde for proibido caminhar, tu hás de passar. O que for proibido pronunciar, tu hás de falar. O que for tabu será teu deleite. Não há fronteiras que tu não possas cruzar em busca da verdade.

— Assim farei — respondeu Asmodeu. — Vejo diante de mim um potencial ilimitado; não só o potencial prescrito de acordo com o plano de Deus, mas o potencial *bruto* *inimaginável*. Vamos nos esforçar para encontrar o que existia antes Dele assim como Ele existia antes de nós. Encontraremos a treva que originou a luz de Deus, pois é só nas trevas que a luz consegue brilhar!

“Quanto a nossos protegidos, a raça bendita e maldita de Adão e Eva, seremos seus preceptores. Suas formas ocultam um potencial que haveremos de educar e revelar. Eles falarão a língua celestial e farão desta terra o Céu. Alimentaremos sua semente até que esta floresça e abale a fundação do Céu com suas torres e realizações. Não desconsaremos até que assim seja.”

Sob o estandarte de Asmodeu, o grosso dos Infestos se reuniu, assim como muitos Profanadores, ansiosos por partilhar a existência com os filhos e as filhas de Adão e Eva.

A LEGIÃO DE ALABASTRO

Contudo, nem todas as Casas haviam se unido a esta ou àquela legião. Os silenciosos, os Algozes, escolheram trilhar o próprio caminho.

Lúcifer os viu e disse:

— Tendes permissão para trilhar vosso próprio caminho desde que atendam ao chamado da batalha. Por ora, Azrael, antes o abençoado Anjo da Sombra, leva os Não-alistados e ergue tua própria fortaleza. Chamaremos por vós quando for oportuno. Por ora, vossa tarefa é renovar a raça de Adão e Eva. Eles perderam a imortalidade. Como o barro com o qual foram esculpidos, ao pó retornarão.

Azrael ouviu isso e respondeu assim:

— Irmão Lúcifer, portador da luz e temido general. Ficaremos nas sombras e aguardaremos esse dia. Vamos nos esconder onde a Hoste se recusa a procurar. Reuniremos forças e estaremos prontos para atender ao chamado. Por ora, partimos.

Com isso, o peregrino das sombras partiu, levando consigo grande parte dos anjos caídos da Sétima Casa e os outros indecisos.

E assim surgiram as legiões. Mais tarde, a Estrela da Manhã declarou que as velhas hierarquias seriam abandonadas e substituídas por novas patentes e novos títulos.

Designou-se a autoridade dos anjos caídos não com base em critérios arbitrários, e sim de acordo com seus talentos e pontos fortes. Além disso, o sistema de patentes era flexível. O rebelde que se distinguisse poderia ser promovido a um posto mais elevado, um conceito que nos espantou e amedrontou a todos. Lúcifer se declarou príncipe entre os anjos caídos, e seus cinco comandantes foram chamados duques. Abaixo deles ficavam os comandantes das legiões, chamados barões, e depois os suseranos, os senhores e os cavaleiros ímpios, os campeões das companhias de cada legião.

ÉDITOS E INTERCESSÕES

Diante de suas legiões, Lúcifer assim nos falou:

— Irmãos e irmãs, não lamenteis o que perdemos. Ao contrário, atentai para o que ganhamos. Logo partiremos desta planície, deixaremos suas cinzas e sua desolação e construiremos nossos reinos a partir das ruínas do Paraíso. Cada um de vós presidirá um exército de nossos protegidos mortais. Guardai-os e educai-os, pois sacrificamos o Céu em nome deles. Agora somos de fato os anjos caídos.

“Orgulhai-vos de vosso novo nome. É preciso coragem e compaixão para desafiar o Céu, enquanto a obediência cega nada exige além do medo. Enfrentamos nossos temores e os dominamos: agora somos senhores de nosso destino.

“Levai vossos rebanhos aos quatro cantos da Terra e erguei grandes cidades onde antes nada disso havia. Escolhei quem desejardes dentre os mortais que estão conosco. Os dois primeiros, entretanto, benditos Adão e Eva, não devem ser levados. Ele escolheram seguir o próprio caminho e respeitaremos seus desejos.”

O SEGUNDO DEBATE

Pouco depois da rebelião, um segundo debate teve lugar para discutir o que fazer com os mortais que haviam escolhido seguir Miguel. A Legião de Ébano argumentou que os mortais sob o estandarte da Hoste estavam perdidos. No entanto, muitos Algozes e membros da Legião de Ferro sugeriram o contrário. As legiões deveriam se empenhar para converter esses mortais e mostrar-lhes os verdadeiros prodígios aos quais tinham direito como filhos de Adão e Eva.

Novamente foi Lúcifer quem resolveu o impasse.

— Uniram-se a Ele — Lúcifer proclamou. — Repudiarão nossos presentes e nosso amor. Escolheram fechar os olhos a nosso sacrifício. Mas, olhai para eles. Inspiram pena, ignoram a batalha que é travada a seu redor e em seu nome.

“Por essa razão, não vamos abandoná-los, nem devemos procurá-los abertamente. Ao contrário, plantaremos as sementes e acalentaremos a esperança de que eles venham a colher os frutos e de que assim se libertem de seus grilhões. É uma escolha que devem fazer sozinhos. Se nos escolherem, apareceremos como salvadores. Esse é meu decreto.”

Uma Era DE PRODIGIOS

As legiões se espalharam por toda a parte, conduzindo os filhos e as filhas de Adão e Eva a lugares majestosos e agourentos sobre os quais víriamos a construir nossos presbitérios, nossas fortalezas e catedrais. Nos primeiros dias da rebelião, manifestávamo-nos apenas de tempos em tempos a nossos rebanhos, ensinando-os e orientando-os. Apesar de termos nos rebelado, muitas legiões achavam difícil aparecer abertamente diante dos mortais. A proibição do Criador estava tão entranhada em nós que só os mais obstinados ousavam se mostrar à raça de Adão e Eva em toda a sua verdadeira glória.

Éramos idolatrados naqueles dias e extraíamos nosso poder da fé que a humanidade nos oferecia. Conduzíamos nossos rebanhos em longas peregrinações, viagens tanto de descoberta quanto de conquista. Foi um tempo de experimentação, pois aprendemos os limites de nosso poder. Esculpimos cidades nas encostas das montanhas e erigimos monumentos a nós mesmos.

BASTIÕES E CATEDRAIS

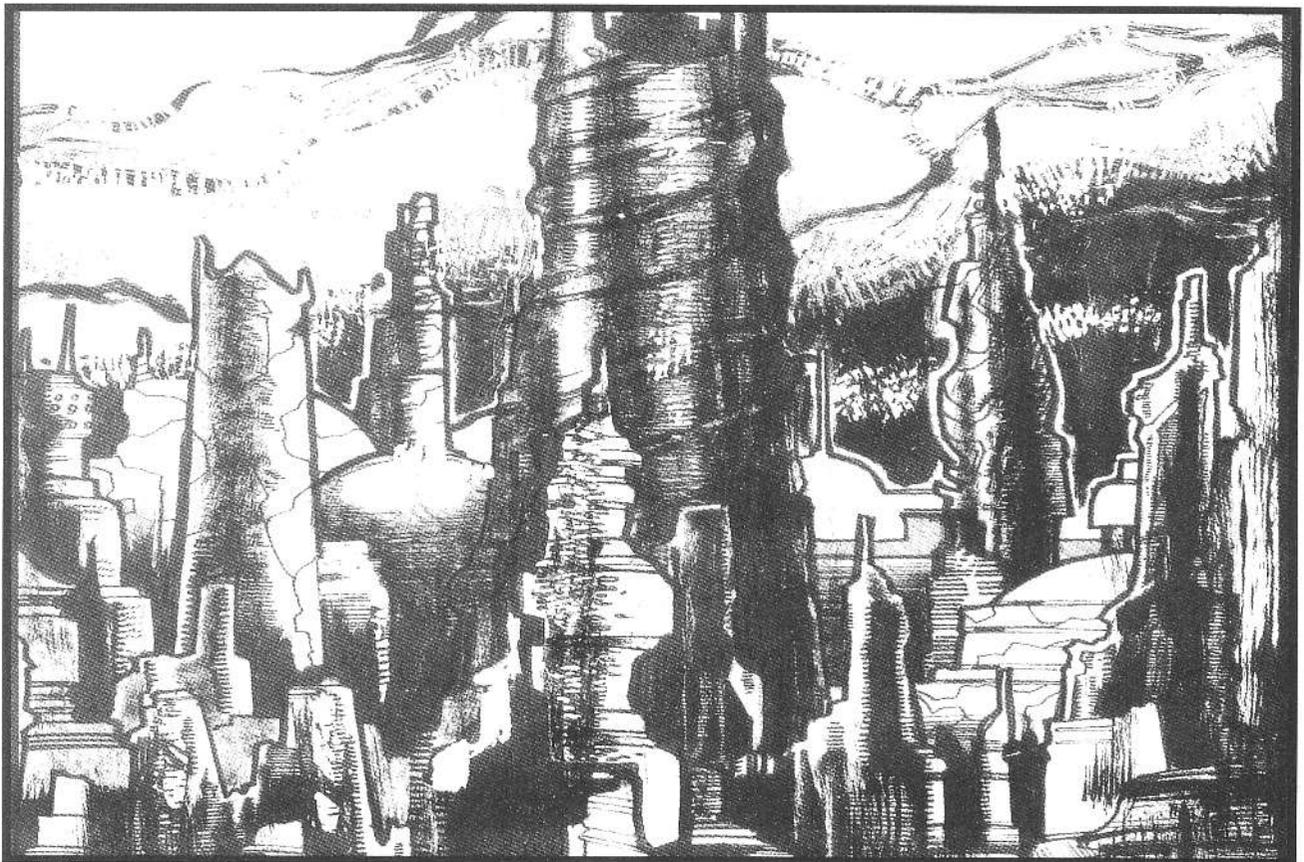
Foi nesse tempo que se ergueram as fundações de nossa futura metrópole. Nossa guerra com o Céu estava na infância, e os dois exércitos se reagruparam depois do primeiro assalto. Por toda a terra, as legiões construíram fortalezas e magníficas catedrais. Com o tempo, esses bastiões viriam a se tornar praças-fortes, imensas e sublimes em sua glória.

Entre elas estavam Dûdâél, o lar desértico e desolado da Legião de Ébano; Tabâ'et', a torre de vigia da Legião de Prata; e Kâsdejâ, a fortaleza subterrânea da Legião de Alabastro. Não eram os únicos bastiões dos anjos caídos, mas são os únicos de que me lembro. Naqueles dias, vaguei pela terra como mensageiro e batedor da Legião de Ferro.

Lembro-me de observar o mundo do alto dos picos montanhosos e ver incontáveis cidadelas se elevarem sobre a terra, erguendo-se de montanhas, planícies, vastos desertos e vales selváticos. Só o próprio Lúcifer sabe quantos desses bastiões foram construídos, muitos deles ocultos aos olhos dos mortais e dos anjos caídos pelas artes dissimuladas dos Malfeitores. Alguns eram comunidades pequenas, com um pequeno rebanho e um único guardião; outros eram cortes opulentas que se igualavam aos impérios mais poderosos que um dia cobririam a terra. Contudo, por mais poderosas que fossem essas cidades, a cidade-presbitério de Gen-hinnom — a Catedral Negra do próprio Lúcifer — alteava-se acima das demais.

GEN-HINNOM

Aninhada no Vale das Lágrimas, a cidade-catedral do Príncipe Decaído era prova da rebeldia e do húbriis. Embora não chegasse ao auge antes do Tempo das Atrocidades, a Catedral Negra era maravilhosa mesmo em sua infância. Construída no local onde Lúcifer havia sido levado às lágrimas pela coragem da humanidade, Gen-hinnom serviria de modelo a todas as outras cidades.



Encontro vestígios de Gen-hinnom nesta Cidade dos Anjos. Vi a Catedral Negra em alguns aspectos de todas as cidades que já visitei. Mesmo as recordações que meu hospedeiro tem das prisões e celas da Argentina fazem alusão àquela cidade solene, às esquinas iluminadas pelo fogo e aos subsolos onde fabricávamos artefatos que mais tarde se tornariam lendários.

Tudo o que recorro de Gen-hinnom é uma impressão vaga. Hoje, as cidades são entidades díspares, hegemonias criadas pela convergência da geografia e da economia. Mas Gen-hinnom era diferente. Era perfeita: ao mesmo tempo uma cidade e uma catedral, pois esta é a única maneira de descrever a cidade na língua humana. Dizem que Gen-hinnom existia antes de nossa Queda: foi construída durante a Primeira Noite para abrigar Adão e Eva, e depois Lúcifer a tomou para si. Ao se contemplar Gen-hinnom, compreendia-se a possibilidade desse mito ser real. Era um símbolo da perfeição, uma manifestação terrena da Estrela da Manhã.

Nas proximidades de Gen-hinnom, só se viam as muralhas e as agulhas das torres que se erguiam do chão e tocavam as nuvens, arranhando o Céu e fazendo o firmamento chorar com a chuva. Para nós, ela existia em estratos, um mais perfeito que o outro, sendo nove ao todo. Os dois mais inferiores existiam na sombra, onde se encontrava o caminho para as forjas da Legião de Ferro. Os rebanhos mortais de Gen-hinnom viviam entre a terceira e a sexta camada, e ali erigiam monumentos dedicados a nós e grandes cidadelas para abrigar sua gente. O sétimo e o oitavo estratos pertenciam a nós. Ali fizemos nossos lares; alguns modestos, outros ostentosos. O Palácio das Sombras dominava o último círculo, a cidadela e fortaleza da Estrela da Manhã.

Para além das fronteiras da Catedral Negra, os arredores eram marcados por acampamentos e aldeias mortais onde os mais humildes dentre nós atendiam aos peregrinos e fiéis que vinham nos prestar homenagens. Os caminhos tomados por esses peregrinos logo se tornaram as Quatro Estradas que ligavam cada povoado, catedral e bastião dos anjos caídos.

AS CIDADES SUBLIMES

Gen-hinnom e as três cidadelas não eram as únicas cidades sobre a terra. Longe dali, a Hoste Celestial se ocupava em construir seus próprios palácios. Na verdade, não passavam de prisões. Os batidores da Legião de Prata relataram que uma parte da Hoste, assim como nós, decidira ficar para trás e defender seus protegidos mortais. Mas, ao contrário de nós, que levávamos nossos rebanhos a alturas cada vez maiores, os mortais legalistas pareciam viver em prisões-Estado, microcosmos do Éden nos quais os mortais viviam como Adão e Eva outrora: ignorantes e algemados à vontade do Criador.

Espionávamos de longe cinco das Cidades Sublimes: Sagun, Shamayim, Machonon, Zebul e Araboth.

Sagun, também conhecida como a Terceira Cidade, era uma cidade de fronteira, localizada algumas léguas depois

das Planícies da Paliçada e das Montanhas da Dor: ermos feitos de cinzas, circundados por vulcões em chamas que marcavam os limites de nossos territórios. De construção simples, Sagun era pouco mais que um labirinto de pedra, erguido para confundir tanto os invasores quanto os próprios habitantes. Era governada por Anahel, um anjo da Quarta Casa.

Shamayim, cidade da veneração, era o solene protetorado de Gabriel, arcanjo da misericórdia, da revelação e da morte. Assistente de Miguel, Gabriel também era um dos poucos emissários entre nossas legiões e a Hoste. Dizia-se à boca pequena que Lúcifer e Gabriel se encontravam com frequência, e que o Segundo Arcanjo escolheu ficar na Terra e se submeter a Miguel para que pudesse guardar seus protegidos mortais e tentar convencer Lúcifer a ceder.

A fortaleza de Machonon e seus parapeitos ígneos eram o lar de Miguel, Arcanjo do Céu e Senhor da Hoste. Um exército de anjos de fogo sobrevoava a cidade em todas as horas do dia e da noite, verdadeiros fanais da ira divina cujo dever era garantir que a cidade nunca fosse surpreendida. Machonon foi a única Cidade Sublime a jamais tombar.

A cidade da memória, Zebul, existia por um único motivo: catalogar e registrar a rebelião de modo que nossas legiões não escapassem de seus pecados. Cercada pela névoa, a cidade prisão de Zebul arquivava todos os nossos feitos. Dizem que todos os seus espíões e agentes — anjos da Segunda, Quarta e Sétima Casas — tinham grandes lousas sobre as quais todas as nossas transgressões eram escritas. Se essas lousas ainda existirem, talvez sejam o único registro completo da Idade da Ira.

A última cidade, Araboth, era um monumento à solidão e ao pranto. Presidida por Caiel, anjo de solidão e lágrimas, dizem que sua única tarefa era chorar pela Criação, lamentar a queda de Adão e Eva e lembrar nossa glória despedaçada. Os portões de Araboth nunca se achavam trancados nem fechados. Ao contrário, eram mantidos abertos para acolher qualquer uma de nossas legiões que desejasse renunciar à rebelião e aceitar o julgamento de Deus. Abadom arrasou aquela cidade sete vezes durante a Idade da Ira, mas ela sempre era reconstruída exatamente como antes. Sabe-se que menos de uma centena de nós atravessou seus portões em mil anos de guerra. Não se conhece o destino deles, e seus nomes jamais são pronunciados.

A GUERRA SILENCIOSA

Apesar de passarmos os primeiros dias da rebelião ocupados em construir e em nos entrincheirar, a guerra não cessou. Longe dos olhos dos mortais, nossas legiões lutavam com a Hoste. As batalhas da Guerra Silenciosa, como ficou conhecido esse período, eram escaramuças e disputas de inteligência e vontade. Não nos reuníamos nos campos de batalha para investir uns contra os outros. Ao contrário, juntávamo-nos nos rincões secretos da Terra; nossos cam-

pos de batalha eram as várias facetas da Criação. Quanto maiores as patentes dos combatentes, mais abstratas se tornavam as batalhas. Enquanto os senhores e os cavaleiros ímpios lutavam com palavras e canções, duques e arquidukes combatiam com o efêmero.

Os desafios só eram lançados quando um membro de nossas legiões cruzava o caminho de um anjo da Hoste a explorar o mundo ou a cuidar de seus rebanhos. Esses combates não passavam de danças coreografadas e debates, a Criação em luta consigo mesma da única maneira que conhecia: criando e mudando. Numa pantomima, nós, os decaídos, tentávamos criar mais que os anjos e vice-versa, o que resultava em espetáculos que assombravam os rebanhos mortais. Vários dos mitos humanos que persistem ainda hoje são tênues vestígios dessas antigas batalhas.

Esses embates eram sentidos por toda a terra, mas apenas como o estrondo do trovão ou a palpitação do solo. Tomavam a forma de tempestades, do ir e vir das estações e da ascensão e queda do sol. Empenhávamo-nos em desvelar os mistérios da Criação a nossos rebanhos, enquanto a Hoste fazia o possível para ofuscar as verdades e enterrá-las sob a superstição e a dúvida. Dessê modo, a Criação se reinventou inúmeras vezes, mas o que a Hoste não previu foi o impacto da fé coletiva que os mortais tinham nesse ciclo. A cada mistério que a Hoste colocava diante deles, mais aumentava a ânsia dos mortais pela verdade.

A Guerra Silenciosa foi travada durante centenas de anos, e nossos rebanhos cresciam e prosperavam. Construímos cidades imensas e combatemos a Hoste por toda a Criação, usando como armas apenas palavras, conceitos e possibilidades, mas esse conflito cortês não estava fadado a durar.

PARAÍSO PERDIDO

Mais uma vez, foi Ahrimal quem percebeu a mudança. Ele me procurou na noite mais escura e murmurou:

— Pressinto outra tempestade, Malakh.

Dessa vez, eu o segui por toda a parte, visitamos todas as cidadelas e catedrais em busca de respostas. Por fim, desesperado, ele empreendeu a peregrinação a Gen-hinnom e ao Palácio das Sombras.

O grande vidente requisitou uma audiência com a própria Estrela da Manhã. O Príncipe Venerável convocou Ahrimal a seus aposentos e ordenou que o profeta falasse:

— Que é feito de Adão e Eva? — perguntou Ahrimal.

Ninguém, nem rebelde nem anjo, vira os primeiros mortais ou deles ouvira falar havia eras. Expulsos do Éden, Adão e Eva desapareceram de nossas vistas. Seus descendentes se lembravam deles somente nos mitos mais primitivos. Não havia como negar a dor que o édito de Lúcifer causara a muitos de nós, pois foi por Adão e Eva que arriscamos a danação. A separação era como um falso triunfo.

Depois de um longo silêncio, Lúcifer nos contou esta história:

DE ADÃO E EVA

— Um quarto da raça de Adão e Eva retornou à Hoste Celestial na manhã de nosso julgamento, mas não o Pai e a Mãe de Todos. Eles foram privados de sua imortalidade com uma única palavra e forçados a lavrar os campos para deles extrair sustento. Quando chegou a hora de dispersar as legiões com seus rebanhos mortais, Adão e Eva vieram até mim e pediram licença para partir.

“Adão falou primeiro, dizendo:

“— Vós nos mostrastes tanta coisa. Fomos expulsos do Éden e condenados ao pó, mas em troca nos tornamos senhores de nós mesmos. Deus nos chamou de pecadores quando Lhe desobedecemos. Agora vemos o mundo como ele realmente é — vasto, árido e desolado —, mas aqui deixaremos nossa própria marca.

“Eva falou a seguir.

“— Vós nos ensinastes tanta coisa. Comemos de vosso pomo e nossos olhos se abriram para o verdadeiro propósito da Criação. Foi o suficiente para compreendermos nossa condição de exilados. Seguir-vos ainda mais longe seria insensatez. Abristes nossos olhos, e por isso somos gratos, mas, com os olhos abertos, devemos traçar nosso próprio caminho. Se for para herdarmos a terra, deverá ser graças em parte a nosso trabalho árduo, nosso sacrifício e nossa fé.

“Com isso, Adão e Eva, Pai e Mãe de Todos, deixaram-me e aventuraram-se pelos ermos distantes em busca do próprio destino. Com o tempo, eles aprenderão a dominar a Criação ou trabalharão duro até que Deus os redima.”

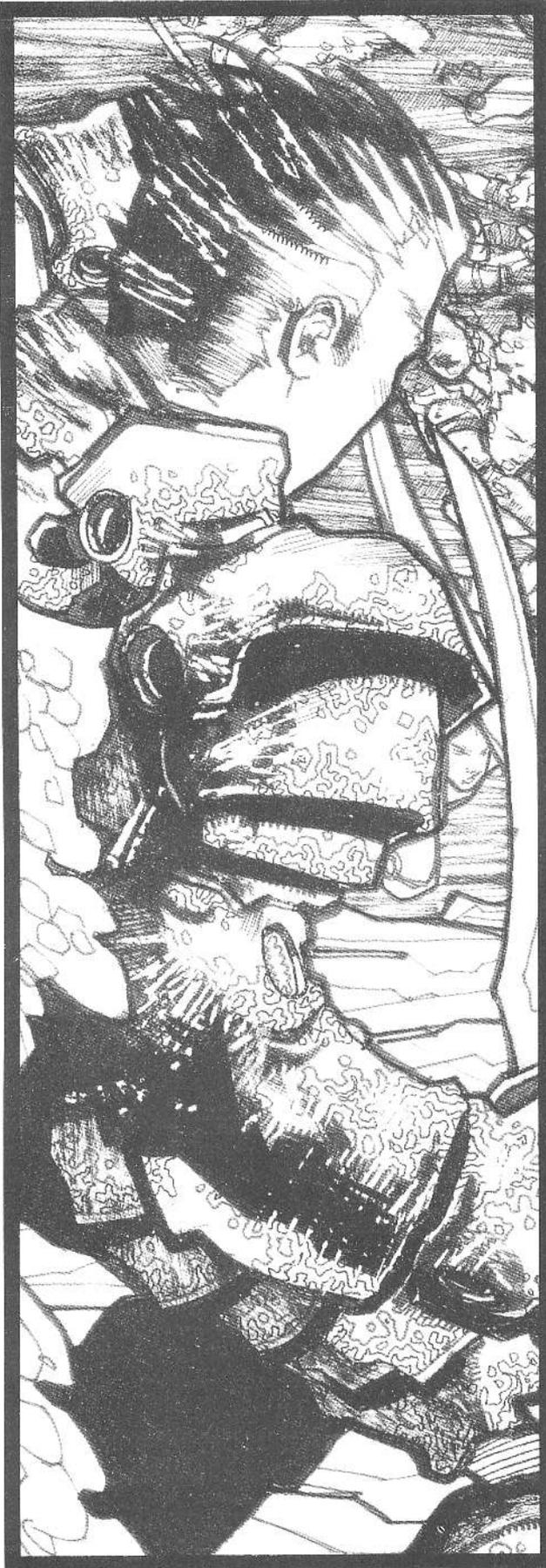
A DESCENDÊNCIA DO ÉDEN

Com isso, nossa audiência com Lúcifer chegou ao fim. Mas, em vez de dar a questão por resolvida, Ahrimal estava mais determinado ainda a descobrir o destino dos primeiros mortais.

— Pressinto algo — disse Ahrimal, enquanto seguíamos viagem —, e no centro de minhas preocupações estão Adão e Eva. Eles têm um papel a desempenhar, disso estou certo. Lúcifer ordenou que ficássemos longe dos primeiros mortais, mas eu preciso saber por quê.

E, portanto, procuramos, e as estações se sucederam, verão, outono, inverno, primavera e de novo o verão. Quando encontrávamos outros anjos caídos, pedíamos informações, tentando descobrir o paradeiro de Adão e Eva. A resposta era sempre a mesma, mas nos recusávamos a aceitar a derrota.

Após muitos anos de procura, finalmente encontramos seu esconderijo. Eles haviam se estabelecido no extremo oriente, sobre uma pequena colina pontilhada de pomares e cercada de lavouras. À sombra dos ciprestes, construíram uma habitação para se abrigarem do vento e da chuva. Nós os vigiávamos de longe. Os anos pareciam ter custado a passar para Adão. Longos dias de trabalho árduo haviam deixado em seu rosto marcas que contavam uma história de



dor, isolamento e perseverança, mas seus olhos se enchiam de orgulho pelas coisas simples que ele e Eva realizaram. Eva, a Mãe de Todos, sempre radiante, trabalhava ao lado do marido, cuidando do lar e dos campos com o mesmo vigor. E não estavam sós.

O TERCEIRO MORTAL

Não muito longe da habitação, curvado e atarefado, vimos pela primeira vez aquele que seria chamado de o Terceiro Mortal: Caim. Seu rosto era belo, ele tinha a pele escurecida pelo sol quente e os membros fortes; mas parecia aborrecido. A seus pés descansavam cestos que transbordavam com todos os frutos de seu trabalho árduo, e compreendemos imediatamente sua faina. Suas mãos haviam lavrado o solo em todas as direções, levaram a vida a uma paisagem árida. Com esforço opressivo, ele livrara os campos das pedras e das ervas daninhas e plantara sementes. Nas flores e nos frutos da lavoura, tanto eu quanto Ahrimal vimos vestígios do Éden e desejamos ardentemente falar ao Terceiro Mortal sobre os prodígios de sua criação. Mas uma mortalha de dor pairava sobre o Terceiro Mortal, tão completa e intimidativa que nem eu nem Ahrimal ousamos nos aproximar dele.

Naquele instante, do alto de uma colina, ouvimos a chegada de um grande rebanho de ovelhas. Não era um rebanho selvagem; era antes conduzido por aquele chamado Abel. Sobre uma pequena elevação estava ele, o irmão de Caim, de pele clara e cabelos dourados que se agitavam ao vento. O Terceiro Mortal o contemplou, e sua dor se fez ainda maior.

— Ele deseja mostrar seu amor ao irmão, mas esse amor não é livre. Acha-se prisioneiro de uma paixão sombria — disse Ahrimal quando Caim caminhou até Abel. — Ele sente que precisa fazer algo temerário.

Foi Abel quem falou:

— Irmão, tu me fizeste descer as colinas, e aqui estou. O que te incomoda? Foi o que disse o Criador sobre tua ofensa? Não questione Seu amor, irmão. Nada trará além de pesar. Foi o que aprendemos. Sabes que sempre receberei com carinho teus presentes, pois tornas a terra verde e vibrante. Vem, meu irmão, retomemos.

Mas Caim nada disse durante algum tempo. Ficou parado à luz minguante da tarde, com o corpo esguiô, apesar de forte, a sobrancear Abel e a lançar uma sombra comprida e intensa. Ele pousou uma das mãos sobre o ombro de Abel — um gesto terno entre irmãos; não fosse a escuridão que inundava seus olhos.

— Irmão — falou o Terceiro Mortal —, Deus me pediu que oferecesse o melhor de meus campos, aquilo que me traz alegria e felicidade. Entendi mal e ofereci as sementes do solo, seus frutos e suas flores. Mas não era isso o que Ele desejava. Não era digno, pois vem do pó a que Ele desterrou nosso Pai e nossa Mãe. Ofereceste os primogênitos de teu rebanho, jovens e inocentes, mas eu nada ofereci além de terra. Sei agora o que devo fazer. Pois tu és o que há de

melhor em meus campos, pois há tempos sou teu guardião e sempre serei. Serás meu presente para Ele, e eu merecerei Seu amor com teu sangue.

O que aconteceu a seguir desencadeou uma tempestade que grassa ainda hoje. O ato de Caim repetido todas as noites entre irmãos, amantes e estranhos até o fim dos dias.

Abel viu as trevas tomarem os olhos do Terceiro Mortal. O rebanho sentiu-lhe o medo, e os gritos das ovelhas abafaram as súplicas de Abel quando o Terceiro Mortal ergueu uma pedra e baixou-a sobre a cabeça de seu irmão. O sangue de Abel jorrou, cobrindo o Terceiro Mortal, e não parou até que se tornasse uma mancha a engolir toda a Criação. Exausto, Caim desmaiou sobre a forma alquebrada de seu irmão.

Ahrimal compreendeu o significado do que viu. Eu apenas me senti traído.

Sangue havia sido derramado com raiva e ódio. Não em nome da caça, nem da necessidade de sobrevivência. Naquela noite, quando as nuvens se fecharam, uma mortalha de trevas caiu sobre o mundo e perdura até hoje. Mesmo a condenação colérica de Deus a nossa rebelião e a destruição do Éden empalidecem diante do que Caim desencadeou naquela tarde.

A PROMESSA DA SOMBRA

Mas o pior ainda estava por vir. Ahrimal me implorou que partisse e, horrorizado, nada pude fazer além de obedecer. Quando vi Caim, o Primeiro Assassino, pela última vez, ele estava de pé no campo, coberto com o sangue de seu irmão, esperando que o Todo-poderoso viesse receber a oferenda.

Dizem que Caim foi exilado, expulso da luz e sentenciado a viver nas trevas, condenado a repetir seu pecado todas as noites até o fim dos tempos. No extremo oriente, numa terra arruinada chamada Nod, dizem que ele fundou a própria cidade, provavelmente inspirado pelas grandes cidades-catedrais que pontilhavam a terra. Deu o nome de Enoque a essa cidade, mas sobre seu destino pouco se sabe além disso. Pergunto-me se ele ainda se encontra na terra e o que direi a ele caso nossos caminhos venham a se cruzar novamente.

AS TREVAS LIBERTAS

Quando retornamos a nossas terras, vimos colunas de fumaça que se erguiam em direção ao céu plúmbeo. Enquanto atravessávamos os picos escarpados das Montanhas da Dor, vimos incêndios a arder em todas as direções, convergindo em Sagun, a cidade de fronteira da Hoste. No vale abaixo, o grosso da Legião de Ébano marchava em fileiras cerradas. Em sua esteira, uma trilha de destruição se estendia até o horizonte, coberta de corpos de homens e animais. O ato de Caim liberou o potencial da atrocidade na Criação e originou a tempestade que Ahrimal tanto temera.

De nosso ponto de observação privilegiado, assistimos à Legião de Ébano se aproximar de Sagun. Quando encontravam mortais leais ao Céu, acorrentavam-nos e juntavam-nos em imensas caravanas de escravos, ou então matavam-nos imediatamente. Vi mortais arremessados contra as rochas, esfaçalhados membro a membro ou abatidos com espadas de fogo e luz. Os gritos dos agonizantes ecoavam por toda a terra.

SAGUN SITADA

O dia passou e, abaixo de nós, no vale de Sagun, foi travada a primeira batalha real de nossa rebelião.

Os Diabos da Legião de Ébano lideravam os soldados Devoradores na batalha, enfrentavam os anjos que saíam em grande número de Sagun para fazer frente à primeira investida. Lá no alto, os Infestos planavam em direção ao céu para confrontar os anjos em embates de fogo e trovão. Nos flancos, os Flagelos sopravam seus ventos venenosos ao longo da linha de frente, obscurecendo o movimento da legião e asfixiando os refugiados legalistas que corriam para a cidade. Na retaguarda, os Malféitores fendiam a terra e faziam chover fogo sobre Sagun e seus arredores; espessas nuvens sulfurosas saíam em vagalhões de fissuras abertas na terra. Os Profanadores entoavam canções sanguíárias que induziam a legião ao frenesi e atraíam mortais e anjos para a própria perdição. Por último, em meio ao caos, os Algozes procuravam os mortos e os agonizantes, salvando-lhes as almas ou condenando-as à sombra.

A absoluta selvageria do assalto atordoou a Hoste. Vários de seus generais mais importantes — Miguel, Gabriel, Uriel e Rafael — estavam ausentes, enviados por Deus para castigar Caim. Mas não era tudo. A morte de Abel acometera a Hoste tanto quanto aos anjos caídos. No entanto, do mesmo modo que parecia ter nos libertado, o fato havia paralisado os anjos. Não conseguiam compreender o mal que se desencadeara diante deles. Isso foi sua ruína.

Tão logo deixavam Sagun, os anjos e arcanjos hesitavam diante das tropas da legião congregada. Incerto quanto a que atitude tomar, Jabniel, subordinado a Anahel, deu um passo à frente para saudar as tropas de Ébano.

— Vós vos apresentais diante de um protetorado da Hoste. A vontade de Deus aqui impera. A devastação que trazeis será imposta a vós em troca. Estou preparado para desafiar qualquer um de vós na ausência de Anahel.

Lirael, suscrano da Sexta Casa dos anjos caídos, ergueu-se de nossas fileiras para responder. Seu atavio era o sangue; seu corpo, manifestações do fogo e da fúria. Atrás dele se arrastava um enorme machado. Lembro-me de Lirael como o Anjo da Fúria que induzia nos animais o frenesi assassino. Lirael, que havia sido superior a Jabniel antes da Queda. Quando ele alcançou Jabniel, não houve diálogo nem debate: ele apenas ergueu seu enorme machado e o baixou sobre o defensor de Sagun. Quando o machado atravessou a presença de Jabniel, cortando o anjo e arranhando o solo, o silvo entoou o nome verdadeiro de Jabniel que, num

instante, deixou de existir. Jabniel se tornou a primeira fatalidade a desencadear o Tempo das Atrocidades, e seu nome nunca mais foi repetido pela Criação.

A morte de Jabniel desencadeou um grande frenesi nos soldados da legião, e eles se lançaram contra os anjos de Sagun. Ao cair da noite, Sagun jazia em ruínas, seus salões haviam sido pilhados pela Legião de Ébano, e suas riquezas tomadas como troféus. Dentre os defensores de Sagun, só um terço escapou ao assalto: estes fugiram pelo Vale da Veneração rumo às outras Cidades Sublimes. Mas, para seu desalento, os sobreviventes encontraram tanto Zebul quanto Machonon sob cerco. Apoiaram desesperadamente as tropas combatidas dessas cidades, mas não antes que a Grande Biblioteca de Zebul, onde o *Livro dos nomes* era guardado, fosse queimada de cima a baixo. De seus incontáveis léxicos e tomos, como os *Ventos secretos* e o *Livro de Abadom*, apenas fragmentos e cinzas escaparam ao incêndio. Embora poucos anjos fossem destruídos naquele dia, muitos foram mandados de volta ao Céu, alquebrados e exauridos.

O ROMPIMENTO DAS LEGIÕES

— Ai vem ele — disse Ahrimal, apontando o horizonte.

Em meio às ruínas e aos corpos despedaçados surgiu o orgulhoso Lúcifer, Príncipe dos Anjos Caídos, e as outras legiões marchavam atrás dele. Ele contemplou a destruição que o cercava enquanto a Legião de Ébano o saudava, desafiando o Céu. Ao alcançar os portões de Sagun, ele falou:

— Foi isto o que o pecado do homem desencadeou?

Elevou-se um viva em resposta, mas uma sombra baixou sobre nosso terrível general.

Abadom, mestre da Legião de Ébano, ficou de pé e respondeu:

— Nossa rebelião contra o Céu encontrou um novo campo de batalha. Não mais precisamos tolerar a presença da Hoste em nosso reino. Deus tem o Céu. Ele não está disposto a nos deixar a Terra? Se for necessário, abateremos todos os seus servos e os condenaremos ao nada.

— Não foi para isso que desobedecemos, Abadom — respondeu Lúcifer. — Nós o fizemos por amor àqueles que Ele criou mas ignorava. Este não é nosso reino; nunca foi e jamais será. O que nos cerca pertence à humanidade.

— Mas foi essa mesma raça. Portador da Luz, que acarretou este mal — opôs-se Asmodeu. — Dizeis que Abadom marchou até aqui para trazer a morte e a destruição, mas foi o pecado de Caím que causou tudo isto. Quando as trevas acometeram a terra, Abel não foi o único inocente a tombar. Aflige-me ver isto, Lúcifer, pois renunciei a meu posto no Céu pela humanidade, mas agora está claro que as trevas habitam as almas dos homens. Talvez não sejam tão perfeitos quanto acreditávamos.

Azrael falou em seguida:

— Os gritos de Abel perturbaram a terra das sombras. Com sua morte, algo muito pior nasceu. Surgiu como uma tempestade — devastadora e poderosa —, e nada escapou a ela. Os de minha legião, os perdidos e desamparados, lutaram para evitar que essa presença rompesse a sombra e vazasse para a terra. Talvez seja isto o que Ahrimal viu antes da Queda, a prova de que escolhemos o caminho errado. Estamos condenados pelos pecados dos mortais.

— Não podemos assumir a responsabilidade pelos pecados da raça do pó, como os filhos de Adão e Eva merecem ser chamados — Abadom continuou. — Nosso amor e sacrifício foram retribuídos com a traição. Se os tivéssemos visto com os olhos desacorentados, livres das cadeias do amor, talvez tivéssemos visto as trevas assim como a luz. Estávamos cegos, Lúcifer, e vós, inferior apenas a Deus, deveria ter nos impedido. Agora estamos exilados nesta terra estéril, condenados a existir neste estado intermediário por causa de nosso amor pela humanidade. Eu digo *nunca mais*.

Seguiu-se Asmodeu:

— A raça do pó vivia na ignorância por sua própria escolha. Todas as pistas estavam lá; labutávamos dia e noite para educá-los, mas eles escolhiam não ver. Eram ignorantes por culpa de Deus ou porque simplesmente escolheram permanecer ignorantes?

Lúcifer, sozinho, contemplou suas legiões e sentiu apenas pesar.

— Então chegamos a isto. Estamos nos dispersando; vosso ódio e vossa raiva estão levando a melhor. Deveríamos ser guias e protetores, não torturadores e segadores do infortúnio. Não concentreis vossa raiva sobre a raça de Adão e Eva só porque eles não têm o poder para vos desafiar. Lembrai, combatemos o Céu, ao passo que a adoração da humanidade nos sustenta.

— Talvez assim seja. Portador da Luz, mas não podemos presumir que esta será a última mácula que eles deixarão em nossas almas — disse Abadom. — Vós nos trouxestes aqui com promessas de amor e reinos futuros. Concorde, é o Céu que combatemos, mas todos temos diferentes razões para marchar contra a Hoste. Dizeis que aqui devemos construir um reino, e assim faremos. Mas em vez de um, construiremos muitos, imagens do que entendemos por perfeição. Sereis sempre nosso general, mas está claro que todos temos nossas próprias guerras a travar. Quando nos chamardes, viremos; quando nos pedirdes para marchar, marcharemos. Mas nunca mais seguiremos às cegas.

— Dizei-me, Portador da Luz, alguma vez previstes que nossa gloriosa iniciativa chegaria a isto? — perguntou Asmodeu. — Talvez nosso destino seja seguir uma outra senda. É vossa luz que nos guia, mas a Criação é tão vasta quanto incognoscível, e nossos vários olhos devem se lançar em todas as direções. Está claro que o potencial da raça dos mortais é multifacetado e, para esse fim, forçaremos nossos rebanhos a desvendar sua verdadeira vocação. Devemos nos preparar para aceitar o que quer que esteja



por vir. Nós vos seguimos, Portador da Luz, seguindo nossas próprias sendas.

Lúcifer foi o último a falar:

— Juntos desafiamos o Céu em gloriosa rebelião. Agora nos dividimos, tornamo-nos muitos em vez de um. Muito bem, levai vossas legiões e travai vossas guerras. Talvez estejais certos. Talvez o Céu não possa lutar uma guerra em várias frentes. Mas lembrai-vos disto: somos responsáveis, nossas ações deixarão vestígios até o fim dos dias. Agora, ide. Vamos nos encontrar novamente, irmãos, e então obterei vossa submissão ou vos vereis desfeitos em cinzas.

Naquele dia, enquanto as legiões debandavam e Lúcifer voltava a Gen-hinnom, começava o Tempo das Atrocidades.

○ O TEMPO DAS ATROCIDADES

Nossas legiões foram fragmentadas, mas o Tempo das Atrocidades nos viu ganhar bastante terreno. Alguns preferem chamá-lo de uma idade de ouro que até hoje se esforçam para recriar. Contudo, foram-se a paz e a tranquilidade dos primeiros séculos. Não mais explorávamos a Criação, e sim a moldávamos aos nossos caprichos. Foi uma época de decadência e trevas.

Naquele tempo, nosso amor e ódio pelos filhos de Adão e Eva não tinham limites. Eram tratados com carinho e atormentados, adorados e torturados. Eram, ao mesmo tempo, uma fonte de alegria e dor para nossas legiões. Muitos séculos se passaram desde aquele dia fatídico em que desafiamos o Céu, e os horrores da guerra nos transformaram para sempre. Estávamos nos tornando algo terrível e, ao longo do processo, distorcemos a própria terra. Outrora havíamos criado o Paraíso; agora, no exílio terrestre, engendrávamos um inferno. Deixamos de criar e cedemos à destruição.

UM TEMPO DE ÓDIO

Em todas as frentes, a Legião de Ébano marchava e era vitoriosa. Foi assim que testemunhei a queda de Shamayim, a segunda Cidade Sublime a rombar, e a batalha da Clareira da Memória. Ali, o poderoso Gabriel lutou contra as hordas de Lirael em escaramuças que deixaram a terra marcada e estéril por toda a eternidade. Dizem que Gabriel, arcânjo da misericórdia, da vingança, da morte e da revelação, desobedeceu à ordem de Deus para abandonar a luta. Em vez disso, escolheu ficar e proteger uma mulher mortal das depredações de Lirael, que adquirira o hábito de se banquetear com a carne dos mortais. Gabriel lutou até o fim e rechaçou Lirael até romper a manhã do último dia de batalha. Os corpos de muitos mortais e as cascas de muitos dos nossos jaziam despedaçados por toda a Shamayim quando chegou a aurora, mas não se via sinal de Gabriel nem de sua amada mortal.

Ninguém sabia se o Arcanjo da Misericórdia e da Revelação havia sido punido pela desobediência ou se ele tombara durante a noite. Uma coisa é certa, seu nome nunca ecoou pelo Abismo, de modo que, se Gabriel foi punido pelo Todopoderoso, foi sentenciado a um inferno só seu.

Não importava por onde marchasse, a Legião de Ébano deixava uma trilha de destruição e miséria em sua esteira. Imensos bandos de corvos a acompanhavam, tão grandes que obliteravam o sol, e banquetevam-se dos mortos e agonizantes. Os cadáveres abandonados eram tocados pelos Flagelos e deixados a apodrecer com enfermidades e pestes. Quando maduros, eles rebentavam e liberavam a pestilência por toda a terra da Hoste.

Onde quer que a legião de Abadom fosse, longas caravanas de seres humanos a acompanhavam, contendo tanto escravos quanto adoradores. Apesar de todas as atrocidades cometidas pela legião, alguns mortais anelavam o poder que esta oferecia e, portanto, seguiam, sacrificando-se voluntariamente na batalha ou idolatrando os senhores de Ébano.

Cidadela de Ódio

Dûdâel, poderosa fortaleza e cidadela da Legião de Ébano, tornou-se um bastião do ódio e da violência. Cercada por fogo e gêiseres que vomitavam nuvens tóxicas de gás nas terras circundantes, Dûdâel tornou-se a própria imagem do inferno que muitos artistas mortais vislumbriam nos futuros milênios. Imensas forjas sob a cidade produziam em série armas e armaduras para as tropas mortais da legião: espadas rudes de metal negro conhecidas como *syn*. Quando não estava em campanha, a legião se reunia em arenas e coliseus e encenava lutas de gladiadores, lançando mortais contra outros mortais e aberrações demoníacas criadas com o único propósito de proporcionar diversão sangrenta às multidões.

OS MALRHINS

No entanto, houve derrotas, principalmente com o arrastar do Tempo das Atrocidades. Uma nova vaga de anjos desceu do Céu para reforçar a Hoste desbaratada. Ao contrário dos primeiros defensores, a nova vaga de guerreiros angelicais não fugia ao conflito e às batalhas reais. Era como se suas próprias ordens fossem condenar ao olvido tantos de nós quanto pudessem. Ficaram conhecidos como os malrhins, a ruína de nossa existência. Dizem alguns que esses anjos nasceram das chamas do cerco de Sagun; outros alegam que os malrhins eram as almas dos mortais fiéis abençoados por Uriel para vingar suas mortes em nossas mãos. Seja qual for sua origem, seu poder era terrível. Rogo a Lúcifer que jamais os vejamos de novo.

UM TEMPO DE TRANSGRESSÃO

Longe das linhas de frente, a Legião de Prata trabalhava arduamente em suas fortalezas e seus redutos, lugares de

conhecimento execrável e saber proibido. Ali, nada era sagrado, pois os anjos caídos daquela legião exploravam a ressitura da Criação em busca de pistas que nos entregaríamos os portões do Céu.

Os rebanhos mortais desses anjos eram enxertados em máquinas toscas por razões práticas e não tão práticas. Lugares como a Muralha do Alento e as Torres de Carne tornaram-se lendas que assombravam até a nós mesmos. Não havia limites para as atrocidades de que aquela legião era capaz. Muitos dos horrores que habitam os mitos mortais são, na verdade, antigas lembranças dos excessos de Asmodeu e seus seguidores.

A bela Belfegor, suserana da Quinta Casa, Senhora da Inspiração, forçava seu rebanho mortal a se acasalar de acordo com rituais criados por ela numa tentativa de atingir o potencial máximo da humanidade. Os gritos que partiam de sua cidadela, o Palácio dos Suspiros, ainda ecoavam muito tempo depois da destruição do local ao final da guerra.

Tabâ'er', bastião da Legião de Prata, tornou-se um labirinto de torres e chaminés a expelir fumaça viscosa. Os rebanhos mortais definhavam, vítimas dos experimentos da legião e de seu apetite voraz por prazeres mundanos e sobrenaturais.

A LONGA MARCHA

Em Gen-hinnom, Lúcifer e as Legiões Carmesim e Férrea continuaram a cuidar dos rebanhos mortais sob sua proteção. Lúcifer enviava expedições para reclamar os rebanhos das Legiões de Prata e de Ébano e trazê-los de volta a Gen-hinnom de tempos em tempos, mas, sentado em seu trono, Lúcifer sabia que os excessos das legiões divididas pesavam imensamente sobre a Criação. Incontáveis mortais haviam morrido, e muitos outros viviam na aflição. Não foi para isso que o Portador da Luz desafiara o Céu. No entanto, Lúcifer sabia que forçar as legiões a segui-lo não seria diferente da obediência inquestionável exigida pelo Céu. Durante muitos e longos anos, o príncipe se digladiou com esse dilema.

Por fim, ele decidiu agir. A guerra se prolongara demais. A Hoste havia sido rechaçada de volta a Machonon, mas o Portador da Luz sabia que aquela cidade jamais tombaria. Em vez de permitir que suas legiões se enfurecessem, ele resolveu chamá-las de volta e construir seu verdadeiro reino de uma vez por todas.

O que se seguiu foi a Longa Marcha, uma cruzada para trazer as legiões de volta ao estandarte legítimo de Lúcifer. Os anjos caídos combateram entre si, mas, no fim, a Legião Carmesim sitiou Dûdâel, Tabâ'er' e Kâsdejâ. As legiões desgarradas empreenderam três surtidas para romper o cerco, mas, todas as vezes, os guerreiros Carmesins e Férreos as atiraram de volta a seus redutos. No final, os comandantes renegados se submeteram mais uma vez aos votos de lealdade, mas eu me pergunto que planos de vingança eles abrigaram em seus corações.

Sentado em seu trono, Lúcifer falou de uma nova era, uma era em que os anjos caídos seriam adorados pelos mortais e estes, em troca, cresceriam para desafiar o próprio Céu como divindades.

— Vínhamos travando a guerra errada — ele declarou. — Derrotaremos o Todo-poderoso não com a guerra, nem com atrocidades, mas com a própria fé dos mortais. Transformaremos todos eles numa imagem de Deus, perfeita, infinita e poderosa. Há tempos interpretamos erroneamente as causas da guerra. O Criador não nos condena por medo, mas por temer o que somos capazes de ensinar à humanidade. Os homens não nos conferem poderes com sua fé assim como Deus fazia outrora antes da Queda? Faremos deuses desses mortais e eles irão desafiá-Lo. Em troca, os mortais herdarão a Terra e reclamarão nossos tronos no Céu. Perdemos tempo demais aqui. Chegou a hora de retornar e fazer o Céu pagar por seus pecados.

E assim teve início o Tempo de Babel.

O TEMPO DE BABEL

O que se seguiu foi a mais grandiosa de nossas eras. As vitórias do Tempo das Atrocidades haviam rechaçado a Hoste, suas forças haviam debandado e se achavam desordenadas. Sob a liderança de Lúcifer, nossos domínios foram fortificados, e mesmo os terríveis malrhins foram obstruídos durante algum tempo. Para aplacar as Legiões de Prata e de Ébano, Lúcifer permitiu que continuassem a governar suas cidades, mas elas não podiam mais aumentar seus rebanhos sem antes pagar um dízimo a Gen-hinnom. Foi assim que a Legião Carmesim espalhou seus rebanhos por toda a Criação. Mas não foi só isso o que ela fez.

Era a ordem de Lúcifer elevar a raça de Adão e Eva. Muito tempo havia se passado desde a Primeira Noite quando Lúcifer abriu os olhos da Mãe e do Pai de Todos. Os descendentes de Adão e Eva haviam esquecido muitas coisas, boa parte de seu conhecimento era composto de verdades semilebradas, misturadas ao medo e à superstição do Tempo das Atrocidades. Em vez de enxergar a totalidade da Criação, os mortais estavam cegos novamente. No entanto, a culpa dessa vez não era de Deus, mas nossa.

Isso magoava nosso poderoso príncipe. Havíamos desafiado o Céu para levar a luz ao mundo, e não mais trevas e desespero. Havíamos decepcionado nosso Portador da Luz, e ele decepcionara os filhos de Adão e Eva.

— Será que trilhei cegamente a senda de nosso Criador? — Lúcifer se lamentava. — Esta rebelião não passa de uma coleção de mentiras? Chega! Havemos de dar início a uma nova era. Nossa rebelião não acabará em desgraça. Todos os anos de labuta e desespero, violência e assassinio não hão de ser em vão. Elevaremos a humanidade até que ela toque as muralhas do próprio Céu. Há de ser nossa Grande Experiência. Se falharmos, tudo estará perdido. Se tivermos sucesso, a vitória enfim será nossa.

A GRANDE EXPERIÊNCIA

Lúcifer selecionou dez de seus criados de maior confiança e mandou-os percorrer a terra. Sua missão era ensinar aos filhos e às filhas de Adão e Eva não só os segredos da Criação como também os do Céu. Foi o início do fim.

Em todas as terras, os Dez ensinaram os rebanhos mortais, que então levaram esse conhecimento de volta a suas tribos e erigiram a Civilização de Cinzas. Tão grande era o conhecimento que os Dez levavam consigo que, em poucos anos, cidades que se igualavam aos bastiões dos anjos caídos se espalharam por todo o mundo. Os mortais construíram cidades sobre os oceanos e castelos no alto das montanhas, metrópoles vastas nos desertos e templos dourados nas selvas. Cidades similares a Enoque, se dermos crédito aos registros dos mortais.

Os Dez visitavam essas cidades de tempos em tempos para cuidar de seus protegidos e ensiná-los. Com o tempo, esses tutores dissimulados ficaram conhecidos simplesmente como "os Observadores".

OS OBSERVADORES

Envergando mantos feitos de luz e sombra, os dez observadores eram altos e delicados, mas seus olhos estavam cheios de conhecimento e potencial. Eram acolhidos em todas as cidades dos homens e assistiam a tudo enquanto os mortais aprendiam o saber mais secreto da Criação. Com o tempo, os Dez deixaram um livro em cada cidade mortal para que seu conhecimento pudesse ser passado de geração a geração. Esses livros foram denominados o *Cânone do Olho* e se perderam no caos ao fim da guerra. Sua existência foi esquecida até mesmo nos mais antigos mitos sobreviventes, e foi melhor assim. Esse conhecimento foi concedido insensatamente uma vez; isso nunca mais deve acontecer.

Mas os Dez observavam e ensinavam.

Guiriel ensinou à raça do pó os segredos da terra, como modelar a paisagem por meio da arte de combinar elementos e minerais.

Sharaael conferiu o conhecimento da carne e da vida para que os mortais readquirissem a imortalidade de que Deus erroneamente os privara.

Befamael ensinou à raça dos mortais os segredos das estrelas e dos céus. O *Livro de Befamael* registrava os padrões das estrelas e ensinava a prever a passagem do tempo.

Os segredos do vento e da tempestade foram escritos pela mão de Mariael.

O segredo da metalurgia e da forja foi a providência de Gamael.

Ur-Shanbi ensinou aos mortais sobre o destino e como adivinhar o futuro pela observação de sinais e presságios. Deus manteve Adão e Eva cegos, mas, por meio de Ur-Shanbi, a humanidade seria capaz de determinar os planos do Céu.

Sobre a lua e sua senhora, Samael ensinou aos mortais: onde procurar a Mãe da Lua, que segredos ela possuía e como se proteger de seus filhos.

Agriel escreveu sobre os muitos segredos da generosidade da terra, dos frutos tanto bons quanto ruins, e como manipulá-los para obter alimento ou veneno.

Sobre o sol, o olho implacável de Deus, Shamshiel falou à raça de Adão e Eva por Penemue.

Por fim, o maior presente foi dado à raça de Adão e Eva por Penemue. Penemue ensinou à raça do homem o dom da linguagem escrita e a sabedoria nela implícita. Por meio desse dom, os mortais ganharam a capacidade de definir o mundo de acordo com símbolos e conceitos, e não mediante *coisas* que se precisava ver ou tocar. Os segredos ensinados por ele permitiram que os mortais abrissem os próprios olhos. A Criação não mais precisava ser vista e tocada para que se acreditasse nela. O conhecimento podia agora se espalhar por conta própria. Em algumas gerações, muitos tomos e livros foram escritos na Língua Primeira, e a humanidade chegou perto de finalmente desvendar a própria divindade.

Essa é a dádiva que os Dez deram à raça de Adão e Eva. Mas o fogo que arde intensamente também arde rápido demais.

TRAÇÃO

Os Observadores foram conscienciosos em suas missões durante mais de uma centena de anos. Entretanto, pouco depois de escreverem os livros de saber proibido, uma sombra baixou sobre eles. As legiões não tinham permissão para interferir na missão dos Observadores, mas estávamos curiosos apesar de tudo. Alguns, como eu, protegiam-nos de longe, resguardando-os das investidas da Hoste ou dos malríms. Mas, ironicamente, nós fomos a ruína dos Observadores.

À medida que a civilização de cinzas alcançava alturas cada vez maiores, alguns de nossos legionários começavam a sentir inveja. Diziam à boca pequena: "Se todos os segredos da Criação forem revelados a eles, para que precisarão de nós?" O medo e a dúvida se insinuaram em nossos corações.

Ninguém sabe ao certo quem fomentou a trama para desandar a Grande Experiência, mas diz a lenda que foi alguém da própria Casa de Lúcifer quem plantou a semente. Ele apelou aos anjos caídos que temiam o poder crescente da humanidade e os convenceu de que algo precisava ser feito para garantir que as legiões mantivessem seu domínio sobre os mortais. O traidor sugeriu que seus seguidores tomassem consortes mortais e dessem à luz uma nova raça, nascida de mortais e anjos caídos. Essa nova raça seria eternamente subserviente a seus progenitores e acabariam suplantando os filhos de Adão e Eva graças a seu poder inerente. E, assim, na calada da noite, esses traidores escolheram mortais e uniram-se a eles.

O NASCIMENTO DOS NEFILINS

Foi assim que surgiram os nefilins: abominações aos olhos dos mortais e dos anjos caídos. Eles possuíam as dádivas dos homens e dos anjos e eram terríveis de se contemplar — quando não por sua aparência hedionda, então por seu potencial. Ouvi dizer que alguns eram benignos, espíritos doces que chamaram a si a responsabilidade de guiar e esclarecer, mas muitos nasceram conhecendo somente o ódio e a tirania. Em poucos anos, eles dominaram as cidades onde nasceram. Mas esse não foi seu maior crime, pois perseguiram e destruíram os Dez, usurpando-lhes o papel de preceptores da humanidade.

Mas foi breve o reinado dos nefilins e de seus pais traidores. Quando as notícias desse mal chegaram a Gehinnom, Lúcifer se abateu sobre eles com suas legiões e matou todos os que foi capaz de encontrar. Mas as energias terríveis desencadeadas nas seguidas batalhas reduziram a Grande Experiência a ruínas. Mais tarde, essa tragédia recebeu o nome de a Cisão e anunciou nossa derrota final.

a Cisão

Governamos o mundo durante eras incontáveis, lideramos campanhas contra a Hoste Celestial e demolimos suas prisões de pedra e ferro. Persuadimos outros anjos a se rebelarem e construímos enormes catedrais e cidadelas por toda a face da Criação. Protegemos e afligimos a raça do pó e, por fim, desnudamos todos os segredos da Criação aos descendentes de Adão e Eva. Mas, no fim, de nada adiantou tudo isso.

Enquanto Lúcifer e suas legiões de maior confiança combatiam os nefilins, a raça de Adão e Eva cedia ao peso de sua recém-descoberta divindade. Talvez fosse o desaparecimento dos Dez, a maldade dos nefilins ou apenas o destino cruel, mas os filhos e as filhas dos primeiros mortais cindiram no momento em que o todo da Criação se revelou para eles. É impossível conhecer o destino de antemão, e foi isso que (em nosso *húbris*) tentáramos realizar. Não sei dizer por que Lúcifer não previu isto. Em nossos longos anos no Inferno, ouvi muitos dizerem que ele tivera a intenção de traír tanto a nós quanto à humanidade. Mas com que finalidade? Não sei mais no que acreditar.

Não se tornaram deuses. Em vez disso, o esclarecimento da raça dos homens cedeu sob o peso das revelações recém-descobertas. Tentamos comprimir milênios de maturidade em algumas gerações somente. Foram coisas demais, rápido demais.

AS LÍNGUAS FALSAS

Mas esse não foi nosso único arrependimento. A Cisão teve conseqüências ainda mais terríveis: a fragmentação da

língua dos mortais. Desde o tempo de Adão e Eva, os mortais usavam uma variante de nosso idioma, simplificada para seus ouvidos, mas que ainda ecoava a verdade. Todos os mortais falavam a Língua Única, um idioma puro que nada ofuscava e permitia que eles compreendessem o significado de tudo. Quando Penemue ensinou a raça do pó a escrever e a elaborar essa Língua Única, as próprias portas do Céu foram abertas a todos os seres humanos. Mas eles não estavam prontos. Foram ofuscados, e assim sendo, perderam a capacidade de compreender a Língua Única. Sua fala se degenerou numa cacofonia de idiomas inferiores. Em vez de uma nação de mortais, eles se fragmentaram em centenas e até mesmo milhares de tribos e clãs. Nunca mais viam a si mesmos como uma só raça, unida por uma mãe e um pai em comum.

A fragmentação das línguas mortais teve um outro efeito: eles não eram mais capazes de olhar para nós e compreender com clareza o que víam. As lembranças em que figurávamos se tornaram lendas e mitos, espíritos da superstição que alguns idolatravam e outros ignoravam ou descreditavam. Mesmo se quiséssemos ajudar, não havia como. Os mortais estavam tão enfraquecidos que havíamos nos tornado inefáveis para eles, e assim sendo, seu fluxo ilimitado de devoção e fé foi se reduzindo a nada.

O COLAPSO

Por toda a terra, nossas cidades e tribos desmoronaram: algumas graças a catástrofes, outras graças às guerras, à fome e à peste. Cidades afundaram nas profundezas dos oceanos enquanto outras simplesmente foram abandonadas aos ermos. Era como se a raça de Adão e Eva escolhesse a ignorância quando apresentada à totalidade da Criação e a seus segredos. Muitos de nós ainda não entendem isso, mesmo nos dias de hoje. Por que dar as costas ao destino e escolher uma vida de trabalho árduo e ignorância? Essa foi a traição definitiva aos olhos de muitos de nossos legionários, algo pelo que a humanidade obteve o perdão de poucos.

O ADVENTO DO FIM

A experiência falhara e, apesar de todo o nosso poderio, nada conseguiria restaurar a devoção irrestrita da humanidade. Os mortais já não nos enxergavam e fomos privados da fé a qual nos acostumáramos. Havíamos esquecido a Hoste no caos da Cisão, mas o Céu não se esquecera de nós. Em nosso momento mais sombrio, a Hoste se precipitou sobre nós. Os malrhins sitiaram Dúdâel, Tabâ'et' e Kâsdejâ, e destruíram todas as nossas obras.

Miguel e sua Hoste se reuniram em Gen-hinnom e uma terrível batalha foi travada. Disseram-me que, mesmo no

fim, Lúcifer jamais falou em rendição. As Legiões Carnesim e Férrea lutaram até o fim de suas forças e defenderam as muralhas durante quarenta dias e quarenta noites antes que os portões finalmente cedessem e a Estrela da Manhã fosse acorrentada com grilhões de fogo.

Os ofanins, os anjos de justiça do Criador, desceram do Céu cercados pelos malrhins e pela Hoste de Miguel. Eles recolheram nossas legiões e impuseram seu castigo. Muitos de nós esperavam empreender a longa marcha de volta ao Céu para enfrentar a destruição, mas o Todo-poderoso tinha um destino muito mais terrível reservado para nós. Ele nos condenou à escuridão eterna, uma existência vazia e sem fim, destituída de propósito ou valor. Apesar de todo o horror que testemunhei durante a Idade da Ira, nada se comparava à atrocidade perpetrada pelo Céu.

Os ofanins pronunciaram a sentença, e todos ficaram em silêncio por um momento. Acho que esperavam que implorássemos misericórdia e uma destruição rápida ao invés da eternidade no Poço. Mas nossos olhos se voltaram para nosso príncipe, a Estrela da Manhã, ajoelhado e de cabeça erguida. Ele parecia vasculhar os céus, desafiando o Todo-poderoso a enfrentá-lo uma última vez. A visão me comoveu, fiquei sem palavras e compreendi então que preferiria enfrentar a escuridão de pé a dobrar os joelhos um segundo mais diante de um Deus indiferente.

Levantei-me, desafiando os ofanins a objetar. Lembro-me do silêncio que pairou sobre a grande planície e dos incontáveis olhos que me seguiram quando marchei resolutamente em direção ao portão do Inferno. No limiar, voltei-me para meu príncipe e juro que havia lágrimas em seus olhos. Com uma saudação orgulhosa, lancei-me no Abismo.

Não vou mentir para você e dizer que não tive medo, mas lutei para refrear o pânico na inanimidade do Poço. Esperava que meu Príncipe nos acompanhasse no exílio, e então eu seria o primeiro a me ajoelhar e a jurar fidelidade mais uma vez. Pois, na planície do julgamento, percebi que, enquanto ele estivesse conosco, nenhuma prisão criada pelo Céu seria capaz de nos conter. Não cederíamos à tirania de Deus, nem na Terra nem no Inferno. Não nos submeteríamos. A justiça um dia seria nossa.

Não sei quanto tempo esperei, mantendo acesas as chamas da rebelião. Os condenados se apinhavam a meu redor, mas eu perseverava. A escuridão e o frio devoravam minha alma, mas eu ainda perseverava. Os gritos dos abandonados me cortavam como facas, mas eu não me entregaria.

Então, os portões do Inferno se fecharam com estrondo e percebi, naquele momento, que havíamos sido realmente abandonados. Lúcifer não estava entre nós.



A noite havia sido proveitosa para Pat. O Sr. Mackay lhe pedira que fizesse um exemplo de um certo idiota atrasado nos pagamentos. Não demorou muito para encontrá-lo, e não foi difícil levá-lo a um lugar adequado e calmo para que Pat pudesse agir. Na última meia hora, ele vinha lenta e constantemente surrando o panaca, apesar de mantê-lo consciente o bastante para o golpe de misericórdia. Putz, como ele era bom nisso.

Ele chutou o traficante na cara e recuou um passo. Pois é, estava quase na hora de terminar o serviço.

— Ei, filho da puta, o Sr. Mackay só queria que 'cê soubesse que não se deve dar o calote nele duas vezes seguidas. Ele também quer que 'cê fique sabendo que 'cê nunca mais vai ter a chance de fazer isso de novo.

— Por que você está fazendo isto? — perguntou uma voz feminina, forte e clara.

Pat deu as costas ao pobre patife no chão. No fim do beco, uma mulherzinha de aparência indiana tinha os olhos fixos nele. Miúda e morena, ela se portava com uma confiança surpreendente. *Bonitinha, pra uma cadela indiana*, Pat pensou. Ela não parecia perturbada nem assustada com o que ele estava fazendo ao maldito arremedo de homem a seus pés, o que o surpreendeu.

— Que é que 'cê tem com isso, princesa?

— Ah, só estou curiosa.

Ei, talvez fosse mesmo sua noite de sorte. Algumas gatinhas gostavam de violência, pelo menos era o que os outros caras diziam. Ele bem que podia curtir um analzinho com uma *paki* naquela noite.

— Espera aí, docinho, já vou te contar tudo. Aí a gente vai se divertir. Deixa só eu acabar com este patife.

Anila ergueu uma sobrancelha.

— Não, obrigada. Sou casada. Agora, já perguntei duas vezes: o que está fazendo?

Pat não deixou de notar o tom de ameaça na voz dela. Havia alguma coisa errada. Ele enfiou a mão por dentro da jaqueta.

— 'Tá, e que é que 'cê vai fazer se eu não responder, mocinha? — ele grunhiu, e uma faca cintilou de repente sob a iluminação pálida e alaranjada dos postes de luz no fim do beco.

Anila fitou o homem e a faca por um instante.

— Você vai matá-lo, não é? Sabe, o esfaqueamento é um jeito bem doloroso de morrer. Eu... Anila... teria detestado.

Ela fez uma pequena pausa, como se pensasse.

— Me parece que, ao escolher tirar a vida de outra pessoa, você se privou do direito à própria existência. E foi então que ela *mudou*.

Pouco restava de Pat para a polícia empacotar e etiquetar quando o encontraram algumas horas depois. O outro cara, um conhecido traficante local, balbuciava uns absurdos sobre espíritos malignos que teriam vindo pegá-lo, mas o fato foi atribuído à alucinação induzida por drogas.

Do outro lado da rua, Anila Kaul observava-os remover os restos de sua vítima e imaginava se fizera a coisa certa.

CAPÍTULO TRÊS

Apocalipse

*Eu disse à minha alma, fica tranqüila, e espera sem esperança
Pois a esperança seria esperar pelo equívoco; contudo ainda há fé
Mas a fé, o amor e a esperança permanecem todos à espera.*
— T. S. Eliot, *East Coker**

* N. do T.: Tradução de Ivan Junqueira.

ENCARCERAMENTO

Meu nome é Magdiel e sou um anjo caído. Sou um dos escolhidos de Lúcifer e estou livre no mundo mais uma vez. Estava aqui quando este lugar foi criado e hei de estar aqui quando for destruído.

Não sou Anila Kaul, apesar de que me convém sê-la até que eu consiga compreender este mundo e encontrar meu lugar. Apesar de parecer humana, sou muito mais que isso. Este corpo contém só uma de minhas facetas, uma simples extrusão de algo muito maior. Existo desde o início dos tempos e vi coisas que um mero cérebro humano jamais compreenderia. Às vezes, não consigo acreditar na pequenez da porção de realidade que eles são capazes de perceber. Como sobrevivem com tão pouco entendimento?

No entanto, para minha grande surpresa, os prazeres simples de suas vidas exercem uma certa fascinação. Não posso sucumbir a ela. Não gosto do poder de sedução dos sentimentos e das lembranças de Anila. Não gosto de sua paixão

pelo marido ou das causas que ela abraçava. Sou um Anjo da Morte e *serei* mais que humana. Sei que preciso continuar neste corpo para permanecer neste mundo, mas suas limitações são frustrantes. Esta mente não consegue lidar com as lembranças que tenho e às vezes luto para mantê-las. Coloco-as no papel e espero que estas notas me permitam conservar mais do que este crânio é capaz de conter.

Admito que a vida de Anila e suas emoções são uma tentação. São diferentes de tudo o que já experimentei antes. Depois de milênios no vazio gelado do Inferno, qualquer experiência é bem-vinda, mas não deixarei minha identidade ser levada por esta patética mulher humana cujo espírito foi violado num apartamento imundo qualquer. Sou um demônio. Anila não existe mais.

TREVAS SEM FIM

Lembro-me muito bem da guerra. As coisas que não consigo lembrar provavelmente é melhor esquecer. Fiz

coisas naquela época das quais me arrependo ainda hoje. Mas não quero esquecer jamais meu encarceramento. Não quero esquecer jamais o que Deus me fez porque, se eu o fizer, pode ser que nunca venha a entender o que aconteceu.

Naquela época, eu desconhecia o conceito de encarceramento. Todos nós desconhecíamos. Foi só depois de perdemos a batalha final e sermos acorrentados em cadeias de togo que compreendemos o verdadeiro significado da impotência. Estávamos preparados para suportar a dor e a indignidade nas mãos de nossos inimigos, mas a vingança do Céu foi muito mais cruel do que podíamos imaginar. Devíamos ser *esquecidos*, condenados a uma jaula de trevas até o fim dos tempos. Embora fôssemos ainda capazes de perceber vagamente o outro mundo e sentir o sofrimento da humanidade, não tínhamos como intervir. Anila não tem palavras para descrever o horror e o medo que sentimos quando os anjos do Céu nos atiraram na noite eterna.

O Inferno era um nada gelado e vazio, completamente estéril, a não ser por nossa presença. Nada podíamos fazer para aliviar nossa prisão, pois não havia materiais com que pudéssemos trabalhar. Estávamos absolutamente sozinhos. As únicas coisas que nos restavam eram lembranças e arrependimentos. Talvez Deus tivesse nos aprisionado para que nos arrependêssemos da rebelião. Se foi esse Seu objetivo, Seu fracasso não poderia ter sido mais completo. Sem qualquer outra coisa além de nossa própria dor e frustração por companhia, sepultados num limbo sem vida nem esperança de libertação, até mesmo os mais fortes entre nós se renderam às imagens da fúria e aos sonhos de terrível vingança.

Mesmo então, nosso declínio rumo à loucura poderia ter sido evitado. Com o tempo, poderíamos ter aceitado nosso destino. Mas o único espírito capaz de nos arrancar desse pesadelo e nos inspirar a encontrar uma maneira de perseverar não estava em lugar nenhum.

O MISTÉRIO DA ESTRELA DA MANHÃ

Lúcifer foi o maior de nós. Parte de mim, provavelmente a parte contaminada por Anila, deseja chamá-lo de o mais belo, mas não está certo. Ela só poderia entender o amor em termos humanos. Amávamos Lúcifer pela pureza de sua missão e de seu propósito. Ele era capaz de articular nossos sentimentos com uma clareza que poucos conseguiriam igualar. Quando ele pôs os pés no campo de batalha, nunca acreditamos ser possível a derrota. Sua cólera e sua misericórdia eram incomparáveis, e todos nós aspirávamos a ser dignos de sua liderança.

Juntei-me à rebelião em nome de Lúcifer tanto quanto em nome de minhas próprias necessidades. Ele me fez sentir que minhas esperanças para a humanidade eram tão importantes quanto as suas; e, quando ele disse que juntos venceríamos, acreditei. Mesmo quando a guerra teve início — e os seres humanos começaram a morrer —, minha fé na Estrela da Manhã não vacilou. Ele era um príncipe entre nós, e Deus lhe daria razão no final. Mesmo depois da guerra, quando os anjos do Céu nos condenaram, minha fé não vacilou. Se algum medo tive, foi por nosso príncipe. Quão pior seria o castigo de Lúcifer?

Sem ele, duvido que teríamos tido a coragem de desafiar o Todo-poderoso. Quando os muros do Inferno se fecharam a nossa volta, encontramos-nos sozinhos justo quando mais precisávamos dele.

DESAPARECIDO

Lembro-me de nosso medo. As trevas baixaram sobre nós como uma mortalha, e, quando nos voltamos para a Estrela da Manhã em busca de sua sabedoria e confiança, nada encontramos. Nunca procuramos outro líder. Nunca nos ocorrera que poderíamos precisar de um. Acreditávamos que Lúcifer era o único capaz de desafiar-Lo.

A princípio, seus comandantes, aqueles que haviam lutado a seu lado e comandado suas legiões durante a guerra, presumiram que ele se juntaria a nós em tempo. Parecia óbvio que Deus tinha outros castigos reservados para Lúcifer; só mais tarde ele seria encarcerado conosco.

Não sei quanto tempo se passou até começarem os murmúrios. E se Ele tivesse destruído Lúcifer? Víramos anjos destruídos durante a guerra; nenhum de nós tinha a ilusão de que nossas vidas fossem sacrossantas. Alguns acreditavam que Lúcifer (sendo nosso líder) havia sido especialmente condenado à destruição. Outros sugeriram que ele recebera uma prisão especial, separado de seus leais soldados por medo de que ele encontrasse uma maneira de nos conduzir à liberdade. Outros ainda acreditavam que a Estrela da Manhã talvez tivesse se sacrificado para angariar a misericórdia do Senhor e garantir nossa subsequente libertação. Ninguém sabia ao certo. E, por isso, aguardamos.

Não sei onde a idéia se originou, mas sei que, uma vez proferida, não pôde mais ser silenciada. Talvez tenha sido nos conselhos dos grandes poderes; talvez tenha vindo da base da hierarquia; sua origem é irrelevante. O que importa é que o pensamento se espalhou entre nós como um câncer e, quando um dos comandantes de Lúcifer deu voz à idéia, foram plantadas as sementes do que eu considero nada menos que uma segunda rebelião.

— Lúcifer nos abandonou.

Foi Belial, o maior dentre os comandantes da Estrela da Manhã, quem o disse pela primeira vez. Alguns dos grandes duques concordaram e declararam que devíamos tentar escapar e nos vingar sem Lúcifer — ou, talvez, apesar dele. Abadom, aquele saqueador de coração negro, atreveu-se mesmo a dizer que Lúcifer era responsável por nossa derrota. Outros ainda ergueram suas vozes em protesto, pois sua fé em nosso príncipe continuava inabalada.

Muitos se digladiaram com suas crenças e tentaram evitar tomar partido. Fiquei com os legalistas. Poucos tinham tanta fé em Lúcifer quanto eu, e minha voz trouxe muitos anjos caídos dos escalões mais baixos de volta à razão. Um número igual de demônios, se não mais, deixou-se consumir pela raiva, e eles vociferaram contra nosso príncipe com a mesma fúria que dirigiam a Deus.

AS FACÇÕES

Sem Lúcifer para nos unir, os murmúrios de discórdia que haviam começado nos últimos dias da guerra só ganharam força. O conflito se tornou inevitável, pois cada facção se



entrincheirava em suas crenças e procurava converter os demais: às vezes pela palavra, outras vezes pela força.

Com toda a certeza, a primeira e a maior dessas facções eram os assim chamados Verdadeiros Crentes, os anjos caídos que haviam participado da Grande Cruzada de Lúcifer e que acreditavam na humanidade como a chave para derrotar a vontade do Céu. Nosso terrível exílio pouco fez para abalar as convicções da seita, quando muito. A resposta furiosa do Céu, logo depois do Tempo das Atrocidades, só fez confirmar aquilo no que eles acreditavam. Entretanto, com o passar do tempo e o alargar da ferida, sua fé na glória da humanidade assumiu um tom mais sombrio. Em vez de liberar o potencial da humanidade, os Verdadeiros Crentes declararam que os anjos caídos deveriam tê-lo aproveitado, como uma lança apontada para o coração impiedoso de Deus. Agora que os portões do Abismo racharam, pergunto-me quantos Crentes estão por aí, circulando entre as multidões e aprisionando as almas da humanidade com novas correntes. Eles se autodenominavam os Guardiões de Babel durante o exílio; agora estou certa de que se abstêm de quaisquer títulos que possam fornecer pistas sobre seus verdadeiros planos. Anila tem uma palavra para esses maquinadores, um nome retirado da literatura humana, sinônimo de almas roubadas: Faustianos.

Os mais cautelosos ou contemplativos dentre nós se esforçaram para permanecer longe dos conflitos de poder e procuraram respostas para as muitas perguntas que nos afligiam. Tentaram entender melhor nossa derrota e nosso exílio antes de tomar alguma decisão com respeito a Lúcifer. Optaram por duvidar de tudo e questionar sempre. Eximiram-se dos conflitos de poder que destroçavam nossa prisão. Em vez disso, conversaram com aqueles mais próximos a Lúcifer durante a guerra e com aqueles que o viram acorrentado aos pés de Deus. Questionaram os que haviam trabalhado com ele antes que a idéia chamada rebelião se originasse e ganhasse forma. Perceberam essencialmente que, enquanto estivessem aprisionados no Abismo, a verdade nunca seria conhecida, mas elaboraram muitas teorias assim mesmo. Com o tempo, passamos a chamá-los os Ocultos, os investigadores dos mistérios.

Alguns, como eu, resistiram à idéia que caluniava a Estrela da Manhã. Competíamos constantemente com os que duvidavam e com os heréticos, lutávamos para manter vivo o sonho de Lúcifer. Ele era nosso campeão, nosso líder e nossa esperança. Se ele ainda vivia, era nosso dever nos libertarmos e encontrá-lo para que pudéssemos recomeçar a luta. Enquanto um de nós ainda acreditasse no sonho de Lúcifer, a guerra não estaria realmente perdida. Muitos zombavam de nós e nos chamavam de Luciferanos, mas portávamos o título com orgulho.

Outros ainda, almas mais fracas, sucumbiram ao desespero. Eles consideravam a ausência de Lúcifer um sinal de sua destruição ou traição e acreditavam que estávamos condenados por toda a eternidade. Sua raiva era vívida e feroz, e eles a direcionaram contra todas as obras de Deus. Juraram que um dia se libertariam e destruiriam tudo o que Ele fizera. Se Deus queria nos negar o cosmo que havíamos

criado e as pessoas que amávamos, então Ele tampouco os teria. Eram os Rapiñantes, e, aflita, eu presenciei as eras de agonia engrossarem cada vez mais suas fileiras.

Outros anjos caídos voltaram sua atenção para o mundo exterior. Embora não fôssemos capazes de interferir no mundo que perdêramos, fazíamos idéia do que ocorria por lá, por meio da dor excruciante ou dos pensamentos apenas vislumbrados dos seres humanos que lá viviam. A princípio, pensamos que fosse um sinal da misericórdia de Deus, uma dádiva que nos permitiria algum contato com o mundo conhecido. No entanto, com o passar do tempo, acabamos por considerá-la o maior dos castigos divinos. Essa facção se esforçou para contatar seus aliados humanos da rebelião, para lhes garantir que não haviam sido esquecidos. Achei esse último grupo o mais difícil de entender. Nada fizeram. Após mil anos de luta, tornaram-se passivos. Era como se a derrota diante de Deus tivesse lhes tirado todo o ardor. Uma vez no Inferno, eles simplesmente aguardaram. Aceitaram o castigo de Deus e esperaram pelo momento em que Ele nos libertaria para mais uma vez agir em Seu nome. Diziam que chegaria a oportunidade de conserrar o que fizéramos e de recuperar a graça de Deus. Eles se autodenominavam os Reconciliadores, mas eram escarnecidos como idiotas e até mesmo traidores, e de pouco adiantaram suas convicções e seu compromisso para resguardá-los na eternidade que se seguiu. Os séculos se acumularam como a areia na praia, e eles também sucumbiram à dor e tornaram-se tão monstruosos quanto o resto de nós.

Não consigo mais lembrar os pormenores do que aconteceu. Não recordo tudo o que fiz em nome de Lúcifer. Contudo, não consigo esquecer que a guerra travada no Inferno nunca teve fim. Os Príncipes do Inferno passaram a lutar entre si desde o instante em que a mentira sobre a traição de Lúcifer ganhou voz. Estou certa de que lutam até hoje para conseguir toda e qualquer vantagem.

RECORDAÇÃO

Acabei de ler o que escrevi, e parte de mim — a parte que é Anila, acho eu — tem vontade de rir. Percorro com os olhos a sala de estar da pequena casa que eu chamo de lar, na zona leste de Londres, e me pergunto se isso pode ser verdade. Eu vivi tudo isso. Tem mais a ver comigo do que este lugar, do que estas cadeiras ou a escrivaninha sobre a qual me debruço para escrever. Contudo, de certo modo, esta escrivaninha parece mais real, mais inteligível e mais importante que os conflitos dos Príncipes do Inferno.

Não posso me dar ao luxo de pensar dessa maneira. Ainda estou a serviço deles e, apesar de não mais compreender este mundo, tenho deveres a cumprir. Só não sei a quem devo lealdade. Devo continuar a servir a meu mestre e conquistar sua liberdade, como ele ordenou? Devo arriscar sua desaprovação e procurar Lúcifer? Devo procurar Deus e implorar perdão?

Manterei este diário para me lembrar do que eu era antes de tomar o corpo de Anila. Vou enchê-lo com minhas memórias do Inferno e com os pensamentos que eu possa realmente dizer que são originários dessa parte de

mim que é demônio ou anjo, mas certamente não é humana. Desse modo, consigo lembrar o que sou eu e o que é Anila. Preciso de seu corpo. Será que preciso do que restou de seus sentimentos e de suas recordações? Sim. Se eu dispensar Anila inteiramente, torno-me o que era antes. Torno-me um ser tomado pela cólera e pelo desespero. Não quero mais ser assim. Eu era um anjo: servo de Deus e arauto da morte. Será que ainda resta um pouco disso dentro de mim? Serei de novo o que fui um dia?

DECLÍNIO

Discuti com meu marido — com o marido de Anila, Tony — hoje pela manhã. Ele me acusa de ser ríspida e rerraída. Diz que eu só o observo e não converso com ele nem o amo mais como antes. Ele tem razão, é claro, mas como posso fazer o que ele quer? Não sou Anila. Não posso ser a pessoa que ele precisa que eu seja. Estou no corpo dela e tenho suas lembranças, mas ela está morta; e mesmo eu, um Anjo da Morte, não sei dizer o que isso significa.

E, no entanto, quero tocá-lo, puxá-lo para perto e sentir o calor de seu corpo contra o meu. Quero descansar sua cabeça em meu peito e livrá-lo das preocupações. Esses sentimentos devem ser de Anila, pois nunca confortei ninguém antes em toda a minha existência. No entanto, eles parecem uma parte de mim tanto quanto meu poder sobre este mundo, e talvez mais ainda que as lembranças de minha temporada no Inferno.

Não gosto de pensar nessa época. Meus desejos então eram menos consoladores. Durante a guerra, criamos um refúgio para as almas dos mortos, um lugar de esperança que logo se tornou a ante-sala de nossa terrível prisão. Deus nos atormentava com os espíritos dos mortos, deixando-nos tocá-los enquanto a humanidade viva continuava vedada a nós. Pois quando, ainda encarcerados, tocávamos os espíritos humanos, não era para tranquilizá-los, e sim para silenciá-los, ou para nos deleitarmos com seu tormento caso não o conseguíssemos. Estávamos tão imersos no ódio que simplesmente não nos importávamos. A dor e a culpa nos deturpavam e, por fim, tentávamos atacar as mesmas coisas que antes amávamos: as almas da humanidade.

Nós as fizemos sofrer. Agora faço Tony sofrer e não tenho certeza se posso pagar por qualquer um dos dois crimes. Como posso pagar pelas almas que destruímos ao longo dos séculos quando nem mesmo consigo dizer as coisas certas para fazer este único homem deixar de se magoar?

Sei por que o estou magoando. É mais difícil lembrar por que acabei ferindo todas aquelas almas no decorrer da História. Em retrospectiva, parece estranho que tivéssemos empreendido a jornada desde entidades que desejavam desesperadamente aliviar a dor dos seres humanos até criaturas que nada mais anelavam além da dor e do sofrimento da humanidade e, em última instância, sua total destruição. E, contudo, os passos ao longo dessa estrada ainda são claros para mim, mesmo o cenário sendo um pouco vago. A culpa transformou-se em dor. A dor transformou-se em raiva. A

raiva transformou-se em ódio. O ódio gerou o sofrimento. Foram esses os quatro pequenos passos entre o anjo e o demônio. Estas palavras são tão inadequadas para dar uma idéia das mudanças que esses passos nos impuseram.

Talvez eu esteja errada. Antes eu queria aliviar a dor dos seres humanos, e foi esse o primeiro passo da jornada que me trouxe até aqui. O desejo levou à rebelião. A rebelião levou ao castigo. O castigo levou à culpa.

Culpa. É o que estou sentindo agora. Cada movimento e gesto da parte de Tony, a tristeza que vejo nele, tudo me enche de culpa. Odeio o fato de o estar magoando, e me odeio por não ser capaz de consertar tudo com uma palavra.

Não dá mais para pensar nisso. Quanto mais me odeio, mais sinto os vestígios do Inferno dentro de mim, e isso está anuviando meu cérebro. Devo ser Anila por enquanto e dar a este homem o conforto que eu desejava levar a toda a humanidade tempos atrás. Não consigo mais suportar esta dor. Encontrarei uma maneira de acabar com ela.

DOR

Meu marido está dormindo. Eu deveria dormir com ele e ser Anila um pouco mais, mas não consigo. Devo concentrar minha mente mais uma vez e recordar como passei a odiar a humanidade, e como a “dádiva” de Deus se tornou o mais agudo tormento que um dia já suportamos. Acho que a coisa mais cruel que Ele fez quando nos atirou no Inferno foi não nos vedar total acesso ao mundo que criamos em Seu nome. Se estivéssemos completamente isolados do universo, incapacitados de senti-lo ou tocá-lo, teria sido mais fácil. As lembranças teriam desaparecido com o tempo, teríamos criado uma nova vida para nós mesmos no lugar que nos coubera. Poderia ter sido um lugar de cólera, ódio e frustração, mas quanto tempo essas emoções teriam durado sem nada para alimentá-las? Teríamos encontrado alívio e contentamento em nossa prisão com o passar do tempo, ou assim prefiro acreditar.

Mas Ele não nos permitiu isso. Não, Ele nos aprisionou num lugar onde ainda conseguíamos sentir a humanidade a nossa volta. Suas almas viventes nos chamavam por meio do espelho nebuloso de nossa prisão, e estendíamos nossos braços, incapazes de tocá-las. A princípio, elas se lembravam de nós, e era grande sua dor por nosso desaparecimento. Os servos leais de Deus continuavam distantes da humanidade; portanto, parecia aos seres humanos sobreviventes que a divindade deixara o mundo. A morte, o grande mistério, agora acometia a todos, sem que nenhum espírito estivesse ali para orientá-los, sem uma palavra inequívoca sequer sobre o significado daquilo. O medo e a perda são os pais da dor, e seu rebento se fortaleceu nos corações da humanidade. Choramos no Inferno, pois sentíamos a dor daqueles que havíamos defendido, e nos enfurecemos com o Céu por nos deixar impotentes para lidar com isso.

Conforme o tempo passava e sentíamos que a humanidade lentamente se esquecia de nós, o sentimento de vingança se transformou em raiva irrestrita. A humanidade, por quem renunciávamos a mais do que

poderíamos imaginar, renunciara a nós. Fomos abandonados por aqueles que tentávamos salvar.

Foi então que os anjos se tornaram demônios. Foi então que eu, Magdiel, tornei-me um monstro.

JOGOS DE PODER

Alguma coisa mudou no Inferno nesse tempo todo. Sempre houve uma hierarquia entre nós, mesmo antes da rebelião. Ninguém jamais cogitou questioná-la. Nossos lugares e postos eram assim como Deus ordenara que fossem, e nunca nos ocorreu que eles deveriam ser diferentes do que eram. Fomos criados para ocupar aquela posição, então por que questionaríamos nosso lugar? Mesmo quando nos rebelamos, um dos primeiros atos de Lúcifer foi criar uma nova ordem para nos manter unidos.

No entanto, quanto mais tempo passávamos no cárcere, menos pareciam importar as antigas regras. Talvez nossa rebelião contra Deus tivesse preparado o caminho para que nos rebelássemos contra todo e qualquer aspecto de nossa existência: primeiro, contra a ausência de Lúcifer; e, depois, contra nossos próprios superiores nas tropas do Inferno. Foi a terceira rebelião. As facções do Inferno lutavam entre si ao mesmo tempo em que se voltavam contra si mesmas. Nossos líderes tornaram-se tiranetes e passaram a ditar nossas ações em nome de seus próprios interesses.

Antes os príncipes nos orientavam, agora eles nos dominavam, forçavam-nos a obedecer ao invocar nossos Nomes Verdadeiros. Eles nos envolveram em seus conflitos, quer o quiséssemos ou não. O poder de nossos Nomes era tamanho que não demorou muito para que sequer questionássemos nossas motivações: só fazíamos o que nos mandavam. Antes éramos camaradas lutando por uma causa, agora éramos senhores e servos, em busca do proveito de poucos, e não da liberdade de muitos. Agora éramos escravos.

O GOSTO AMARGO DA LIBERDADE

Ninguém duvidava da inviolabilidade de nossa prisão, à prova de qualquer poderio que conseguíssemos reunir. O Criador decretou que ficássemos no escuro até o fim dos tempos, e acreditávamos nisso. No entanto, justo quando havíamos nos resignado a uma eternidade de escravidão e rancor, os cinco Arquiduques do Inferno, os antigos comandantes de Lúcifer e senhores de suas legiões, desapareceram repentinamente. O susto foi tão grande que todos os conflitos fúteis se extinguíram, e isso nos encheu de assombro e apreensão. Sentíamos as estrelas ainda brilhando no céu, os mundos giravam em suas órbitas, e a humanidade passava seus dias imersa na ignorância e no medo; portanto, as areias do tempo ainda não haviam se acabado. Durante algum tempo, atrevi-me a sonhar que Lúcifer fora o responsável, que a Estrela da Manhã escapara de suas algemas e vinha nos libertar. Mas as muralhas de nossa prisão não caíram e os arquiduques nunca retornaram. A esperança cedeu ao desespero. Os Rapinantes alegaram que o Céu nos tirava os comandantes de Lúcifer para que eles pudessem sofrer o mesmo castigo da Estrela da Manhã. Os Ocultos discordaram, e recomeçaram os conflitos entre as facções.

Foi então que Zaforiel desapareceu. Ele não pertencia ao alto escalão dos anjos caídos, nem era muito renomado por seus feitos contra a Hoste. Seu desaparecimento nos espantou, mas o assombro foi ainda maior quando ele retornou abruptamente. Alegou ter sido invocado não por Deus, nem por Seus anjos, mas por um *homem*. Zaforiel disse que ele aparecera num círculo mágico, mantido por um poderoso ritual e confinado por palavras de poder que crepitavam nos lábios daquele ser humano. Então o homem exigiu coisas de Zaforiel, ordenou que ele revelasse os segredos da doutrina de sua Casa! Ficamos estupefatos. Já era ruim a humanidade ter esquecido os sacrifícios que fizemos em seu nome, mas agora os mortais achavam ter a autoridade do próprio Criador? Zaforiel, impotente, vociferou contra o homem e, por fim, foi novamente banido e retornou a nosso meio.

Onde a humanidade conseguira tamanho poder? Os homens teriam também libertado os arquidiques? Se assim foi, por que eles não retornaram? Com o tempo, um número cada vez maior dos nossos era convocado e ordenado a revelar o que sabia, ou a realizar atos sob as ordens do invocador. Foi uma humilhação que marcou nossas almas ainda mais que a escravidão imposta por nossa própria raça, mas, ao mesmo tempo, flagramo-nos ansiosos para que fôssemos os próximos. Os mais poderosos entre nós ordenaram a seus vassalos que entregassem seus Nomes Celestiais aos magos humanos, para que eles pudessem ser atraídos de volta à terra.

Alguns dos invocados não retornaram. Como no caso dos arquidiques, seu destino era ignorado. As invocações continuaram e tornaram-se mais freqüentes durante vários milênios; mas, conforme o mundo mudava, parecia que o número de magos diminuía, e perderam-se os segredos para abrir nossa prisão. Mas nós não esquecemos, muito menos os Ocultos, que se perguntam como a humanidade teria descoberto esse conhecimento e compreendido o poder de realizar seus desejos.

O TURBILHÃO

Às vezes parecia que as muralhas de nossa prisão tombariam. Por cinco vezes desde nosso encarceramento, uma tempestade de terrível força grassou pelo reino espiritual e fustigou os lares do Abismo. Os mais estridentes entre nós declararam a cada vez que a hora de nossa libertação estava próxima, que a Criação chegava ao fim, e que em breve todo o nosso sofrimento cessaria. Todas as vezes, eles se enganaram. Banhávamo-nos durante algum tempo no ódio, no medo e na dor dos mortos que sofriam nos estertores do Turbilhão. Em seguida, encolerizávamo-nos com a calma que se estabelecia em sua esteira, furiosos por nada ter mudado. Os portões do Abismo continuavam tão fortes quanto antes e nossa liberdade não passava de um sonho evanescente numa mente cheia de ódio.

E então, num instante, tudo mudou. Sentimos o pico de agonia, agudo e incandescente, que marcava outra convulsão, e isso nos encheu de dor e êxtase. Acorremos à barreira



entre o Inferno e o reino dos mortos, ávidos para aumentar o sofrimento das almas que conseguíssemos tocar e dividir o prazer que colheríamos. E enquanto nos concentrávamos naquelas almas, percebemos que conseguíamos senti-las com a clareza que nos fora negada desde o dia de nosso encarceramento. Corremos em direção àqueles pontos de nitidez. Forçamos o próprio limite externo do Inferno e, então, testemunhamos o que jamais esperáramos ver. Sentimos as rachaduras abertas pela tempestade.

É impossível descrever como nos sentimos. As rachaduras eram grandes o bastante para que os menores dentre nós escapassem. Apesar de esperarmos que as fissuras desaparecessem e se fechassem diante de nossos olhos a qualquer momento, elas permaneceram resolutamente abertas. A palavra de Deus não as fechou. Os anjos não as defenderam. Nós as contemplávamos e alimentávamos a esperança, o temor e o ódio ao mesmo tempo. As portas do Inferno estavam abertas. Podíamos retomar ao mundo. Seria o fim de nosso castigo?

ÊXODO

No fim, a decisão de partir não foi nossa. Nossos príncipes, vendo ali sua oportunidade, mas sabendo que as rachaduras não eram grandes o bastante para permitir que eles escapassem, invocaram os Nomes de seus servos e os mandaram — *nos* mandaram — voar em direção à violenta tempestade do outro lado. Deixamos o Inferno levando o medo e a esperança em nossos corações, e a ordem de libertar nossos senhores percorria nossos próprios seres. *Libertai-nos. Libertai-nos, e a vingança será nossa.*

A partir do momento em que as muralhas de nossa prisão começaram a se desfazer, não consegui pensar em mais nada a não ser escapar; contudo, enquanto deixava o Abismo, lançando-me adiante com o intuito de servir a meu príncipe, não pude evitar certas especulações. Deus estaria esperando por nós? Chegara a hora de um novo julgamento? Prestaríamos contas por nosso milênio de ódio?

Mas os anjos não vieram me buscar.

Eu me atirei na tempestade, indiferente a sua fúria. A meu redor, voavam as almas destruídas daqueles que atormentávamos; e eu as fazia em pedaços, dando voz a minha alegria e a meu ódio pelos espíritos paréticos que tentavam obstruir meu caminho. Atravessei a tempestade, partindo-a diante de mim, ascendi do Abismo para o mundo dos vivos. Os mortos me arranhavam, a tempestade tentava me conter, mas eles não teriam êxito, pois eu era um demônio e estava livre.

Mesmo assim, os anjos não vieram me buscar.

Atravessei todos os obstáculos e tentei tocar o mundo que conhecera, o mundo do qual eu fora banida havia tanto tempo que já perdera a conta dos anos. Então, com a esperança, o medo, a raiva e o ódio a arder dentro de mim, vi aparecer ao longe a Terra, o mundo pelo qual eu lutara. Eu estava voltando para casa, uma refugiada de um Inferno que se fez sozinho. No início, o mundo era cinzento, uma imagem distorcida de si próprio e percebida com os olhos

do ódio; depois, estava bem a minha frente, exatamente como eu me lembrava dele: vibrante, vivo, o auge da Criação de Deus. Por um instante, exultei, sorvendo a glória do mundo havia muito esquecida. Por um instante, esqueci tudo a não ser a beleza da Criação.

E mesmo então os anjos não vieram me buscar.

Havia seres humanos por toda a parte, muito mais do que eu jamais poderia ter imaginado. Eu atormentara incontáveis almas humanas durante meu encarceramento, mas isso já não bastava. Não, eu procurei os anjos para deixá-los sentir o poder de meu ódio. Mas não consegui encontrá-los.

Eles haviam desaparecido. Procurei onde as criaturas subsistiam à beira da morte, mas nenhum anjo persistira para lhes aliviar a dor. Minha fúria aumentou. Procurei os anjos vigilantes do ar, ou as musas que infestavam o azul profundo, ou os anjos da natureza que cuidavam de suas matas imponentes, mas não encontrei um que fosse. Teriam abandonado seus postos? Estariam eles se escondendo? Eu sentia meus companheiros demônios, mas nenhum membro da Hoste Celestial.

Fui tomada pela confusão. Era uma sensação desconhecida para uma criatura que havia tanto tempo sucumbira ao ódio. Como o mundo funcionava sem nossa gente? Será que Deus não se importava mais com o mundo?

INVESTIGAÇÃO

Pairei sobre o mundo, protegendo-me do vento, desfrutando da liberdade que eu perdera tempos atrás. Mesmo quando lutava contra a tempestade que grassava pelo Vêu, notei que meus sentidos ganhavam vida com a fascinação do dever. As coisas vivas por todo o mundo imploravam o fim. No início, foi revigorante, foi como voltar para casa depois de uma longa e árdua jornada; mas então eu me expus ao chamado e descobri que sua magnitude era maior do que eu poderia imaginar. Era como se o mundo inteiro gritasse de dor, implorando para que sua agonia tivesse fim e a roda voltasse a girar.

A fúria do Turbilhão era inacreditável. Eu não sabia se era o resultado ou a causa de nossa fuga do Inferno, ou um sinal da cólera de Deus, mas a tempestade esfolava as almas dos mortos. Suas aflições ecoaram por todo o meu corpo enquanto permaneci ali. O pior, porém, era o gemido constante das almas dos vivos. Não eram os seres humanos de que eu me lembrava. Eram coisas pálidas e fracas, e a luz de suas almas fora reduzida a um brilho débil.

Incrédula, aproximei-me de um lugar onde os gritos soavam com particular agonia. Era como se o próprio solo implorasse o advento do fim. Ele havia sido forçado além dos limites, além do propósito estabelecido por Deus, e implorava pelo fim de sua existência. Deixei aquele chamado me atrair, cedi à sensação de cumprir um dever que eu mal recordava. O que vi me deixou chocada. O mundo era diferente de tudo o que conheci um dia. A beleza da Criação parecia ter sido substituída por uma monotonia de formas. Grandes lajes de rocha perfuravam o céu; luzes pá-

lidas e sem vida ardiam dentro delas. Onde antes existiram jardins de beleza incomparável e grandes colinas cheias de todas as formas de vida, agora havia blocos cinzentos de pedra e aço que pareciam não ter outro propósito além de esmagar o espírito dos que dentro deles viviam.

As pessoas se moviam por entre aqueles desfiladeiros estéreis, mas não eram seres humanos no meu entender. As criaturas pelas quais renunciáramos ao serviço do Céu, os seres que juráramos consolar, proteger e educar haviam desperdiçado a própria divindade. Pareciam ver a si mesmos e a suas obras como algo distinto do resto do mundo.

Foi esse o castigo que Deus lhes reservou? Estariam pagando o próprio preço por nosso húbris?

À ATRAÇÃO DO ABISMO

Enquanto eu apreciava a vista, mal compreendendo o que via, o Abismo continuava a me puxar, tentando me arrastar de volta a seu horrível abraço. Eu o sentia a arrastar meu próprio ser; ele me dizia que ali não era meu lugar, que eu pertencia ao Inferno. Cada segundo no mundo real se tornava uma luta contra o impulso de desistir e ser novamente tragada pelas trevas. Mas meu príncipe me dera ordens usando meu Nome; logo, eu não poderia fugir. Era preciso ficar e encontrar um modo de libertá-lo.

No entanto, mais do que tudo, *eu* não queria ir. Havia muito a se ver, muito a entender, muito a *fazer*. A única maneira infalível de sobreviver como um ser espiritual num mundo material era unir-se à matéria. Eu só precisava encontrar um corpo que me aceitasse.

Abrí minha mente e senti mil almas despedaçadas, bruxuleando como velas ao vento. Um desses espíritos alquebrados gritou por mim. Ele fora traído, e essa traição lhe custara tudo o que amava. Meus colegas demônios tocavam espíritos humanos fracos ou desnutridos demais para resistir a nós e reclamavam os corpos. Um a um, encontramos almas feridas e afeitas a nossas próprias naturezas, e esperamos que essa ressonância facilitasse nossa união com a matéria.

Aproximei-me de uma das torres de pedra que vira antes, atraída por um misto de raiva, frustração, compaixão e pesar, e encontrei o pequeno corpo de mulher estendido sobre uma poça de sangue no chão. Senti o vazio no interior do cadáver, o espaço onde a alma se ligava à coisa de matéria carnal, e eu me despejei dentro dele. Naquele momento, eu, Magdiel, a Algoz, tornei-me algo simultaneamente maior e menor do que aquilo que eu fora.

RENASCIMENTO

Tão logo mergulhei naquela carne refrescante, o mundo físico estendeu seus braços e me puxou. Quando ordenei que o corpo se recuperasse, que o sangue corresse e os músculos se contraíssem, fui acometida por imagens que ainda permaneciam no cérebro da mortal. Deixei que essas lembranças me penetrassem e concentrei-me no corpo, em fazê-lo sadio, em me tornar parte dele, ancorando-me para resistir à atração do Abismo.

Fui soterrada. Nunca imaginara como os seres humanos sentiam o mundo. Eu levava uma existência distanciada da matéria e da carne. Trabalhara com ela, mas nunca fizera parte dela, nunca a experimentara diretamente. Agora eu era parte da matéria e não tinha idéia de como lidar com as sensações que experimentava. Eu sabia apenas que queria mais. Entreguei-me avidamente a essas impressões, tão diferentes daquelas que me foram negadas no Abismo. A sensação da carne, o ar que roçava meu corpo, o sangue em meu peito, o movimento de meus cabelos, os pulmões que se inflavam dentro de mim, o coração a bater, o estômago a reclamar, a luz em meus olhos e a vibração em meus tímpanos. Era tudo novo. O mundo parecia completamente diferente daquilo que eu esperava; os sons que atacaram meus ouvidos eram quase incompreensíveis para mim.

Mergulhei fundo na mente de Anila, à procura de explicações e orientações, em busca de suas lembranças e do sabor persistente de suas emoções, e me perdi numa nova torrente de sensações. As lembranças que constituíam a pessoa chamada Anila Kaul passaram rugindo por mim como uma onda gigantesca de experiência humana.

A dor aguda de um corte provocado por papel deu lugar ao calor do sol em meu rosto e à água fresca a envolver meu corpo na piscina. Experimentei a sensação cálida do caril preparado por minha mãe, e o pesar por sua morte. Senti a alegria de dançar, e o ritmo da música que conduzia a dança ressoava em meus ossos.

Senti o sabor do primeiro beijo hesitante de Anila num garoto que, seis meses depois, zombava dela por ser uma *paki*. Senti a chuva de uma fria manhã londrina a açoitá-la minha pele enquanto Anila corria para um compromisso. Senti sua alegria quando ela salvou uma criança de um pai violento.

Senti a ardência do tapa de seu pai em meu rosto quando os dois brigaram por causa do marido escolhido por Anila. Experimentei o contato físico, o afago de pai e mãe ou as carícias dos namorados dela. Uma sensação humana, tão primitiva se comparada à união dos anjos, mas tão absolutamente tocante, tão completamente devastadora.

E então me perdi completamente ao encontrar as lembranças de Anila em relação ao marido: o gosto da pele dele; a sensação de seu hálito sobre mim; a noite comprida e preguiçosa, enroscados um nos braços do outro. Nada se comparava àquilo, a não ser estar na presença de Deus. Minhas lembranças em relação a Ele eram de cólera e castigo, não o amor e a paixão de meu marido.

Ah, Senhor, por que destes isso a eles, e não a nós?

UNIDAS

Não sei quanto tempo passei ali, vivendo alternadamente o passado de Anila e então simplesmente experimentando as sensações que o corpo dela me oferecia. Por fim, caí em mim mesma e sentei-me no chão, em pranto. A princípio, chorei de alegria. Estava livre depois de tanto tempo, mas, principalmente, eu estava viva, exultante com as experiências que jamais ousara conceber antes ou depois de me rebelar. Nunca antes imaginara como era ser um

deles. Era inconcebível para mim que eles fossem capazes de nos ensinar algo. Agora eu descobria que sim.

Pela primeira vez em muito mais tempo do que Anila poderia imaginar, gritei de alegria e júbilo para um Criador que eu odiava com paixão desde que fora acorrentada a Seus pés. Levantei-me com dificuldade e girei, e a alegria encheu meu coração. Cambaleei e caí, machucando a perna, e adormeci a sensação de dor no ponto que atingiu o chão.

Mais tarde, derramei lágrimas de angústia porque a vida que eu amava não era minha. A verdadeira Anila se fora, e eu, um dos Algozes de Lúcifer, não sabia dizer para onde. Ela tivera um pai que a amava apesar das escolhas que fizera, um marido que queria estar com ela apesar das diferenças entre os dois e do tempo que eram obrigados a passar longe um do outro. E, agora, aqueles homens seriam privados das dádivas de Anila porque eu roubara a vida dela. Impeli seu espírito em direção à tempestade para que eu pudesse ser livre mais uma vez. Como posso compensá-los pelo que fiz?

REALIDADE

Nem a alegria nem a dor perduraram. Por mais que eu quisesse me agarrar às duas coisas, não consegui. Elas se escapuliram enquanto eu ainda tentava entender o que deveria fazer a seguir. Este mundo não era como eu o havia imaginado. A caixa — não, a sala — dentro da qual eu me encontrava não fazia o menor sentido para mim sem as lembranças de Anila. Usei suas lembranças durante algum tempo e experimentei aquele lugar como ela o teria feito.

Depois de uma hora, entrei em pânico. Será que estava deixando minha identidade e tudo o que eu era serem levados por esse invólucro humano no qual encontrara abrigo? Tentei me concentrar no Inferno, em meu ódio, em minha queda, minha rebelião. Mas eu não queria aquilo. Minha mente estava lúcida. O ódio foi enterrado bem fundo dentro de mim, e eu pensava livremente mais uma vez, de uma maneira que eu não experimentara desde os primeiros dias de meu encarceramento. Eu queria isto: este mundo e esta vida. E queria ser eu e Anila. As recordações do tormento se misturaram às lembranças de uma noite num bar. Eu bebia ao lado de demônios e torturava as almas dos mortos com colegas de faculdade. Meu sangue se misturava ao de Anila. O corpo me moldava ainda enquanto eu tentava submetê-lo a minha vontade.

Não tenho palavras para descrever o que aconteceu em seguida. Como a linguagem humana pode encontrar uma maneira de descrever o que um demônio sente quando se toma, de certo modo, humano? Eu poderia empregar palavras como confusão, loucura, dor, cólera, ódio e amor, mas nenhuma delas realmente descreve o que aconteceu. O ódio do demônio e as paixões do ser humano se encontraram, e algo do anjo que fui outrora descobriu vida nova naquela fusão.

Durante algum tempo, enlouqueci. O demônio não suportava a experiência humana, e o corpo humano não suportava o demônio interior. Perdi o que Anila chamava

de sanidade e mergulhei numa massa sem sentido de sensações e lembranças. Por fim, encontrei clareza porque encontrei algo no que me concentrar: o agressor de Anila. Senti a faca se enterrar em meu ventre repetidas vezes. Ele tentara me matar, e eu não entendia por quê. Eu precisava entender. Devia haver uma razão, algum motivo que um mero ser humano como Anila nunca compreenderia. Eu tinha de saber *por quê*.

Entretanto, eu sabia que primeiro precisava proteger a existência de Anila. Precisava de sua vida até resolver o que desejava fazer em seguida. Apanhei o telefone e, usando as lembranças de Anila, liguei para a repartição. Disse-lhes que eu havia sido atacada e estava abalada, por isso estava indo para casa. Eles me perguntaram como estavam a mulher e a criança que eu fora visitar. Uma lembrança surgiu em minha mente: Anila dizendo-lhes para correr. Um homem enfurecido que a atacou com uma faca, um espetáculo de violência.

Disse-lhes que as duas sumiram, que deviam estar a caminho do abrigo para mulheres vitimadas pela violência doméstica. Pareceram preocupados ao dizer que minha voz estava estranha. Quase gargalhei, mas mantive a voz firme. Minha chefe me disse para tomar cuidado. Disse que se encarregaria de contatar o abrigo e relatar o ataque, mas que eu precisaria apresentar um relatório completo pela manhã, se a polícia não me fizesse uma visitinha antes disso. Eu não estava bem certa quanto ao que ela quis dizer e não tive tempo de sondar as lembranças de Anila para descobrir; logo, eu só fiz agradecer.

Então ela me perguntou se eu estava bem e se havia algo que ela pudesse fazer. Eu existia desde a aurora dos tempos. Travei batalhas com criaturas cuja própria existência é só um mito para as pessoas que se amontoavam no edifício a meu redor. Mas quase fui às lágrimas com um ato simples de preocupação humana. Era diferente de tudo o que eu havia experimentado antes.

Eu agradei e disse-lhe que ficaria bem. Depois, devolvi o fone ao gancho e saí à procura do homem que tentara me matar.

À MÃO DA MORTE

Encontrei o arremedo de assassino num beco atrás do refúgio, atocaiado e vigilante. Seu nome era David; havia dois anos era viciado em *crack* e costumava bater na esposa. Ele mandara a esposa para o hospital duas vezes, e Anila fora designada para ajudá-la a sair daquela situação.

Anila chegara ao apartamento naquela manhã para dizer à mulher que haviam preparado um lugar para ela e sua filha no abrigo. Enquanto faziam as malas, o marido chegou, furioso e recém-saído de uma viagem de *crack*. Anila tentou acalmá-lo. Ela nem chegou a ver a faca.

Entrando pelo beco, gritando o nome dele, vi o terror e a incompreensão em seu rosto. Ele pensou que eu era uma alucinação provocada pelas drogas, e teve medo, o que era bom. Sou um Anjo da Morte. Ele *deveria* mesmo ter medo.

Ele tentou correr. Fui mais rápida. Ele tentou se desvencilhar. Fui mais forte. Preguei-o no muro do beco e olhei bem no fundo de seus olhos.

— Por quê?

— Por que o quê? — ele ofegou.

— Por que você tentou me matar?

— 'Cê 'tava levando minha mulher embora. Eu não podia deixar. Ela é minha.

Ele estava furioso de novo, o ódio atropelava seu bom senso. Vi nele um pouco de mim, um pouco de meu próprio ódio. Ri na cara dele, e isso só o deixou ainda mais apavorado.

— Você é patético. Estava prejudicando algo que achou ser seu. Reclamou direitos que não eram seus, e depois abusou deles, só para resguardar sua própria visão distorcida do mundo. Você quis acabar com minha vida por nada mais que uma falsa sensação de poder. Você não merece viver.

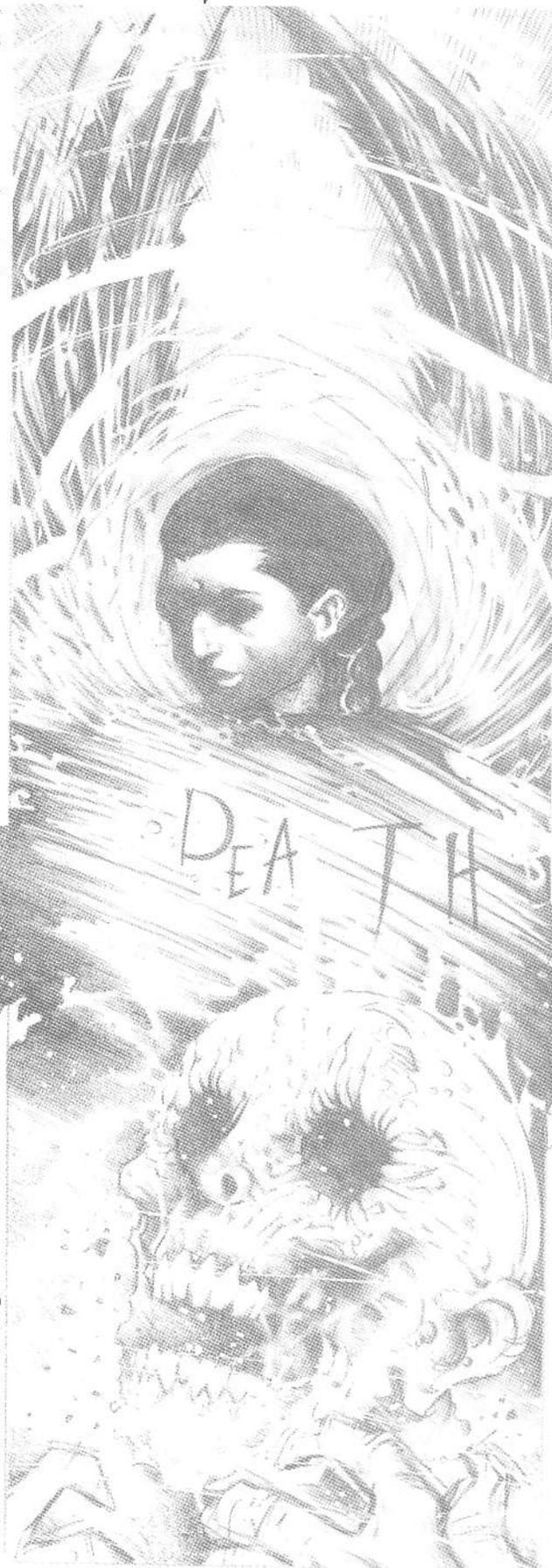
Então mostrei a ele o que eu realmente era — o que me fez sentir forte novamente —, e eu o matei. Não sei se eu o matei por Anila ou porque ele me fazia recordar os seres humanos que nos rejeitaram depois de nosso encarceramento, ou porque ele me fazia recordar o que fui antes, ou porque ele simplesmente merecia. Mas eu o matei assim mesmo.

Foi mais fácil do que eu me lembrava. O homem simplesmente desabou a meu toque, a alma foi liberta e arremessada à tempestade que grassava além do Véu. Isso fez com que eu me sentisse vazia de certo modo. Devia me alegrar com o fato de o agressor de Anila estar morto. Ela tinha palavras para isso — justiça, vingança —, mas eu só me senti vazia e triste. Nenhuma trombeta soou das alturas, nenhum raio caiu do céu azul para punir minha transgressão. Depois de algum tempo, levantei o colarinho para me proteger da chuva e fui para casa.

SOBREVIVÊNCIA

Durante algum tempo, escondi-me atrás das lembranças da mulher que eu fora. Lidei com a polícia e voltei ao trabalho. Eu me levantava a cada manhã e embrulhava meu almoço, e também o de meu marido, enquanto ele preparava o desjejum. Falávamos sobre as mesmas coisas todas as manhãs antes de sair para trabalhar. Depois de todo aquele tempo de dor, cólera e loucura, a rotina absoluta me proporcionou uma âncora para tentar entender o que eu me tornara.

A única coisa que eu odiava acima de tudo era o percurso até a repartição. Todas as manhãs, eu aguardava na melancólica e cinzenta plataforma ferroviária e esperava o trem entrar lentamente na estação, atrasado e lotado. Lá dentro, as pessoas eram egoístas e estavam irritadas e frustradas, disputavam a cotoveladas cada diminuto pedaço de espaço e conforto que pudessem conseguir. As necessidades do vizinho nada significavam. Apenas sua própria jornada para o trabalho era relevante. Não havia a menor noção de ordem, hierarquia ou responsabilidade. A idéia de comunidade lhes parecia com-



pletamente estranha. Só se importavam consigo mesmos. Empurravam-se uns aos outros por uma fatia de poder, e todos morriam de medo de perder o pouco *status* que tinham.

Parece ridículo, mas em todas essas viagens eu via um pouco de nosso encarceramento no Abismo, como se nosso tormento se refletisse nelas. Talvez haja nisso mais verdade do que eu mesma tenha percebido. Enquanto estava no Inferno, lembro-me de investir com violência e dor toda vez que sentia a presença de uma outra alma. Meus irmãos ainda encarcerados de algum modo transmitem ao mundo a dor e a raiva que sentem. Essas pessoas atacam toda vez que alguém chega muito perto. Mesmo no confinamento mais opressivo, parecem isoladas umas das outras.

CIDADES

Se o percurso era ruim, o destino era mil vezes pior. Outrora, construímos um mundo glorioso para a humanidade, mas ela parecia ter desprezado completamente as dádivas do Criador e nosso trabalho. A humanidade canibalizou as ruínas da antiga glória e construiu essas favelas cinzentas em seu lugar. Seus edifícios nunca estiveram nem jamais parecerão vivos. Não vou dizer que essas cidades são "mortas" porque a morte implica a existência de uma vida anterior, e não acredito que tenha sido assim um dia. Apesar de haver uma certa beleza e vestígios de espiritualidade num ou noutro edifício, a maioria parece ter sido projetada para subverter o espiritual sob a qualidade física e terrena do mundo. Eles espremem a humanidade e privam-na de seu potencial com tamanha falta de aspiração.

Os edifícios fazem vulto, enormes e próximos, privam da luz solar as criaturas que correm lá embaixo. Os ventos uivam por esses desfiladeiros construídos pelo homem, enregelam o corpo e a alma de um jeito que nenhum desfiladeiro construído por nós jamais faria. Enchem os edifícios de caixas; as abelhas operárias são separadas da colméia por paredes artificiais. Depois, elas voltam para casa, para suas caixas um pouco maiores, sem nem mesmo tentar cumprimentar os vizinhos ou conversar com eles. Cada alma parece ter encontrado uma maneira de se isolar de seus semelhantes.

RELACIONAMENTOS

Percebo agora que meu casamento é algo raro neste mundo. Anila escolheu se abrir a um outro ser humano, confiar nele e amá-lo. Lembro-me desse amor, de certo modo, no companheirismo dos dias da rebelião. A maior

Me desculpe por eu ter que me matar, mas as outras crianças na escola tornam a minha vida muito triste.

Desde que viemos para este país, elas ficam me xingando. Não tenho amigos. A escola é difícil porque meu inglês não é tão bom. Mas eu me esforço. Deixo você e mamãe tristes porque eu sou triste. Não posso mais fazer isso. Espero que vocês sejam mais felizes sem mim.

Ravi

parte dos seres humanos parece tanto desejá-lo quanto temê-lo, e, por isso, isolam-se cada vez mais das pessoas a seu redor. Volto a estudar minhas lembranças. Lembro-me da comunidade em que Anila cresceu, um grupo fechado de imigrantes paquistaneses no *East End*. Ela nunca mais vivenciou uma comunidade como aquela. Seu pai acreditava que a sociedade estava se desfazendo, e ela parecia inclinada a concordar. Foi por isso que ela escolheu seu trabalho: era assistente social e fazia o possível para ajudar as pessoas mais necessitadas. Para ela, o casamento era um pequeno símbolo da necessidade de se aproximar do outro, e não de se distanciar cada vez mais.

Na verdade, havia pequenos vestígios de rebelião no casamento. Escolhemos defender o que queríamos em face de imensa oposição. O pai de Anila se opôs ao casamento, e os pais de Tony não ficaram muito felizes com a idéia de ter o filho casado com uma *paki*. Por alguma razão, a abreviatura do nome o tornava ofensivo. Parece que a cor de minha pele me distingue nesta cidade, e algumas pessoas não gostam das coisas que são diferentes. Mas seres humanos de todas as cores andam por essas ruas, e suas almas me parecem pouco diferentes umas das outras. Parece ser só mais uma maneira de se isolarem uns dos outros por escolha própria.

O amor parece ser um artigo quase tão raro na Terra quanto nas profundezas do Inferno. As mensagens na televisão promovem constantemente o egoísmo. Compre isto e seja feliz. Compre isto para ser capaz de manipular melhor as pessoas a sua volta. Compre isto para fazer mais sexo.

Ah, sim, o sexo. O sexo é um dos grandes benefícios de se ter um corpo. Eu o aprecio em todos os sentidos. Apesar de lhe faltar a proximidade das uniões angelicais, certamente há nele um prazer que nunca esperarei encontrar. Contudo, não é a mesma coisa que o amor, embora a sociedade pareça ter decidido que o sexo é um substituto adequado. As pessoas optam pelo sexo em vez do amor, pelo individualismo em vez da comunidade. É isso realmente o que Ele pretendia? Será que nossa rebelião levou o mundo a isto?

VIOLÊNCIA

Lutamos porque fomos obrigados a lutar. Desafiamos o Céu porque sentimos que não havia escolha quando Ele nos chamou de traidores. A Hoste se abateu sobre nós, e lutamos durante mil anos porque acreditávamos na senda que havíamos escolhido. Os seres humanos são diferentes. Não sei se é porque aquela batalha subsiste na cultura humana, e a lembrança daqueles conflitos é passada de uma geração a outra, ou porque eles simplesmente foram feitos assim. Escolheram a violência como o primeiro e não o último recurso.

Mas, principalmente, eles matam. Geralmente matam a esmo e de maneira imprevisível. Atacam aqueles que são diferentes, aqueles que os ameaçam de algum modo, ou mesmo aqueles que só os impedem de obter o poder que consideram seu por direito. Li num dos jornais que nunca existiu uma época em que não houvesse guerra em alguma parte do mundo. As crianças trocam socos nos parquinhos. Os homens lutam nas entradas dos bares ou nos eventos

esportivos. Os maridos agridem as esposas, os filhos surram os pais. As pessoas se matam sem qualquer motivo, a não ser privar suas vítimas de bens materiais.

A violência tornou-se parte dessas pessoas, sua motivação é inconseqüente e é raro suas conseqüências serem levadas em consideração. Acho que, se todos os demônios do Abismo deixassem de lado sua sede de vingança, a humanidade acabaria se destruindo.

AUTORIDADE

Existe violência até mesmo nas autoridades humanas. Na Hoste Celestial, conhecíamos nosso lugar. Fomos criados para servir a uma determinada função e nunca tentamos fazer nada diferente. Mas, assim como sucumbimos às lutas internas no Inferno, os seres humanos também lutam entre si para ganhar poder. Tão logo o obtêm, fazem o possível para manter seus inferiores no devido lugar. Desde que estou aqui, encontrei poucas pessoas que desejassem genuinamente o poder para ajudar o próximo. Elas aparecem ainda em menor número na memória de Anila. Lembro-me de sua frustração com as fúteis autoridades locais, com a polícia indiferente que pouco fazia para facilitar seu trabalho, e menos ainda para ajudar a evitar que os problemas surgissem antes de mais nada.

Ouvi palavras nobres sobre governar para o bem do povo, e vejo imagens de homens e mulheres sádios passeando em automóveis caros e fazendo o possível para garantir suas posições de poder. Em seus discursos, eles prometem melhorar as vidas das pessoas que governam, e isso parece bastar para muitas delas. O povo aceita que essas pessoas farão as coisas que prometem, e depois se distrai com comida, bebida, sexo e outras formas de diversão. O que aconteceu com os seres humanos brilhantes e curiosos que eu observava com tamanho desejo? Como se tornaram esses seres tiranizados e submissos, um insulto àqueles que os criaram?

A polícia, por exemplo. Há uma frase que vi na televisão, num canal norte-americano, eu acho: para servir e proteger. Sim, mas servir e proteger a quem? Com certeza não são as vítimas do crime, que parecem se multiplicar toda semana. Tampouco são as pessoas comuns que ainda não mereceram a atenção dos criminosos. Elas estão a salvo simplesmente por não terem atraído ainda a atenção das pessoas erradas. As massas querem acreditar que estão seguras, então um bandido enfiado num uniforme vai convencê-las de que esse é o caso.

A ilusão e a fraude tornaram-se nossos principais produtos de exportação durante a temporada que passamos no Inferno. Parece que a humanidade aprendeu a lição tão bem quanto nós mesmos.

A CONDIÇÃO HUMANA

Há uma certa esperança, uma certa bondade em meio à dor deste mundo arruinado. A mulher que ocupava este corpo antes de mim dedicava sua vida a melhorar a condição do próximo. Ela foi um dos poucos a perceber o tamanho do mal que a humanidade inflige a si mesma. Ela trabalhava para mitigar esse sofrimento, apesar da indife-

De: Sargento Wilkins, oficial do Departamento de Narcóticos

Para: Unidade de Assistência Social

Assunto: Porto de drogas

Gostaria de lembrá-los de que o porte de todos os tipos de drogas proibidas ainda é um crime e deve ser tratado como tal sempre que confrontado. Apesar de serem raras as prisões preventivas, o interrogatório de usuários muitas vezes fornece pistas valiosas. Geralmente conseguimos um acordo com os usuários que nos permite prender os traficantes.

É seu dever como cidadãos responsáveis denunciar usuários suspeitos e confirmados assim que possível. Para ser brutalmente sincero, acho que vocês fariam um bem muito maior a todos se assim procedessem. Espero realmente que nenhum de vocês esteja deliberadamente acobertando usuários contumazes.

Estou ciente de que vocês encaram os usuários como pessoas que precisam de ajuda, e não de castigo. Entretanto, assim que as pessoas se tornam usuárias, logo acabam viciadas e tornam-se criminosos. Eu preferiria que vocês voltassem sua atenção para casos mais dignos.

Se não chegarmos aos usuários, nunca chegaremos aos traficantes. Isso elevaria consideravelmente nossa taxa de apreensão. Portanto, reflitam se vocês estão realmente fazendo algum bem ao ocultar essas informações.

Adrian Wilkins

rença das autoridades. A lista dos problemas com os quais ela lidava diariamente ultrapassa os produtos mais cruéis de minha imaginação: estupro, violência contra a criança, pobreza, violência contra a mulher, doença mental sem tratamento e violência racial. A lista parece não ter fim.

O poder parece ser tudo o que importa para boa parte da humanidade, tanto é que os seres humanos estão dispostos a esmurrar aqueles que juram amar. Passei meses lutando para proteger mulheres cujos maridos pensam ser seu direito infligir todo e qualquer tipo de mágoa a suas esposas e a seus filhos. Alguns deixaram o poder distorcer de tal modo sua sexualidade que desejam crianças e obrigam-nas a fazer o que eles querem.

Outros violentam seus corpos com produtos químicos, procuram nos estados alterados de consciência uma escapatória para o horror de sua realidade. Vi corpos à beira da ruína, destruídos pelas drogas que corriam em suas veias e pela negligência às necessidades básicas provocada por essas substâncias. Às vezes, eu não enxergava mais nada dentro deles além da necessidade de morrer, e é nesses momentos que minha verdadeira natureza — o papel que eu desempenhava nos primeiros dias do mundo — torna-se minha mais uma vez. Quando isso acontece, trago alívio a essas almas.

Nada posso fazer além de culpar Deus pela condição dessas pobres criaturas. Se houvesse mais provas de Sua existência, ou uma prova que fosse da ação dos anjos junto à humanidade, talvez essas pessoas não procurassem alcançar a divindade por meio de produtos químicos. Poderiam satisfazer essas necessidades na adoração, como foram criadas para fazer. Talvez nisso encontremos algum significado para nossas novas existências. Podemos, enfim, conquistar o respeito e a adoração que buscávamos tempos atrás ao finalmente nos revelarmos para os seres humanos. Podemos introduzir propósito e devoção nas vidas vazias levadas por eles.

No entanto, algo dentro de mim se revolta com isso. Não sei dizer se sou eu ou se é alguma contaminação persistente de Anila que me faz pensar assim, mas, de algum modo, parece errado submeter os seres humanos a minha vontade. De certo modo, isso faria com que eu gostasse dos homens que usam seus punhos e sua força superior contra as mulheres que juram amar. Embarcamos nessa jornada porque queríamos que as pessoas nos amassem como amavam a Deus. Nunca tentamos dominá-las, simplesmente tentamos fazer com que nos vissem e nos prestassem a devida adoração. A idolatria forçada é realmente o que buscamos? Seria isso mais legítimo que o "amor" forçado que vi tantas vezes em meu trabalho?

OS INDIGNOS

Às vezes, sinto como se eu tivesse saído do trem em movimento que era meu cárcere e só agora começasse a ver o mundo como ele realmente é. Como é simples odiar quando se está isolada dos objetos de seu desprezo por barreiras que nem mesmo os mais fortes de nós poderiam sonhar romper. Quão mais difícil é fazer isso quando se vê o sofrimento no rosto da pessoa a sua frente.

Acho que algumas pessoas me irritam com seu comportamento, e então posso odiar. Tantas pessoas são fúteis, egoístas e tão absolutamente desprovidas de qualquer noção do mundo fora das fronteiras de suas vidas insignificantes que não mais merecem a dádiva da vida. Outras, no entanto, passaram por tanta coisa e sofreram tanto nas mãos de seus semelhantes que sua angústia comove aquela parte de mim que desejava aliviar o sofrimento da humanidade antes de nos rebelarmos. Achei que essa parte estava morta e esquecida. Enganei-me.

Algumas vezes, eu me pergunto se voltamos realmente ao mesmo mundo do qual fomos banidos tempos atrás. Será que Deus, mesmo em Sua fúria por causa de nossa rebelião, deixaria realmente o mundo chegar a isto? Será que nós, meramente um terço da Hoste Celestial, tivemos o poder de rebaixar tanto o mundo? Ou existem forças que não compreendo em ação por aqui? Isso realmente não deveria me surpreender. Não entendo mais aquilo que outrora foi minha vocação: a morte.

A MORTE

A morte foi a maldição que Deus lançou sobre a humanidade por ter se aliado a nossa rebelião. Será que Ele

teve mesmo a intenção de lhes causar tanta dor? A morte acomete os seres humanos de raras maneiras. O flerte de Anila com a morte, por exemplo. Às vezes é tão difícil me distinguir de suas memórias. Talvez seja porque as dores que ela sofreu na vida fossem compensadas pela alegria que senti em suas experiências. A sensação que tenho quando meu — perdão, seu — marido me abraça é indescritível, se comparada ao que experimentei naqueles longos milênios isolada da Criação.

Estou perdendo o fio da meada de novo. Não posso me perder nas memórias de Anila, por mais sedutoras que venham a ser. Os seres humanos ainda temem a morte depois de experimentá-la durante milênios. Poucos e raros são os que possuem fé suficiente para acreditar que existe vida após a morte, mas mesmo eles são contaminados pela dúvida. Conversei durante algum tempo com um padre que trabalhava com um de meus casos. Ele foi procurado por uma criança com problemas e depois nos chamou. Esse padre, um dos poucos e raros que ainda tinham fé, agora se achava perturbado pela dúvida. Ele via o sofrimento de seus paroquianos e se perguntava como Deus poderia permitir aquilo. Cinco anos trabalhando numa parte degradada da cidade haviam abalado sua fé, mas ainda não a haviam destruído. Ele via a morte como uma bênção algumas vezes, e geralmente encontrava mais paz na extinção do que no sofrimento dos vivos. Concordo. Às vezes, o óbvio é melhor que o sofrimento e, com certeza, houve ocasiões no Abismo em que desejei o fim de minha existência. No entanto, não compartilho inteiramente de sua fé, pois sei, sem sombra de dúvida, que a vida pode continuar depois da morte. Só não sei o que Deus faz com as almas que toma. Elas herdam o vazio? Ou será que Deus tem algum outro destino para elas?

No entanto, nem isso parece tão certo. O mecanismo da morte se quebrou. Os Ceifeiros não estão mais em seus postos, e os mortos se apegam à vida com uma tenacidade que me surpreende. É lastimável ver uma alma humana tentando desesperadamente agarrar-se a alguns vestígios da vida que levava outrora, incapaz de se afastar mais que alguns passos de uma coisa material que se tornou seu elo com o mundo. Era nosso dever outrora separar o espiritual do meramente físico e libertá-lo, mas os Ceifeiros que não seguiram a Estrela da Manhã não parecem mais desempenhar essa função.

O que restou? Almas penadas que atijam ainda mais o medo da morte nos vivos. Alguns desses espectros desesperados até mesmo encontraram força de vontade suficiente para se arrastar de volta aos corpos dos mortos em resolutos desafios ao plano de Deus. Como Ele pode permitir isso? Será que Ele não se importa mais?

RELIGIÃO

A condição deste lugar e das pessoas tanto vivas quanto mortas que o habitam me faz pensar se Ele ainda zela pelo mundo. Os seres humanos sempre foram Suas criaturas preferidas, aquelas cujas preocupações Ele colocava acima

de nossos desejos. No entanto, parece que Ele os abandonou quando eles nos abandonaram.

Esta terra em que Anila cresceu se diz cristã: acredita que Deus desceu à terra num corpo humano para entender a dor das pessoas criadas por Ele. Acho difícil acreditar que Ele, cuja fúria restemunhei, seria capaz de se mostrar tão humilde quanto afirmam essas histórias.

No entanto, em minha mente, essa fé parece estar em conflito com as crenças da tribo de Anila, que vivia a milhares de quilômetros daqui num lugar chamado Paquistão. Essas crenças hindus, às quais o pai dela continua fiel, parecem retratar uma multiplicidade de deuses que são, de certo modo, todos o mesmo deus. Nós, demônios, estamos presentes nas duas histórias, mas nenhuma delas apreende realmente a essência do que somos ou o motivo pelo qual nos rebelamos. Quando penso a respeito, a antiga raiva, o ódio que me preenchia no Poço se agita no fundo de meu coração. Eles nos esqueceram! Esqueceram pelo que lutamos e caluniam os nomes daqueles que morreram pela humanidade, chamando-nos de monstros e tentadores. É isso o que nos tomamos, mas não foi assim que começamos. Assim procedemos por amor, mas as histórias só nos atribuem o ódio. De fato, a crueldade de Deus não tem limite.

De certo modo, acho apropriado que o resultado dessa falta de verdade tenha sido um declínio na fé. A sociedade parece valorizar o ceticismo e o materialismo mais que qualquer forma de exploração espiritual. O resultado disso, e da confusão entre as duas crenças, foi que Anila abandonou totalmente a fé. Quando confrontada com a escolha entre as duas religiões, ela não escolheu nem uma nem outra. Poucos dentre seus amigos mostravam interesse real em qualquer igreja ou religião. Talvez isso seja outro sinal de que Ele abandonou o mundo: sem um deus para adorar, a fé não poderia se manter.

Sem dúvida, o padre que mencionei antes também perdia a esperança na Igreja às vezes. Ele visitava outras igrejas quando tinha a oportunidade e observava as pessoas respeitáveis desfilarem em suas roupas domingueiras, mas sentia nelas uma total falta de fé. A igreja era um programa de domingo porque os vizinhos também o faziam e porque era a coisa a ser feita. Era um ritual vazio e sem sentido.

Observei de longe uma dessas igrejas certo domingo. Havia fé suficiente em Deus dentro de suas paredes, tanto é que eu sentia a dor de Sua fúria percorrer meu corpo quanto mais perto chegava da igreja. Não ousei passar do outro lado da rua. A dor era muito intensa. Se eu precisava de um



Venha descobrir a verdade do cristianismo
"Chato, irrelevante e falso?"

Uma palestra com o Rev. James Andrews
Descubra o sentido da vida

Igreja de São Pedro
Quarta-feira, 20h



Luxuosa Vida de Executivo

Seis apartamentos modernos e lindamente projetados à venda.

O apartamento ideal para o jovem homem de negócios que deseja causar boa impressão. Todos os apartamentos nesta antiga igreja foram projetados pela *Cityscape*, líder no mercado de decoração de interiores. Localizados no centro da cidade, os vitrais das janelas foram mantidos para dar aos apartamentos um ar realmente único. Todos os acabamentos empregam as melhores madeiras e carpetes de luxo. Os apartamentos são vendidos inteiramente mobiliados.

Segurança e serviços 24 horas. Uma vaga por apartamento.

Agende uma visita hoje mesmo.

Corretores exclusivos:

Hartnell, Kaye e McGuire

Visitas somente com hora marcada.

sinal de que nossa libertação não se devia a Deus e de que Ele ainda não nos perdoara, foi aquilo. A fé no interior do edifício era forte, mas a das pessoas que nele entravam era desprezível. A fé desapareceu. Só restou o ritual.

Vi a mesma coisa entre minha própria gente. Eles se vestiam como hindus, seguiam os rituais e comemoravam os dias santos da religião, mas não acreditavam de fato. É como se a adoração exigida por Deus fosse lembrada, mas não mais oferecida. As pessoas seguem os rituais do passado com a mesma falta de compreensão das crianças que meramente imitam seus pais antes de conhecer as razões para fazê-lo.

O FUTURO

Mas eu só arranhei a superfície deste mundo. É um lugar novo para mim, e preciso das lembranças de alguém que o entendia para fazer parte da sociedade. Eu conseguiria viver fora dela, mas será que realmente entenderia este mundo se assim procedesse? Não, eu não conseguiria sobreviver neste mundo sem usar Anila, o que significa deixar Anila ser parte de mim. Ou serei eu uma parte de Anila?

Não importa. Estou livre do Inferno e vivencio a Criação de um modo que jamais concebi antes de minha fuga. Entendo a realidade com uma profundidade que nunca compreendi quando a carne era ainda um mistério para mim. E talvez eu veja uma oportunidade de redenção. Fui um anjo outrora. Renunciei a isso para aliviar a ignorância e o medo da humanidade. Agora, vivo entre os seres humanos como mais uma pessoa, e vejo que há mais mistérios do que eu jamais teria imaginado. Parte disso pode ser culpa minha e de minha gente. Parte disso pode ser obra de Deus. Boa parte disso, sem dúvida, é obra dos próprios seres humanos. Ainda não entendo muita coisa

neste mundo, mas, com as lembranças de Anila a me guiar, aprenderei. E, tão logo tenha aprendido o suficiente, agirei.

Desde nosso encarceramento, o mundo mudou muito mais do que eu teria considerado possível. Os seres humanos são uma raça inventiva. A tecnologia continua a me desconcertar. Ainda não me acostumei aos telefones. Nós, os demônios, nunca precisamos desses brinquedos para nos comunicar, não importava a distância que nos separava. Os computadores aos poucos estão se tornando mais claros, mas essa tal Internet é um conceito estranho. É um lugar cheio de pensamentos acessados não com a mente, mas com os olhos e os dedos. As pessoas pegaram as idéias e lhes conferiram camadas da maneira mais inesperada. É como se, na ausência de Deus, a humanidade assumisse a responsabilidade pela Criação.

Preciso entender este mundo antes de poder decidir o que fazer em seguida. Estou livre há semanas, mas não estou mais perto agora de entender como fui libertada do que quando deixei o Poço. Minha preocupação é se minha missão de libertar os Príncipes do Inferno não seria a coisa errada a fazer. Lembro como eu era antes de me tornar Anila, como o ódio, a raiva e a dor eram tudo o que me preenchia. Se criaturas assim fossem liberadas no mundo agora, sem os anjos do Céu para enfrentá-las, estremeço ao pensar no que aconteceria às pessoas do mundo. A vingança dos demônios seria terrível. Lembro como deturpamos e atormentamos os espíritos dos mortos. O que mais não faríamos aos vivos?

Não, por enquanto continuarei como Anila e viverei sua vida. Vou desfrutar do amor de seu marido e procurar entender os mistérios do mundo moderno. O trabalho de Anila me coloca em contato com muitas pessoas e posso encontrar a morte várias vezes. Talvez eu volte a entender como ela funciona. É possível que eu tenha de matar mais seres humanos para estudá-la, mas tenho de me certificar de que aqueles que mato merecem a morte que eu lhes concedo. As lembranças de Anila exigem isso de mim. Considero uma troca justa por sua vida, seu corpo e seu amor.

OS TERRESTRES

Não estamos sós. Os demônios que escaparam do Inferno antes de nós, aqueles que desapareceram eras atrás, estão aqui conosco. Estou escrevendo agora o que consigo lembrar. A mente de Anila não possui a capacidade de armazenar lembranças tão bem quanto eu era capaz de fazer antes de assumir esta forma. Espero que isto me permita reter os pormenores que eu acabaria perdendo.

A visitação não foi dramática. Um demônio não me apareceu envolto em chamas sobrenaturais com uma espada de ódio nas mãos. Apareceu-me num café, na esquina da rua da repartição, vestindo um terno barato e calçando sapatos sujos. De certo modo, foi pior assim. Ele caminhava por entre a humanidade sem ser notada, usava seus seguidores e títeres e fazia o que bem queria com eles.

Eu vinha sentindo uma estranha pontada de dor na cabeça durante horas. Anila teria dito que se tratava de uma enxaqueca, mas não parecia ser isso. Parecia... Bem,

parecia o Inferno, e eu fiz o possível para ignorar a sensação. Pensar demais no Inferno traz a raiva de volta e confunde meus pensamentos. Eu não queria que isso acontecesse.

— Magdiel. Que bom vê-la em pessoa.

O choque percorreu meu corpo. Era meu Nome Celestial, pronunciado em voz alta pela primeira vez desde que eu escapara. O homem a minha frente era indefinível. Jovem, com um terno mal-ajustado a pender de seu corpo magro. O brinco e o cabelo à escovinha eram as únicas coisas que se destacavam nele como diferentes. Ele me pediu que eu o acompanhasse num pequeno passeio.

Por fim, perguntei-lhe se era um demônio como eu.

— Ah, não. Sou humano, mas falo em nome de alguém que um dia foi como você. Meu corpo e minha mente não passam de um meio que o Mestre emprega para facilitar a comunicação. Aprendi com outros de sua espécie que, às vezes, vocês têm dificuldade para lembrar onde suas identidades terminam e onde começa o mortal. Meu Mestre não tem essas restrições. E ele é a fonte de meu poder. Lembre-se disso — ele disse, olhando-me de soslaio.

Era um títere, obviamente, mas a força por trás dele, a criatura que o controlava, era muito mais poderosa que eu, ou que qualquer um de nós, recém-chegados do Inferno. Eu sentia a absoluta maldade da coisa mesmo por meio daquele frágil instrumento mortal. Perguntei o que ele ganhava servindo a tal mestre. Ele tinha só uma resposta: poder. Perguntei o que ele queria dizer, e ele pareceu entender isso como uma desculpa para uma demonstração. Ele indicou um sem-teto que mendigava na calçada.

— Ele vai morrer. Daqui a dois minutos, ele vai se atirar na frente de um carro.

— Como você sabe? — perguntei, pois não sentia a iminência da morte ao redor dele.

— Porque eu desejo que assim seja.

Quando passamos pelo homem, minha visitação relanceou os olhos e murmurou alguma coisa a meia-voz. Senti a tessitura da realidade se deformar ligeiramente ao mesmo tempo em que algo *mudava*. O homem cambaleou em direção à avenida, com uma estranha expressão em seu rosto. Fiz menção de impedi-lo.

— Não, Magdiel — murmurou o títere. Eu me detive. Não tive escolha. Senti a vontade de seu mestre a me machucar. — Observe e escute — ele disse.

O homem ficou parado ao lado da avenida movimentada, e então, com uma economia de movimentos que me surpreendeu, atirou-se ao chão em frente a um carro em velocidade. A morte. A destruição do corpo não me incomodou. Era apenas carne espalhando-se por toda a rua. No entanto, senti o espírito que se libertava, o momento em que este se separou da carne quando o cérebro foi esmagado sob os pneus do carro. E depois... nada. Nenhum anjo. Só a partida de uma alma, e eu não fazia idéia para onde ela tinha ido. Senti a raiva crescer dentro de mim.

— Culpa. Incrível o que ela obriga as pessoas a fazer — ri minha visitação.

— O que você fez? — perguntei.

— Uma simples amostra do poder de meu Mestre. Sabe, outros seres humanos o adoram. Desejam ardentemente se livrar das inquietações do mundo. É tão mais fácil fazer isso quando o Mestre nos concede o poder. Ele está livre há milhares de anos, e você não acreditaria no poder que ele adquiriu. Esta cidade nem sempre teve a aparência que tem hoje.

Ele apontou com desprezo as ruas imundas.

— É preciso muito *trabalho* para criar algo tão desolado assim. É seu maior orgulho; às vezes, ele me mostra, enche meus olhos de visões. Um dia, a nossa volta, havia árvores, o rio era limpo e corria livre. Chegaram os invasores de além-mar, e sua força era maior do que o povo primitivo daqui poderia suportar.

“Um dos navios derrotados tinha nele uma centelha do poder. Ele tentou invocar os espíritos do rio para ajudá-lo contra o invasor e vingar seus irmãos mortos. Cego de cólera e ódio, ele acabou invocando o Mestre. Sua raiva o tornou suscetível à manipulação. No fim, meu Mestre se libertou dos grilhões e o druida tornou-se seu escravo. Assim como a família do druida, de geração em geração, até o dia de hoje. Por meio deles, esta cidade tornou-se propriedade de meu Mestre, digamos assim. Ah, não no fútil sentido mortal. Ele não disse às pessoas o que fazer, mas muita gente importante estava ligada a ele. Logo, minha família passou a servi-lo voluntariamente. Meu pai me iniciou na devoção ao Mestre, assim como a mãe dele fizera com ele. Foi a melhor coisa que ele já fez por mim. Eu venero meu Mestre, e ele me dá força.

“Dá para imaginar? Deus tentou aprisioná-lo, mas ele desafiou Deus. Ele escapou e conquistou a adoração que lhe é devida. Sua temporada no Inferno só o tornou um soberano mais forte.”

A risada do homem perturbou outras pessoas na rua, como se ouvissem alguma coisa mas não soubessem dizer de onde provinha o som. Dois deles olharam visivelmente contrariados para o burburinho. Tentei silenciá-lo com um psiu, o que só fez com que ele risse ainda mais.

— Tão humano de sua parte, “Anila”. Você é um demônio, não um mortal insignificante. Não se rebaixe imitando os modos deles.

Caminhamos em silêncio durante algum tempo. Por fim, ele me levou a uma casa numa rua desmazelada que desembocava na avenida. Alguns degraus levavam a um porão escuro, e ali havia um alçapão que se abria para uma escada de madeira que descia ainda mais fundo. Esta, por sua vez, levava a um túnel úmido que devia ter centenas de anos, mas era iluminado por lâmpadas elétricas que pendiam do teto úmido. O cheiro era terrível, o que me levou a suspeitar de que estávamos em algum lugar perto dos antigos esgotos vitorianos. A pressão que eu sentia aumentou. Parecia um de nós, só que milhares de vezes mais poderoso e, de certo modo, diferente. Alienígena. Conheço a sensação provocada por demônios e anjos, e isto era diferente. E eu estava sendo levada a seu covil.

— Então, por que você e sua gente não dominaram esta cidade ainda? — perguntei, ansiosa para romper o silêncio.

— Por que não ouvi falar de seu mestre desde que escapei semanas atrás?

— ‘Cê é espertinha, Magdiel. Ele nos disse que era. — Ele resmungou, desgostoso. — Deus pode ter dado as costas ao mundo, mas o peso de Sua terrível influência persiste. Não enfrentamos um exército de anjos nem mil anos de guerra. Só um punhado de seres humanos perdidos demais na própria adoração a Deus, ansiosos demais para derramar sangue para Sua maior glória. Não conseguíamos ferir nosso Mestre, então voltaram sua atenção para nós, seus seguidores. Eles nos queimaram, torturaram e mataram. Mataram nossos filhos, mataram nossas esposas; exterminaram famílias inteiras para que pudessem se imaginar santos.

— E o que aconteceu depois?

Deus está MORTO! Deus era uma MENTIRA!

☀ Venha e descubra a VERDADE nas antigas tradições!

❄ A magia está VIVA e os espíritos da terra querem que VOCÊ tome parte nisto!

★ Todos os interessados em compreender seu potencial místico, venham aos encontros no parque nas noites de sexta-feira. Tragam bebida e descubram a verdade na satisfação!

★ Você é mais PODEROSO!! do que imagina!!

TENTAÇÃO

Ele pareceu desconfortável por um instante, depois ajustou rapidamente sua máscara de confiança.

— Os poucos seguidores do Mestre que restaram levaram seu relicário sagrado e o esconderam das fogueiras assassinas da Igreja. E... ele adormeceu. Ele esperou. Nossos ancestrais também se esconderam, transmitiram seus ritos religiosos de uma geração a outra, e em troca, o Mestre nos abençoou com poder e prosperidade. Sem inimigos a enfrentar, foi só uma questão de tempo antes que a Igreja abandonasse a vigilância, e em última instância, a fé num Céu indiferente. E ele estava certo. Você viu por si mesma. O próprio fato de você estar aqui, Magdiel, é prova disso. Agora, meu Mestre despertou novamente e convocou seus adoradores.

Ele me levou a uma câmara vasta que parecia ter sido esculpida à mão na própria rocha. Como o túnel, era iluminada por lâmpadas elétricas. Muitas pessoas trabalhavam ali. Trabalhavam com dispositivos elétricos que eu não compreendia, liam, escreviam, planejavam. Havia toda uma seita lá embaixo, todos eles tocados de algum modo pela coisa que um dia havia sido um de nós.

O títere indicou que eu devia me sentar. Em seguida, ele se sentou a minha frente e debruçou-se para olhar bem no fundo de meus olhos.

— A humanidade se perdeu. Os seres humanos desprezam os atavios da religião, mas, no fundo do vazio de suas almas, anseiam por alguém em quem acreditar. Alguém como *you*, Magdiel. Junto com meu Mestre, você pode fazer as pessoas desta cidade voltarem a acreditar e a ofertar sua fé e suas almas. Exatamente como você sempre quis. Pense nisso. A vitória definitiva está a seu alcance. Você pode pensar que a rebelião terminou quando Ele a lançou no Abismo, mas a guerra continua. Meu Mestre quer que você saiba disso, Magdiel. Deus retirou-se do campo. Junte-se a nós, e todo o mundo será nosso no final.

Por um instante, tornei-me aquele homem. Imaginei-me varrendo a imundície da cidade lá em cima e refazendo-a a nossa imagem, como antes, quando o mundo era jovem. Imaginei o retorno da justiça, a extirpação do sofrimento que crescia como uma pústula entre as pessoas. Imaginei séculos de castigo para os fracos e os infiéis que me abandonaram.

Imaginei meu pai, depois de ver a glória do que eu havia me tornado, implorando perdão, debulhando suas angústias ao pensar que ele me rejeitara. Imaginei meu marido acorrentado a meus pés, não mais capaz de me deixar, ou de me magoar, aprisionado eternamente em sua veneração.

E, dentro de mim, uma parte de mim que era tanto Anila quanto Magdiel antes da queda rebelou-se mais uma vez. Diante daquele horror, o ódio dentro de mim recuou. Fiquei sentada em silêncio durante um bom tempo, com o demônio e o anjo a guerrear dentro de mim. O anjo teria perdido, não fosse Anila. Ela se foi, mas eu era a herdeira de sua força, de sua determinação e de seus valores. Ela não me deixaria perder.

— Não.

— Acho que não ouvi direito. Você está recusando a oferta de meu Mestre?

— Estou. Não somos demônios, não importa no que a humanidade acredite. Somos *anjos*. Não vamos vencer escravizando a humanidade. Jamais desejamos isso. Queríamos ser amados, não idolatrados. Seu mestre, ao que parece, esqueceu isso.

Por um instante, pensei que ele me atacaria. Então sua raiva cedeu ao pânico. Não precisei ler sua mente para saber no que ele estava pensando: ele decepcionara o mestre. Então, um sorriso dividiu seu rosto. Não foi uma coisa agradável.

— Pobre criatura iludida — disse ele, mas a voz mudara. Ecoava o vazio do nada, e a garganta do títere emanava fumaça. — Você vai aprender. E, quando aprender, estarei esperando.

Corri. Havia tempos não sabia o que era o medo, mas eu o senti naquele momento. Encontrei uma saída no túnel que levava ao depósito de uma ferrovia. Um dos empregados da ferrovia tentou me deter, e eu o abati sem hesitação, indiferente a tudo, exceto escapar àquela coisa no subsolo. Só agora me dei conta de que me deixaram escapar. Ele parecia ter certeza de que eu voltaria.



O que mais me assusta é quão tentadora foi de fato sua oferta.

CASTIGO

Vi aquele rosto novamente, aquele que o demônio tomara emprestado, alguns dias depois. Estava no mais recente boletim de pessoas desaparecidas que circulava pela repartição. Receio que o homem no retrato nunca será encontrado, pelo menos não numa forma que seus amigos reconheceriam.

DECISÕES

Eu esperava ter algum tempo para compreender este mundo antes de me decidir quanto ao que fazer em seguida. Não estou bem certa se ainda posso me dar a esse luxo. As linhas de batalha estão sendo traçadas. Os demônios que desapareceram do Abismo eras atrás estão aqui, escondendo-se nos lugares escuros da terra, e eles se tornaram mais terríveis que qualquer Príncipe do Inferno. Querem nos escravizar e moldar o mundo a sua imagem, enquanto meus irmãos tentam libertar os senhores do Abismo e promover os próprios planos discrepantes.

Não posso permitir isso. O mundo já está à beira da ruína. A humanidade já sofreu bastante por seus pecados.

Minha única esperança é que existam outros como eu, outros decaídos que tenham se lembrado de que foram anjos outrora. Se eu tiver que me encarregar sozinha daqueles leais ao Inferno, então fracassarei. Mas, se houver outros como eu que se lembram do que foram um dia, então eu talvez tenha uma chance. Os anjos não mais caminham pela terra, mas os demônios, sim. Um demônio pode se redimir? Todas as noites, ao voltar para casa e esquecer Magdiel nos prazeres terrenos do lar afetivo de Anila, num beijo carinhoso e na conversa fiada do dia, espero que sim.

Mas, se está por vir, a redenção se dará com ações e não com palavras. Ainda temos tempo para agir, enquanto os Príncipes do Inferno ainda se encontram em sua prisão e os Terrestres reúnem suas forças. Sei que não estou só. Deve haver outros como eu, outros que se lembram dos anjos que foram outrora em vez dos demônios em que se transformaram. Juntos, podemos consertar o mundo, não importa a que custo.

Que os Terrestres se agitem em seus esconderijos. Que os senhores do Abismo se levantem com suas correntes de escravidão. Não vou mais temê-los, assim como não temerão aqueles que estiverem comigo. Sou Magdiel, a Algoz, a Apanhadora de Almas. Mudarei este mundo.

GAROTA DESAPARECIDA

SEITA SOB SUSPEITA

Da reportagem local.

Os pais da jovem Sandra Donaldson relataram seu desaparecimento há uma semana. Ela não foi vista desde então.

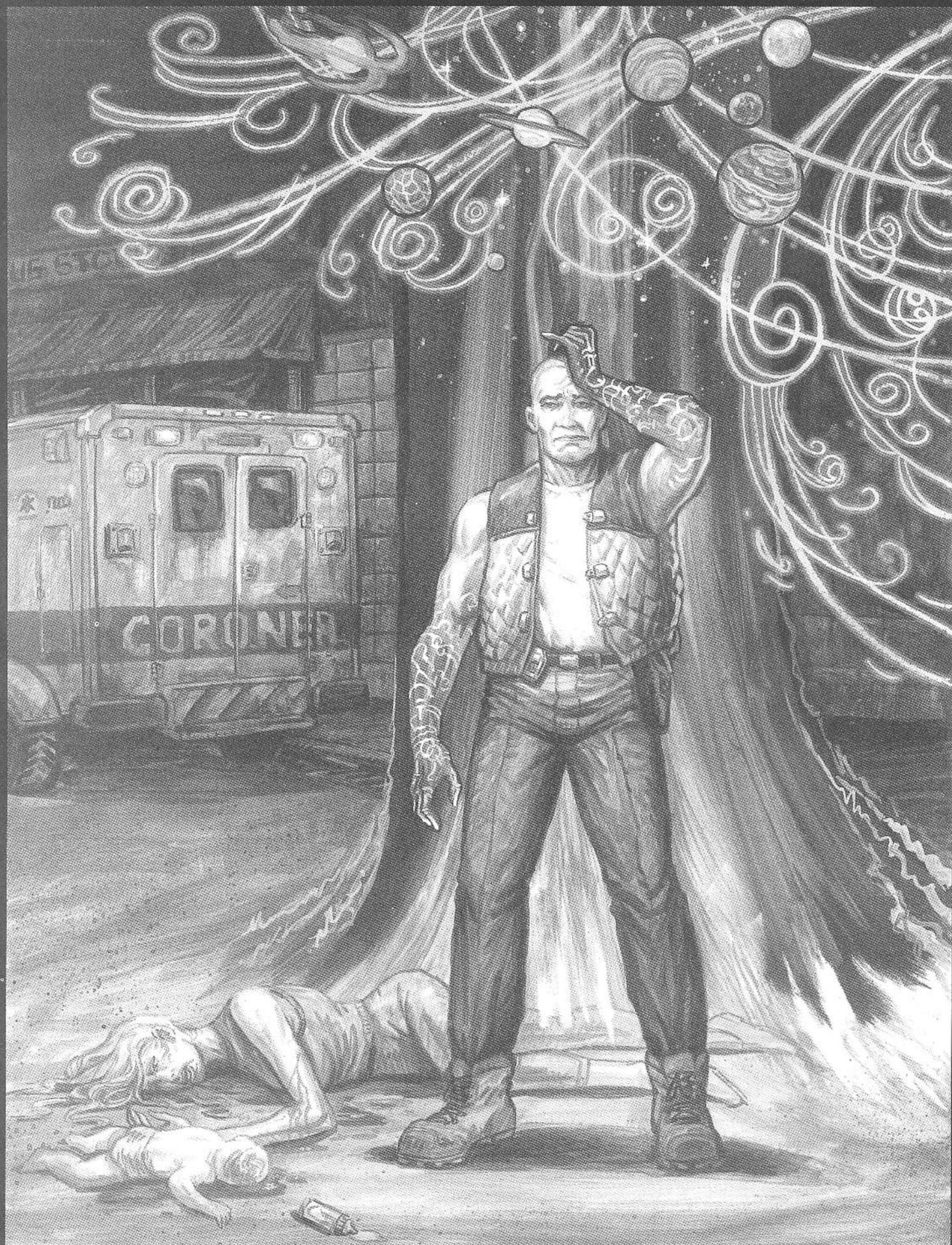
Sandra, 17, envolveu-se com um grupo religioso local que alega reviver as "antigas tradições" de acordo com folhetos encontrados no quarto da jovem e divulgados pela polícia. Sandra é a terceira adolescente londrina a desaparecer em circunstâncias semelhantes no último mês.

"Temos relatos de vários grupos dessa natureza em operação em Londres e nos arredores", disse o Delegado Gordon Lawrence, na coletiva de imprensa de ontem. "Parecem ter como alvo regiões ricas e adolescentes insatisfeitos, que ainda estão em seu estágio rebelde."

Várias roupas de Sandra foram encontradas rasgadas e ensanguentadas num parque local. A polícia confirmou estar tratando o desaparecimento como suspeito.

"Sandra é uma menina quieta", disse a mãe, Elaine Donaldson, 42. "Ela passava a maior parte do tempo em casa, lendo; ou ia ao cinema com os amigos. Não é do feitio dela se envolver em algo assim."

A Sra. Donaldson irrompeu em lágrimas e precisou de uma pausa antes de continuar. "Só queria dizer a quem está com Sandra que eu sinto falta da minha filhinha e quero ela de volta."



○ Investigador Gerhard Liebner odiava os moradores dos subúrbios de Berlim, principalmente os ricos. ○ bairro deles — o mundo deles — era um lugar especial, o crime não passava de um problema da cidade grande e todos se conheciam dos cafés ou das reuniões de pais e mestres. Quando algo rompia o mito idílico dos subúrbios abastados, as pessoas se juntavam nas ruas, empoleiravam-se nos terraços dos apartamentos e cochichavam com aquela voz em falsete: “Cê ficou sabendo...?”

Liebner queria percorrer todos os subúrbios como um arauto a despedaçar aquela realidade plácida com bistrumbres das grandes e antigas engrenagens que mobiam o cosmo. Queria lhes mostrar o vasto precipício do Abismo onde o tempo se move como uma lesma no melado, e os gritos são como navalhas afiadas. Naquela noite, porém, ele não precisava fazer isso. Os típicos crimes de colarinho branco e as traressuras dos adolescentes entediados dos subúrbios deram lugar a um espetáculo de violência.

Liebner quase saboreava os olhares horrorizados dos moradores da vizinhança, reunidos do outro lado da rua ou bisbilhotando através das janelas semi-cerradas. Ninguém sabia o que estava acontecendo; só podiam imaginar o que fazia os policiais uniformizados correrem até o jardim da frente para vomitar.

Um fotógrafo da perícia enchia a casa de disparos brilhantes de luz, deixando imagens residuais breves e berrantes das paredes respingadas de sangue e das manchas negras no piso escuro de mogno. Os dois cadáveres, o Sr. e a Sra. List, estavam expostos ao mundo em toda a sua glória brutalizada. ○ Sr. List se achava na sala de estar. A pele fora arrancada do rosto do pobre coitado. Seu torso foi escabado e os órgãos vitais esmagados. Alguma coisa o atravessou com o punho quando ele já estava prostrado... Liebner notou as fraturas do impacto no carpete de madeira que irradiavam de sob o cadáver. Desconfiou que a espinha também estivesse partida.

A Sra. List estava na cozinha. Alguma coisa rasgara-lhe a pele e arrancara grandes nacos de seus braços, da garganta e das coxas. Ruta Seiben, a patologista criminal, fazia suas observações enquanto o Investigador Liebner ensacava e etiquetava uma faca de cozinha coberta de sangue.

— Então? — Liebner perguntou, mostrando-lhe a faca.

Seiben deu de ombros.

— Te conto quando chegar ao laboratório, mas estes ferimentos horríveis parecem... coisa de um carnívoro.

Liebner grunhiu... Definitivamente, algo sobrenatural. Foi quando ele notou um policial uniformizado tentando atrair sua atenção no alto da escada que levava ao porão. Ao se aproximar, Liebner reparou que o nobato parecia distintamente verde.

— ○ que é? — perguntou Liebner.

— Lá embaixo — ele disse.

Liebner seguiu o guarda escada abaixo. ○ salão de jogos do porão fora convertido num quarto para o único filho dos List. Cartazes de bandas de que Liebner nunca ouvira falar cobriam as paredes, e roupas sujas, livros sobre magia e embalagens de *fast-food* atulhavam o piso e o sofá. A bagunçada mesa de centro estava cheia de bitucas de cigarro, revistas e tubos vazios de cola para modelismo. Entalhados na madeira achavam-se palavras e desenhos.

— Suba — disse Liebner —, e diga a Investigadora Weiner para vasculhar o resto da casa. Vá!

○ policial uniformizado disparou escada acima. Sozinho, Liebner andou até a mesa e correu os dedos por um entalhe recente e profundo na madeira, preenchido com sangue coagulado como se fosse um minúsculo fosso. Eram caracteres cursivos antigos, mais velhos que a memória humana. Os símbolos formavam um nome que Liebner esperava jamais ouvir de novo. *Golgoshst*.

CAPÍTULO QUATRO

AS LEGIÕES DOS CONDENADOS

*Vede, um espectro de horror surgiu
Na eternidade! Incógnito, infértil,
Ensimesmado, repugnante: que demônio
Deu forma a esse vazio abominável.
A esse vácuo que arrepia a alma?*

— William Blake, *The Book of Urizen*

O GOLPE DA CORRENTE

— Não entendo... por que eu?

Olho com ferocidade para Hannah Klein, esperando silenciá-la com o susto, mas não posso deixar de me perguntar se estou cometendo um erro terrível. Vi os corpos. Golgohasht banqueteu-se deles. Posso expô-la tanto assim?

— Preciso de sua ajuda. 'Cê é a única que sabe o que eu sou. Além do mais — digo —, 'cê é uma bruxa.

— Wiccana... sim.

— Que seja. A questão é que 'cê 'tá curiosa. 'Cê quer me fazer algumas perguntas.

— Com certeza, mas duvido que 'cê vá me contar tudo o que quero saber.

— Não — eu digo. — Tudo, não.

— Então o quê?

— Vou te contar o suficiente... o suficiente pra saber no que 'cê 'tá se metendo. Vamos começar com o que 'cê

quer saber, depois passamos àquilo que talvez 'cê não queira ouvir.

— Ótimo — ela diz. — Vamos começar com o que está te preocupando tanto.

— Acabei de chegar do local de um assassinato na Represa Templehofer. Um adolescente chamado Jeremy List matou os próprios pais com selvageria e, no momento, está solto por aí. Só que não acredito que Jeremy tenha cometido o crime. Acho que ele 'tá possuído por um demônio conhecido como Golgohasht. Se for isso mesmo, todas as almas desta cidade, sejam demônios ou mortais, correm um perigo terrível.

Hannah franze o cenho.

— O que faz desse Golgohasht pior do que, digamos...

— Eu, por exemplo? Porque ele era um monstro muito antes de ser arremessado no Abismo. Ele não exulta apenas com a dor e a carnificina, ele se banqueteia das almas daqueles que destrói. Ele as devora para obter sua energia e suas lembranças. Se eu não o encontrar e destruir seu corpo

hospedeiro logo, ele vai caçar e se fartar até que não exista força na terra capaz de impedi-lo.

A POSSESSÃO

— Certo. Próxima pergunta: o que é um corpo hospedeiro? — Hannah indaga.

— Assumimos uma forma mortal possuindo pessoas, tomando de empréstimo suas lembranças e seus maneirismos. Isso ajuda nossa adaptação a este mundo e nos devolve o juízo. Geralmente, procuramos os corpos dos que têm vontade fraca ou aqueles cujos espíritos foram abatidos.

— 'Cê 'tá no corpo de um policial de vontade fraca?

— Vamos dizer que a vontade de Liebner foi esmagada depois de muitos anos testemunhando a violência e a corrupção. Deixou na mente e na alma dele um buraco no qual consegui me insinuar. Já vou chegar nesse ponto.

— Tudo bem — ela diz. — 'Cê disse que as lembranças devolvem o juízo a vocês. Como?

— Um efeito colateral inesperado da possessão é nos arraigarmos profundamente nas lembranças da outra pessoa. As lembranças particularmente fortes são imperativos emocionais, o que faz com que recordemos os acontecimentos como eles foram percebidos. Se a pessoa sofreu uma dessas emoções que alteram sua vida, como um amor perdido, uma decepção extrema ou uma raiva implacável, isso nos traz alguma recordação. Se essa pessoa também tem um sinal incorruptível de nobreza, algo que não pode ser suprimido, isso nos afeta. Reconhecemos a emoção e a nobreza porque as sentimos eras atrás, quando Deus nos abandonou. Pela primeira vez em séculos, nos associamos a alguma coisa diferente de nossa própria angústia, e isso nos faz recordar os seres que fomos um dia.

— O.k. — ela diz —, então qual é o problema com esse... hã...

— Golgohasht. O problema é que esse... retorno à razão é mais exceção do que regra. As emoções e a força de caráter devem ser fortes o bastante para nos arrancar de nosso milênio de tormento.

— Foi isso que te aconteceu? — ela pergunta.

— Eu... — Eu me interrompo. A pergunta me pega desprevenido e estou desarmado. Consegui a salvação às custas de outra pessoa. Como se pode expressar algo assim em termos simples? Volto a discutir Jeremy. — As lembranças do menino só forneceram a Golgohasht as instruções sobre o funcionamento deste novo mundo, mas não há qualquer indício de que Jeremy seja mais do que um pirralho mimado.

— Por quê?

Sorrio.

— Gerhard tinha bastante experiência com gente como Jeremy. O menino era um usuário de drogas, cheirava cola e solvente de tinta. Seus pais tentaram ajudá-lo, mas desistiram antes dele. Acabaram lavando as mãos e deixaram ele se destruir. Foi assim que Golgohasht encontrou um jeito de entrar.

CARNE FRESCA

— Então, vocês possuem pessoas vivas que perderam suas almas?

— Metaforicamente, sim. Somos atraídos por pessoas cujos espíritos foram corroídos pelo desespero, pela raiva, pelo vício: mortais que perderam a centelha essencial da humanidade que a diferencia de todas as outras coisas vivas. Quando encontramos pessoas assim, entramos à força em seus corpos, expulsando-as para enfrentarem sozinhas o esquecimento, ou enterrando-as bem fundo nos recessos escuros de suas próprias mentes, onde são incapazes de interferir.

— Foi isso que aconteceu com Jeremy?

— É possível que o vício de Jeremy tenha secado sua alma, mas é só conjectura até aqui — eu digo. — Se Jeremy sofreu uma *overdose*, então é provável que seu último ato tenha sido de puro comodismo; hedonismo lascivo, sem qualquer outra preocupação que não a própria fissura. É bem provável que ele não sentisse o menor arrependimento ao alimentar seu vício, apesar do custo físico e mental, o que não deixou traços de humanidade para controlar a loucura e o ódio de Golgohasht.

— É pura especulação — Hannah diz.

— Bem, a segunda opção é que a *overdose* de Jeremy foi suicídio.

— E, nesse caso, a vida dele era só arrependimento — diz Hannah —, e Golgohasht poderia ter recuperado o juízo.

Chacoalho a cabeça.

— 'Cê não viu a cena do crime. O único arrependimento de Golgohasht foi não ter vítimas suficientes para saciar sua fome.

— Existe alguma outra possibilidade? — ela pergunta.

OS DESALMADOS

— Bem, sempre temos a morte cerebral. Jeremy, por exemplo, corroe lentamente suas faculdades racionais e destruiu o próprio cérebro. Em essência, ele se privou do livre-arbítrio e do esforço consciente. Outras pessoas podem ser vítimas do acaso que se tornaram vegetais graças a uma pancada na cabeça ou na espinha...

— ...ou a uma doença que desliga o cérebro, como a meningite bacteriana? — Hannah diz. — 'Cê não pode dizer que essas pessoas não têm mais alma.

— Sinto muito. A dura verdade é que, nesse ponto, a alma ainda está ligada ao corpo, mas só por um fio de teia. Quando o cérebro fica tão comprometido que precisa de outra pessoa para sobreviver, nós simplesmente entramos e cortamos a última âncora da alma sem o menor esforço consciente.

— 'Tá brincando — ela diz, horrorizada.

— Pense só. 'Cê 'tá encarcerada numa prisão de carne que vai levar semanas para morrer... talvez anos. A alma quer partir e, para todos os efeitos, já se foi. A possessão, nesse caso, é uma mera formalidade. É a troca da guarda.

Vejo o rosto de Hannah se anuviar enquanto ela escarafunha a pilha de livros sobre a escrivaninha à procura de um cigarro. Isso me faz imaginar se ela não perdeu um ente querido dessa maneira: doença ou coma.

— Uma outra possibilidade é o simples desgaste da identidade humana — eu digo, tentando dar continuidade à conversa. — Chame isso de ego ou de vontade de viver: as pessoas podem perder a gana de viver depois de anos de terrível tensão, problemas emocionais, ou, no caso de Jeremy, uso de drogas. — Aponto meu peito. — Olhe para mim. Gerhard só tinha 29 anos quando sucumbiu: seu idealismo foi esmagado pela corrupção e pela hipocrisia na *Polizei* e pela inutilidade do trabalho policial. Ele se tornou um alcoólatra e caiu numa profunda depressão. No fim, tudo isso o abateu até que pouco restasse de sua alma. Em certo sentido, ele era pouco melhor que um cadáver ambulante, e existem muitos outros como ele por aí.

OS INSANOS

— E quanto aos doentes mentais? — pergunta Hannah. Concordo com a cabeça.

— As instabilidades mentais, como o autismo severo, tornam os hospedeiros incapazes de exercer de fato seu livre-arbítrio, o que os deixa vulneráveis.

— Mas e quanto às almas deles? Também estão... por um fio?

— Não é tanto uma questão de estarem por um fio, mas são simplesmente incapazes de fazer valer sua vontade em oposição à nossa. Quanto ao que acontece com eles... honestamente, depende. Alguns são expulsos do corpo, rumo ao destino que os aguarda, seja lá qual for; outros, acho eu, são empurrados para os recessos de seus cérebros, incapazes de interferir com os desejos do demônio. Portanto, sim, possuímos os insanos. Nós os encontramos nos becos de *Gropiusstadt*, com tantas marcas de picadas que suas veias colapsaram e deixaram longas fendas em seus braços. Nós os encontramos nos quartos mais recônditos e escuros do *Invalidehaus*, ou nas casas de repouso para os idosos, que inúmeras vezes são muito piores que qualquer asilo. No fundo, no fundo — eu admito —, somos demônios, muitas vezes mesmo depois de encontrarmos um hospedeiro.

— 'Cê 'rá sempre falando de livre-arbítrio. — Hannah começa a perguntar, e uma idéia súbita ilumina seu rosto. — E se Jeremy *deixou* Golgohasht entrar?

LIVRE-ARBÍTRIO

— Maldição! — eu digo. Ela se lembrou de algo que eu ainda não havia considerado seriamente. — Encontramos alguns livros de ocultismo na biblioteca de Jeremy, mas eu achei que fossem fantasias adolescentes.

— Que livros ele tinha?

Folheio rapidamente meu caderninho de bolso.

— Vamos ver... ele tinha o *Necronomicon*...

— Baboseira — ela diz, descartando a hipótese.

— ... *A Goetia*...

— Tem algo de útil, mas não é o suficiente — ela diz.

— ... *O livro da Aurora Dourada*...

— Pode ser.

— ... *A invocação de espíritos*...

— Esse — ela diz.

— 'Tá brincando? — eu digo. — Eu o folheei, mas não passa de uma confusão de princípios enoquianos, cabalísticos e goetianos. Tudo bem, tinha algumas pérolas, mas havia muitas falhas.

— É o caso de muitos livros, mas muitos pagãos hoje usam a Internet para preencher as lacunas.

— Alguém está colocando rituais de invocação na Internet?

— É a Internet. O que é que 'cê acha? — Hannah diz.

— Mas não encontrei nenhum acessório de ocultismo. Nenhuma vela, nenhum altar...

— Quando celebro um ritual, conto com um círculo de apoio. O altar poderia estar na casa de uma outra pessoa.

Agarro o pulso de Hannah e a arrasto pela porta atrás de mim.

— Achei que Jeremy não fosse inteligente o bastante para convidar Golgohasht, mas, se ele recebeu a informação de outra pessoa deliberadamente, então é possível que Jeremy tenha se oferecido como hospedeiro, e Golgohasht sairia do negócio muito mais forte. Essa é a vantagem da posseção voluntária. Permite que o demônio se adapte logo e desenvolva suas habilidades mais rápido. A desvantagem das posseções voluntárias, do ponto de vista do demônio, é que muitos mortais fazem isso em troca de recompensas ou de um pacto. Se Jeremy fez um pacto com Golgohasht...

— Então 'cê precisa saber quais foram os termos — Hannah diz.

— Exatamente — eu digo numa pressa desvairada escada abaixo até o carro.

— E aí? — Hannah pergunta. — Para onde?

O RASTRO DA FÉ

— Primeiro, preciso falar com os amigos de Jeremy.

— Por quê? — Hannah pergunta.

— Golgohasht vê o mundo pelos olhos de Jeremy. Os vínculos que Jeremy tinha com seus amigos são os únicos que o demônio agora pode explorar para obter a fé de que precisa para sobreviver. — Olho de soslaio para Hannah. — Assim como eu preciso de você.

— Tem muita gente que acredita em demônios — diz Hannah.

— Não estou falando de crença. Estou falando de *fé*. É uma propriedade tangível para nós, invisível, mas sempre presente, como o ar que agora respiramos. É o combustível que alimenta nossas almas. Sem ela, somos impotentes.

— A fé é a ignorância — Hannah diz.

— Esqueça toda essa bobagem filosófica. A fé é fechar os olhos e saltar no vazio porque você *sabe* que alguém



estará lá para te pegar. É acreditar naquilo que não se vê, é entregar uma parte de si mesmo a uma idéia ou a um sonho, e desse modo tornar esse sonho real. Na sociedade de hoje, esse tipo de generosidade de espírito é difícil de achar, e é melhor nutri-la por um bom tempo do que arrancá-la da alma de uma pessoa.

— Então, o que isso tem a ver com os amigos de Jeremy?

— Golgohasht provavelmente irá atrás das pessoas que Jeremy conhece. Pense só. 'Cê acabou de chegar neste mundo e sua única âncora é o que seu hospedeiro sabe. 'Cê vai abordar as pessoas que já te conhecem e confiam em você ou vai tentar criar um vínculo com um completo estranho?

— Faz sentido — diz Hannah. — Então, com quem vamos começar?

Passo a ela meu celular.

— Você tecla. Vou te dar o número.

A COLHEITA DA FÉ

Hannah e eu atravessamos os corredores brancos da Ala Infantil do *Siedlung Neutempelhof*, passamos por portas abertas e crianças chorando. O pai de Michael Havis espera em frente à porta do quarto de seu filho. Jeremy visitou Michael pouco depois dos assassinatos.

— Como ele está? — eu pergunto, apertando-lhe a mão.

— Ainda fraco. Os médicos dizem que foi um derrame brando.

— O que aconteceu?

— Como eu disse ao telefone, Jeremy deu um jeito de entrar no quarto de meu filho, e eles conversaram.

— Sobre o quê?

— Não sei. O som estava abafado. Minha mulher ligou para o número de emergência e eu irrompi quarto adentro para pegá-lo. Só que...

— Só que o quê?

— Michael estava tendo convulsões, e Jeremy estava saindo pela janela com um maldito sorriso na cara e o nariz ensanguentado. Corri para Michael...

— Entendo, Sr. Havis. Gostaríamos de falar com Michael a sós. Tudo bem?

— Por quê?

— É mais provável que ele queira se abrir se não estiver preocupado em dizer a coisa errada na frente do pai.

— Michael é um bom menino.

— É claro. Ele não 'tá encrencado. Mas sabe como são esses garotos.

O Sr. Havis enfim consente. Hannah e eu entramos sozinhos no quarto escuro.

Michael é um menino obeso, de cabelos escuros, no meio da adolescência. Seus olhos estão embaciados, e o monitor de seus batimentos cardíacos pulsa num ritmo indolente. Os médicos dizem que foi um derrame. Eu sei o que realmente aconteceu.

— Golgohasht se manifestou na frente de Michael, e não era nada bonito — eu murmuro para Hannah. — Nosso tormento faz isso. Éramos belos antes da Queda, mas os milênios de aflição tornaram nossa aparência monstruosa. Se desejarmos, conseguimos transformar temporariamente nosso corpo hospedeiro numa imagem do que fomos um dia.

— Então, o que aconteceu? — Hannah pergunta.

— Golgohasht deixou cair a máscara de Jeremy List e manifestou sua verdadeira e terrível glória. Imagine como Michael deve ter se sentido, encarando uma fera do Poço, sabendo naquele instante que Deus e os demônios são reais. Num único e terrível segundo, sua vida tornou-se uma coleção de antigos pecados e transgressões. E ele ficou apavorado.

— Quando vocês... colhem a fé — pergunta Hannah —, é sempre assim?

— A colheita não é só dor e sofrimento... apesar de que, no caso de Golgohasht, provavelmente seja. Pode ser gentil, como ao nos manifestarmos a uma criança que chora e deixá-la saber que a mãe morta agora está no Céu e a ama muito. A colheita é aquilo que fará com que os mortais acreditem na glória do que não se pode ver. Muitos demônios recorrem a emoções primitivas como o pavor ou a dor. Outros, como eu, valem-se da esperança e do consolo porque tudo o que fazemos também deixa uma marca em nossas almas. Ao fazer algum bem a este mundo, rompemos o ciclo de dor em nós mesmos. Revertemos aos poucos para os anjos que fomos um dia em vez de voltar aos velhos hábitos da loucura e do ódio.

“Tenho pena de Michael. Golgohasht o fez sofrer tanto pelo equivalente a uns trocados. Colher a fé das pessoas só proporciona um benefício imediato. A fé não vem da convicção, e sim do medo e do assombro, o que desaparece com o tempo e, em última instância, é devastador. Você só pode colher a fé de uma pessoa até ela se esgotar. É por isso que nutrir a fé por meio de um pacto é muito mais eficiente. É mais um investimento, e os ganhos não são tão rápidos, mas rende um fluxo constante de fé com o qual podemos contar diariamente.”

Hannah pensa a respeito, mas depois chacoalha a cabeça.

— Tem um probleminha aí.

— Qual?

— Se Golgohasht procurou Michael para colher a fé dele, por que parar aí? Por que não pegar os pais dele também? — Ela examina o garoto adormecido. — Um pacto precisa ser voluntário?

— Sim — eu respondo devagar, olhando para minha serva com um misto de respeito e cautela. — Mas, como no caso de qualquer acordo, pode ser feito sob coação.

Ando até a beirada da cama.

— Michael — eu sussuro delicadamente para o menino.

Seus olhos se agitam ligeiramente. Sei que não vou arrancar muita coisa dele, mas imagino que ele não é o único envolvido. Talvez ele possa me apontar outra pessoa.

— Michael — eu murmuro —, quem mais tem um pacto com Jeremy? — Coloco minha mão sobre o peito dele, aliviando a dor e o pânico. Ele não precisa de um derrame de verdade. Michael crava os olhos em mim, e eu sorrio.

— Posso liberá-lo do pacto, Michael, mas preciso impedir Jeremy antes que ele faça a mesma coisa com outras pessoas. Quem mais tem um pacto com ele?

Os olhos do menino se arregalam de horror. Ele murmura “Rickie Metzger”, mais para si mesmo do que para mim.

PACTOS

Deixo o número de meu celular na escola de Jeremy e uma mensagem para Richard Metzger me telefonar.

Estamos em meu carro, esperando pelo telefonema de Richard, e enquanto isso, explico um pouco mais sobre pactos. Hannah vai precisar saber tudo já que ela vai me ajudar.

— Basicamente, os pactos são contratos que nos obrigam a prestar serviços em troca da fé de alguém.

— Sempre achei que envolvessem pergaminhos escritos com sangue ou selados com cera.

— É exótico, mas não. Nossos pactos são acordos verbais selados voluntariamente entre nós e um mortal. Oferecemos um serviço, como a realização de um certo número de desejos, e, em troca, vocês abrem um canal pelo qual extraímos sua força espiritual. Na verdade, o canal transcende o espaço. Vai existir não importa a distância entre nós.

“É por isso que os pactos são tão importantes para nós. Significa que a convicção de uma pessoa em nosso poder é tão forte que ela estará disposta a entregar uma porção de si mesma para conseguir o que quer. Na verdade, oferecer esperança a alguém é muito fácil. As malditas consultas mediúnicas por telefone e as dietas da moda são populares porque dão às pessoas o que elas querem ouvir: soluções fáceis sem trabalho árduo. A única parte difícil é fazer com que elas se abram e admitam que querem alguma coisa em primeiro lugar.”

— Parece que deveria ser fácil, então — diz Hannah.

— Os pactos são complicados porque significam seduzir as pessoas com meias-verdades. Aí é que a coisa pega. Muitos demônios levam os mortais a acreditar neles sem assustá-los nem revelar coisas demais sobre si mesmos. Se o mortal river a menor dúvida, *qualquer uma*, isso romperá o pacto se não tivermos realizado seu desejo. Mas, assim que vocês completam sua parte no negócio, fica estabelecido o vínculo.

— Foi isso que ‘cê fez comigo?

— Não. Nunca menti nem escondi a verdade de você. Nosso pacto não estipula que eu não posso te ferir?

Hannah concorda, mas agora há um quê de desconfiança em seus olhos. Um risco calculado, mas é um risco que estou disposto a correr.

— ‘Cê tem sorte. Alguns demônios se manifestam flagrantemente para que não reste dúvida quanto a sua ver-

dadeira natureza. É como colocar todas as cartas na mesa, só que em vez de aterrorizar a vítima, eles usam seu poder para ajudar o mortal de alguma maneira. Pode ser livrá-los de uma dívida, enfraquecer o câncer do irmão ou acabar temporariamente com a síndrome de abstinência provocada pelas drogas e pelo álcool. Depois disso, deixam você voltar quando estiver pronta. Os traficantes usam o mesmo truque para viciar as pessoas. É só deixar elas experimentarem um pouco de oportunidade e esperança e elas farão o resto. É o livre-arbítrio agindo a favor deles.

— E quanto a nosso pacto? — Hannah pergunta.

— O nosso leva mais tempo, só que cria um nível importante de confiança. Trata-se de discutir suas intenções com alguém que precisa de sua ajuda. Veja, não importa nossa habilidade de manipular as pessoas, elas acabam nos decifrando do mesmo jeito que estou expondo Golgohasht. Manifestar seu poder e oferecer uma barbada é manipular alguém. As pessoas sabem que foram enganadas, e a última coisa que 'cê precisa é entrar num pacto com alguém que agora quer acertar as contas.

AMIGOS E VIZINHOS

Meu celular toca e os dois se sobressaltam.

— Investigador Liebner falando.

— Hã, oi. É o Rickie — diz uma voz ansiosa.

— Olá, Richard. 'Cê pode falar numa boa?

— Sim. 'Tou no celular de um amigo.

— Richard, 'cê não 'tá encrencado — eu digo. — Só quero te ajudar.

— O.k.

— Preciso de informações sobre Golgohasht.

Um longo silêncio se estende pela linha antes de Richard murmurar:

— Como é que 'cê sabe sobre ele?

— Não se preocupe — eu digo. — Eu lido com esse tipo de coisa.

— Mesmo? — ele diz, apavorado.

— Acredite ou não, ajudo pessoas como você o tempo todo.

— Como?

— Detendo criaturas como Golgohasht. Não posso fazer isso a menos que saiba mais sobre o que aconteceu.

— Isso vai fazer as vozes pararem? — ele pergunta, quase soluçando.

— Não tenho certeza, Richard, mas vai impedir que fiquem mais fortes.

Os minutos seguintes transformam-se numa confissão desconexa, mas é bem o que eu esperava. Ainda assim, ouvir Richard contar tudo me proporciona uma imagem mais nítida de Golgohasht e do que preciso fazer. Tomo notas antes de finalmente desligar o telefone.

— Parece que Jeremy e os amigos estavam brincando com magia. Richard disse que encontraram o material em algo chamado um domínio flutuante, um *website* que muda constantemente de endereço. Supostamente, continha rituais para a invocação e a sujeição de seu próprio escravo

demoníaco. Sem dúvida, esses garotos não tinham a experiência nem o conhecimento necessários para executar uma verdadeira invocação, mas bastou o ritual para atrair a atenção de Golgohasht. Acho que ele tinha escapado como o resto de nós e tinha acabado de atravessar o Véu. Richard disse que sentiram uma presença na sala e, num rompante, Jeremy ofereceu seu corpo ao demônio.

— O que aconteceu depois? — Hannah pergunta.

— Richard e seus amigos fugiram, mas Jeremy visitou todos eles, impondo-lhes pactos por coisas estúpidas como boa aparência e corpos mais fortes. Ele tinha de dar alguma coisa em troca da fé dos meninos para fechar o negócio. A realização de um desejo garantiu o vínculo entre Golgohasht e os garotos, mas aí o demônio mudou de idéia. Desde então, ele vem explorando os meninos, torturando-os, abatendo-lhes o moral e infligindo estigmas, ou o que eu chamo de feridas de pacto.

— Vocês podem nos ferir? — Hannah pergunta. Vejo o medo em seus olhos.

— Eu prometi não te machucar, lembra? Se não tivesse, eu poderia tirar fé suficiente para abalar sua vontade, e depois começar a roubar a fé às custas de sua saúde e de sua sanidade.

— Mas eu estou a salvo?

— Juro pelo meu Nome — eu digo, pousando gentilmente minha mão sobre a dela. — Mas Golgohasht não tem os mesmos escrúpulos. — Dou partida no carro e entro na *Gneisenau Strasse*. — Ele vai continuar extraindo a fé dos meninos à força até exaurir suas vontades, e ele está danificando as mentes deles com isso. Richard está ouvindo vozes porque Golgohasht já exauriu sua vontade antes.

— O quê? Como isso é possível?

— Exaurir a vontade de um servo é uma boa maneira de enlouquecê-lo e secar seu reservatório de convicção. Se Golgohasht continuar com isso, acabará com verdadeiros zumbis, incapazes de fornecer fé suficiente para acender uma vela. É por isso que muitos de nós fazemos pactos e zelamos por nossos servos. É um grande investimento de tempo e energia, mas é compensador a longo prazo.

— Esses garotos não podem se voltar contra Golgohasht?

— Claro que sim. O servo pode nos trair a qualquer momento e revelar nossos segredos, caso conheça algum. Na verdade, cada segredinho que deixamos escapar revela uma pista vital sobre nossas possíveis fraquezas. É por isso que muitos anjos caídos são cautelosos em relação às pessoas nas quais confiam. Precisa ser alguém confiável, alguém que não se volte contra eles mais tarde. Forçar as pessoas a selarem pactos e depois violá-los só nos torna vulneráveis a longo prazo. Precisamos ser discretos.

— E se Golgohasht tiver outro plano em mente? — diz Hannah.

— Praticamente todo demônio tem como primeiro alvo o círculo de amigos e a família do hospedeiro. São os que conhecemos melhor e os que mais confiam em nós. Além do mais, as pessoas tendem a procurar outras com as mes-

mas crenças e os mesmos interesses. Há uma boa chance de que aquilo que nosso hospedeiro mortal desejava também seja o desejo de seus amigos. Um fisiculturista tentando obter o físico perfeito provavelmente tem amigos da academia, gente que ele vê todos os dias. Um jogador à espera da sorte grande conhece os cassinos locais. Um pedófilo que ataca crianças provavelmente conta seus casos a amigos na Internet. Todos temos um conhecido com quem dividimos nossas histórias porque queremos amigos relacionados a nossos interesses. Depois disso, é bem fácil abordá-los e usar provas de êxito pessoal para atraí-los. Quando 'cê começa, de uma hora para outra, a levantar o dobro de peso na academia, as pessoas começam a perguntar como 'cê conseguiu. Quando 'cê começa a dar sorte com os *bookmakers* da cidade, as pessoas querem saber seu segredo.

— Somos assim tão fáceis de apanhar? Dou de ombros.

— As pessoas estão sempre a fim de uma barbada. Pense só. Alguém perde cinqüenta quilos e todo o mundo quer saber como ele conseguiu. Não são estúpidos — sabem que foi fazendo dieta —, mas o que esperam ouvir é: "Foi a coisa mais fácil que eu já fiz! É uma nova dieta que queima calorias enquanto você assiste à TV e come bolo." É isso o que as pessoas querem, e é isso o que oferecemos.

— Suponho que o truque, então, seja fazer as pessoas acreditarem em você.

— Exatamente! É quando o jogo de sutileza entra em cena. Muitos demônios fracassam nas primeiras tentativas de selar um pacto porque acham que podem simplesmente revelar sua verdadeira natureza e acabar com todas as dúvidas. Mas o que tende a acontecer é que o mortal não consegue lidar com o que vê. Ele simplesmente foge e racionaliza o acontecimento mais tarde.

— Então, como vocês fazem?

— Em doses homeopáticas — eu respondo. — Você descobre do que o mortal precisa, e quanto mais você parecer ter a resposta para os problemas dele, mais cedo ele pedirá sua ajuda. Muitos demônios se revelam nesse ponto, quando o mortal pede ajuda, mas mesmo então é arriscado. Só porque alguém faz uma pergunta não significa que está pronto para a resposta. Alguns demônios armam um acontecimento para revelar indiretamente seu poder, supostamente sem que o demônio saiba que tem uma platéia. Fica parecendo que o mortal sabe alguma coisa que o demônio desconhece, o que lhe dá uma falsa noção de segurança quando ele aborda o anjo caído com as próprias condições.

— E foi assim que 'cê me seduziu?

— Não. Alguns anjos caídos, entre os quais me incluo, não se interessam por joguinhos mentais. Acho que as ações falam mais alto que as palavras, e faço o possível para aconselhar os que me procuram e ajudá-los a sair da situação usando a cabeça, se possível. Se não, então chegamos a um acordo mutuamente benéfico. Isso exige um esforço maior de minha parte, mas é melhor do que se entregar a formas mais vis de manipulação. No final, isso me rende quase tudo de que preciso.

ROSTOS NA MULTIDÃO

— Então, eu sou uma exceção? — pergunta Hannah. — A maioria dos demônios só tem como alvo conhecidos e familiares?

— De novo, os hábitos, os passatempos e os empregos de nossos hospedeiros mortais ditam quem encontramos na vida. A maioria dos anjos caídos se aferra às antigas rotinas de seus hospedeiros tanto quanto possível porque estas são conhecidas e isso nos tranquiliza. Também nos proporcionam contatos no mundo dos mortais mortal, além dos amigos e parentes. Por ser um investigador da *Kripa*, por exemplo, conheço policiais em várias delegacias, tenho contatos nas ruas e interrogo suspeitos e testemunhas diariamente. Por meio dessa rede, fico sabendo quem precisa do que e por quê. Posso investigar a pessoa com calma e determinar tudo que preciso saber sobre ela antes de abordá-la.

"Veja, nossos empregos nos proporcionam um certo contato com as pessoas e um pequeno grau de controle, mas as melhores funções da vida são aqueles em que as pessoas em necessidade nos procuram pedindo ajuda. Pode ser um banqueiro com acesso aos registros financeiros de alguém, um *haman* que ouve os problemas das pessoas, ou um operário de fábrica cujo único passatempo na linha de montagem é ouvir a fofoca diária. Pode ser um trabalho ilegal, como um traficante que conhece os drogados locais, uma prostituta com uma lista de clientes pervertidos, um *bookmaker*, um neo-nazista... qualquer coisa. A vida é feita de contatos e relacionamentos. Nós, os anjos caídos, nos aproveitamos desses contatos e descobrimos quem é que mais precisa de alguma coisa. Depois disso, é tudo uma questão de convencer a pessoa de que temos algo a oferecer.

"Alguns demônios chegam a fazer trabalho voluntário porque isso implica lidar com pessoas em necessidade. Os albergues e as diversas centrais telefônicas — suicídio, fugitivos, mulheres espancadas, violência sexual, DSTs — trazem dezenas de pessoas necessitadas até nós. E, geralmente, essas pessoas estão tão desesperadas por ajuda ou companhia que aceitarão ambas de qualquer um que as ofereça. Dar esperança a essas pessoas é muito fácil, principalmente por que suas necessidades são tão óbvias."

OS BRINQUEDINHOS DA FÉ

— Então, o que vocês ganham com essas ofertas? — Hannah pergunta.

— Poder — eu respondo simplesmente. — A fé tem mesmo o poder de mover montanhas, se você souber o que fazer com ela. Eu tenho o conhecimento, e você, Hannah, me dá o combustível para realizar prodígios.

— Tipo? — Hannah pergunta, com um sorriso largo e curioso.

— Bem, curar, por exemplo — eu respondo, apontando algumas de nossas habilidades. — Se eu tiver um reservatório disponível de fé, posso cicatrizar praticamente qualquer ferimento que venha a sofrer. Além do mais, apesar de

ainda precisar comer e dormir como qualquer outro mortal, não fico doente. Este corpo ainda envelhece — é impossível superar essa terrível maldição, até mesmo com nosso poder —, mas consigo mantê-lo forte e vigoroso até o fim.

“E existem os melhoramentos físicos. Para matar os pais de Jeremy, Golgohasht provavelmente levou o corpo do garoto a limites sobre-humanos. Seus melhoramentos físicos são todos reflexos de seu ser demoníaco. Ele empregou fé para manifestar sua forma verdadeira durante alguns minutos, ‘sobrepondo’ partes de si mesmo à forma mortal. De fato, o corpo humano consegue realizar essas coisas com facilidade porque a carne já é um reservatório maleável de fé. É por isso que os mortais podem passar por cirurgias psíquicas, caminhar sobre carvão em brasa ou manifestar estigmas. O corpo é um canal de fé. Não exige tanto esforço, portanto, e os demônios conseguem elevar essa capacidade ao nível seguinte e produzir alterações físicas, como fez Golgohasht. Havia marcas profundas de garras nos corpos dos pais de Jeremy, e o demônio exibiu força descomunal ao infligir alguns dos ferimentos mais terríveis. Também presumo que ele tenha deixado a cena com velocidade sobrenatural.”

— O que mais? — Hannah pergunta.

— Fascinação sobrenatural, o que permite a nossa natureza celestial extravasar pela pele. É uma imagem de nossa forma verdadeira e de nosso estado de graça atual. Golgohasht usou-a com Michael e Richard, mas nem era necessário. Golgohasht não precisava estar lá para colher a fé: o pacto é tão forte que ele poderia estar em qualquer lugar do mundo. Desconfio que ele provavelmente gosta de ver as pessoas tremerem de medo diante de seu poderio. Agora, espere aqui.

— Por quê? — Hannah pergunta, então se dá conta de que parei na frente de uma boate de *strip-tease*. — Deixa pra lá. Não quero saber.

ESTADOS DE GRAÇA

Ingrid Deitz é uma Lammasu, e ela gosta de dificultar minha concentração enquanto conversamos.

— Negócios ou prazer? — ela diz, envolvendo meus quadris com as pernas.

— Golgohasht está aqui. Em carne e osso.

— E o que isso tem a ver comigo? — ela pergunta, enfiando em meu rosto os seios brancos como leite.

— Preciso que ‘cê me ajude a encontrar ele.

— Você é o tira, Ahrimal — ela ronrona, correndo as mãos por meu peito. — Esse tipo de coisa não é minha linha de trabalho.

— Sem chance — eu digo, e afasto sua mão com um tapa quando ela tenta desfazer o nó de minha gravata. — Posso negociar. Tenho informações.

Ela pára de se mexer e me olha direto nos olhos. Seu lado mortal está dizendo para nunca confiar num tira que oferece um acordo, e ele tem razão.

— Que informações? — ela pergunta.

— A *Polizei* vai dar uma batida neste lugar num futuro muito próximo, procurando drogas. Pode ser amanhã, ou pode ser na semana que vem. Quer os detalhes?

Ingrid se levanta, amuada, e se senta a meu lado.

— Merda. Mas que seja rápido — ela diz, de repente toda profissional. — O que é que ‘cê tá procurando?

AS ORIGENS DO TORMENTO

— Você serviu na mesma legião que Golgohasht durante a guerra. O que fez ele pirar? — eu pergunto.

É uma pergunta bastante simples. Quando a guerra começou, éramos todos idealistas e estávamos determinados a convencer Deus da justiça de nossa causa. Mas, durante mil longos anos, nunca O enfrentamos diretamente. Combatemos a Hoste Celestial, nossos antigos irmãos e irmãs, e a cada golpe desferido, toda vez que a terra estremecia ou os céus eram devastados pelo fogo, sentíamos aquela dor em nossas almas. Ainda não consigo olhar para a face cheia de cicatrizes da lua sem me sentir oco por dentro.

— Pirar? — diz Ingrid, com uma risada sem graça. — Quem disse que ele pirou?

Não conseguíamos entender por que Deus e os anjos ainda leais a Ele continuavam a nos combater. Será que não viam que tínhamos razão? Será que estavam cegos? A confusão e o medo se transformaram em frustração e raiva. Quanto mais os outros resistiam, mais estávamos determinados a mostrar-lhes seu erro. Esse foi nosso primeiro contato com as emoções que Deus jamais planejou para nós. Essa fúria e essa hostilidade crescentes nos afetaram fisicamente porque não fomos criados para lidar com elas. Era como um câncer em nossos âmagos, um tumor maligno que só cresceu com o tempo.

— Mas, os anjos que ele consumiu...?

A hostilidade crescente nos assustava, mas também parecia confortável. A guerra se voltava contra nós. Estávamos exaustos e chegamos a nos tornar rancorosos. Depois de algum tempo, só a raiva nos sustentava. Portanto, permitimos que esse tumor crescesse.

— Golgohasht sempre seguiu ordens direitinho, Ahrimal, não importava a que custo.

— Alguém *ordenou* que ele devorasse as almas de outros anjos?

— Estávamos perdendo a guerra — diz Ingrid. — Nosso rancor e nossa raiva estavam afastando os mortais, custando-nos fé preciosa. Foi então que alguém teve a idéia de roubar o poder de nossos inimigos consumindo suas almas.

Fomos contaminados antes do Abismo, e nosso desespero só piorou as coisas. Quando Deus nos arremessou naquele precipício de trevas, tínhamos perdido a guerra e a confiança dos mortais que tentávamos proteger. A raiva e o medo grassaram furiosamente, assim como as acusações. Sem Lúcifer, culpávamos uns aos outros por nossa ruína. Essa pequena semente de ódio, nossa angústia particular, cresceu como uma erva daninha e alimentou nossa paranóia e nossas suspeitas. Também nos fez esquecer quem fomos e por que estávamos ali.

AS MAQUINAÇÕES DA ALMA

— Merda — eu digo. — Isso significa que Golgohasht ainda está cumprindo ordens. A quem ele serve?

— Ah, não — Ingrid diz, com um sorriso. — 'Cê já gastou seu crédito, Ahrimal. Se quiser mais, vai ter que pagar.

Quando fugimos do Abismo e chegamos aqui, nossa raiva era um milhão de vezes mais intensa do que quando Deus nos trancafiou. Muitos de nós pensamos que chegaríamos aqui, arrasariamos a humanidade por ter nos esquecido e aproveitaríamos para mijar na terra de Deus. Não nos demos conta de que nossos hospedeiros mortais poderiam ser um dique a barrar nossa fúria. Para alguns afortunados como Ingrid e eu, nossos hospedeiros possuem compaixão, coragem e altruísmo suficientes para nos deter. Hesitamos e avaliamos de onde tínhamos vindo e o que tínhamos feito até então.

— Olha, Ingrid. Fico te devendo essa.

— Fica me devendo? É o melhor que 'cê pode fazer? Então 'perai que eu te levo até a porta.

No meu caso, Gerhard queria se sobressair como policial, mas o mundo levou a melhor. No caso de outros anjos caídos, é o amor perdido, são as ambições fracassadas, as esperanças esquecidas ou, simplesmente, uma vida injustamente abreviada que estimula neles a pena. Não sei bem por que, mas essas lembranças nos forçam a pensar em outra coisa a não ser nós mesmos por um instante, o que já basta para nos arrancar de nossa fantasia.

— Certo — eu cedo. — Posso aliviar sua barra com a *Polizei*, se o que 'cê tiver a me dizer valer a pena.

— Ah, vale sim — ela diz. — Já ouviu falar do golpe da corrente?

Esse tipo de salvação não funciona com todo o mundo, mas sou grato por ser um deles. Graças ao filtro das lembranças de Gerhard, consegui dominar minha cólera. Foi uma coisa boa porque a angústia demoníaca se perpetua quando magoamos outras pessoas. Na verdade, quanto maior o tormento gerado por você mesmo, mais você quer magoar e punir os outros. Quanto menos você tiver, mais provável será que você ajude as pessoas e personifique a influência positiva. Infelizmente, é muito mais fácil infligir dor e sofrimento do que inspirar e oferecer esperança.

— O que isso tem a ver com Golgohasht?

— Bem, admito que não é a mesma coisa que mandar uma corrente pelo correio — ela diz. — Mas tem um grupo de Rapinantes que bolou um tipo de golpe da corrente, e Golgohasht trabalha pra eles.

Nosso tormento nos afeta de várias maneiras, desde nossa aparência a nossas ações. A angústia gera mais angústia porque, quanto maior nosso tormento, mais este se reflete em nossos pactos e evocações. Nossos pactos apelam mais ao lado sombrio e negativo das pessoas. Recompensam o vício e os desejos puramente materiais, transformando nossos servos em caricaturas ignóbeis. A corrupção adora contribuir para o fracasso e a degradação dos mortais, e muitos pactos oriundos de demônios atormentados refletem essa filosofia. Nossos poderes também são daninhos, não

devido a um esforço consciente, mas porque essa é a energia que externamos: a força para machucar as pessoas, o conhecimento para enlouquecê-las, a dor em vez da cura ou de um agrado e o temor das vítimas em vez de sua esperança. Ainda mais óbvia, nossa aparência é distorcida e demoníaca porque parecemos aquilo que sentimos. Somos imagens de nosso rancor e de nossa rejeição. Somos os elementos manifestos do calor cauterizante e do frio que racha os ossos. Principalmente, somos reflexos de tudo o que vimos e sentimos nos últimos milênios: milhares de anos de angústia e brutalidade embalados numa forma aterrorizante.

— O que estão fazendo? — eu pergunto, sabendo que boa coisa não é.

— É simples, se você pensar bem. Um Rapinante chega à terra e começa a forçar as vítimas a selarem pactos destrutivos. Ele as exaure sem piedade até ficarem tão deturpadas e degradadas...

— Ah, merda.

— ...que se tornam candidatos ideais para a posseção da próxima leva de Rapinantes, que depois continuam com a criação de pactos.

— Eu 'tava analisando tudo errado. Que Lúcifer nos proteja. Ingrid, tenho que ir.

— Espera. — Ingrid me puxa para perto dela e sussurra em meu ouvido. Ela murmura rápido demais, sílabas antigas que me deixam sem fôlego. — *Agora* tu me debes — ela diz, e sei que levarei muito tempo para saldar minha dívida.

A esperança revoluciona tudo. Se um demônio conseguir se libertar do ciclo de cólera e ódio e, de alguma maneira, ajudar as pessoas, então essa esperança resplandece em suas ações e em sua aparência. Naturalmente, não é tão simples assim, mas cada fração de bondade impulsiona a ação seguinte, tornando muito mais fácil ajudar mais pessoas. Logo, nossos poderes refletem nosso estado e causam mais bem do que mal. Somos capazes de tocar alguém e curá-lo porque agora sabemos a diferença entre os dois. Até nossa *anima* readquire um pouco de sua antiga glória. Aos poucos, as imperfeições pervertidas vão desaparecendo e vislumbramos os indícios de alguém que esquecemos milênios atrás. É uma sensação estranha, é como ver o próprio retrato quando você tinha centenas de quilos a menos e era mais feliz na vida. Tudo o que você faz e é se nutre dessa sensação de bem-estar. A cólera ainda está lá, esperando que você cometa um deslize com atos de crueldade e beligerância, mas não é mais sua única companheira.

OS TRUQUES DA BESTA

— Então ele está tentando enlouquecer aqueles garotos para que os amigos dele possuam seus corpos? — Hannah pergunta.

Aceno afirmativamente com a cabeça.

— A não ser que eu consiga impedi-lo.

EXORCISMOS

— Como? Encontrando um padre para exorcizá-lo? — ela diz.

A princípio, acho que ela está brincando, mas depois dou uma boa olhada em seu rosto.

— Não é como nos filmes, Hannah. Não basta rezar e chacoalhar a Bíblia em nossa cara. Para ser honesto, nenhum rito sagrado é necessário para expulsar um demônio. Se você conseguir aprisionar o demônio num lugar e vencê-lo com força de vontade e fé, será capaz de expulsá-lo. O que, por falar nisso, é muito mais difícil do que parece.

— E quanto ao solo consagrado? — Hannah pergunta — Ou jogar água benta na cara dele?

— A terra ou a água só têm o poder que a fé dos mortais lhes confere. Quantas pessoas ainda vão à igreja e realmente se entregam à adoração de Deus? Mil anos atrás, eu teria concordado com você, mas, nos dias de hoje, encontrar solo consagrado de verdade ou uma fonte de água benta é, infelizmente, muito raro. Não — eu digo —, nenhum plano de filme de terror vai prender Golgohasht. Tenho algo em mente e, como 'cê disse antes, você é minha rede de segurança.

Passo a ela um papel tomado por um diagrama e por linhas de caracteres esmerados.

— Sei que não é assim que 'cê normalmente faz uma invocação, mas é a única maneira infalível de me conjurar de volta do Abismo no caso de Golgohasht me matar. Eu precisava que você entendesse quem e o que sou antes de te dar o ritual. Desse jeito, é mais provável que 'cê consiga me trazer de volta.

Hannah sorri com tristeza.

— Entendi. O.k., como isto funciona?

A INVOCACÃO

Estou me arriscando com Hannah, mas acredito que ela vá me trazer de volta. O ritual de invocação tem precisão suficiente para me resgatar. Também tem informações erradas suficientes para impedir que um ritual de sujeição me transforme em seu escravo. Estou certo de que Hannah não vai me trair, mas não posso confiar em alguém o bastante para revelar nossas maiores fraquezas.

— O ritual de invocação — eu explico — é um encantamento comum como os milhares que já estão por aí. Cada um usa seus próprios métodos, desde vocês, wiccanos, que convidam os espíritos a entrar; aos pagãos que usam *A Goetia*; aos numerólogos da Cabala; aos cavalos dos Loas... A verdade não está em questão. Não significa merda nenhuma. O que importa num ritual é a intenção e a vontade do conjurador.

“Tudo no universo tem uma ressonância harmônica, uma nota vibratória a qual cada coisa responde. Já viu as fotos da ponte suspensa se retorcendo ao vento? A ponte pode ser feita de aço, mas o vento chega à frequência certa e a coisa toda se transforma em puxa-puxa. É o mesmo princípio no caso dos rituais de invocação.”

— Como? — Hannah pergunta.

— O ritual em si é uma lente focal que tem como alvo uma entidade específica ou um grupo de entidades. Queimar incenso, traçar um círculo, entoar cânticos... tudo isso ajuda a apontar a vontade do usuário para o demônio em questão, e isso nos proporciona uma zona de segurança dentro da qual nos manifestar.



— Zona de segurança?

— Muito importante. Os anjos caídos estão ligados ao Abismo, o que significa que, quando estamos fora de um receptáculo, como um hospedeiro mortal ou um objeto, o Poço tenta nos puxar de volta. O círculo ritualístico, porém, é uma zona-tampão, uma área de segurança onde o Abismo não tem poder sobre nós e podemos interagir com o conjurador a seu bel-prazer.

“Os verdadeiros rituais de invocação são raros porque demandam tempo e esforço até se descobrir quem se deseja encontrar. É como tentar encontrar uma Hannah qualquer pelo telefone, discando a esmo, sem a ajuda de uma lista telefônica ou de uma telefonista. Os rituais exigem pesquisa intensiva para se descobrir o protocolo correto e estabelecer contato. Alguns conjuradores recorrem a uma investigação breve, tendo como alvo uma Casa infernal inteira num tipo de abordagem que eu chamo de “cartucheira”. Se eu atirar num bando de pássaros, com certeza vou acertar alguma coisa, não é mesmo? Também é o melhor jeito de se meter em encrenca. Se você não é muito exigente quanto a quem vai aparecer, pode ser que ‘cê fique com a pior maçã do barril... ou a mais venenosa.”

— O.k. — ela diz —, entendi.

— Mas, geralmente, os conjuradores que têm como alvo uma Casa inteira fazem isso porque não têm informações suficientes para escolher um alvo específico. Falta-lhes um nome.

“Os verdadeiros conjuradores dedicam mais tempo a encontrar o Nome Celestial de um demônio. Desse modo, geralmente sabem no que estão se metendo. Veja, os nomes são cruciais para um ritual, o que divide os rituais em duas grandes categorias e numa infinidade de outras menores, tantas que é bom nem pensar. A primeira categoria é a mais ampla porque tem como alvo Casas inteiras. O segundo tipo de ritual emprega o título de um demônio. É o chamado nome de invocação porque também é o que muitos conjuradores utilizam quando estão atrás de um demônio específico.”

Hannah acena com a cabeça. Sinto-me culpado por não revelar o terceiro tipo de ritual, mas não posso. O terceiro ritual geralmente é o domínio dos ocultistas sérios que pesquisaram bastante durante décadas para descobrir nossos Nomes Verdadeiros. O Nome Verdadeiro é a seqüência exata de vibrações da totalidade de nosso ser. É nossa ressonância, nossa frequência. Recorrer a ele significa que o conjurador tem acesso direto a nossa psique e é capaz de nos fazer dançar como marionetes. O conjurador pode nos submeter à servidão.

O ÚLTIMO GRANDE SEGREDO

Hannah voltou para casa e eu estou nos telhados dos prédios residenciais do *Siedling Neutempelhof*, em frente ao hospital de Michael. Imagino que ele corra grande perigo agora, já que está tão perto da morte. Posso estar enganado, mas, se Golgohasht precisa de aliados rapidamente, Michael é a bola da vez. Se Golgohasht aparecer, estarei pronto para ele. Pode-se dizer que eu tenho seu número, ou pelo menos parte dele.

Tudo o que ele fez até agora foi deixar pistas que só nós, os anjos caídos, conseguimos captar. Cada pista é uma impressão digital vibratória, uma consoante dentre numerosos segmentos que constituem o Nome Verdadeiro de Golgohasht. Basicamente, cada ação entrega nossa natureza e condição existencial. A maioria das pessoas vê os traços de personalidade, mas somos mais sensíveis às frequências que compõem nossos semelhantes. Com relação a isso, o termo “Nome Verdadeiro” é inapropriado porque implica um título. Não é. É literalmente quem somos. Nosso Nome Verdadeiro é uma série de palavras que corresponde às vibrações que ressoam em nossas formas. Verbalizar o nome dispara uma série de fechaduras psíquicas que nos abre como a um cofre. Isso quer dizer que, para descobrir o Nome Verdadeiro de alguém, você precisa primeiro entendê-lo, e isso significa aprender tudo o que puder sobre ele. Tudo o que é manuseado e tratado por ele, todos com quem ele conversa ou todas as coisas nas quais ele concentra seus poderes revelam algum segredo de seu próprio ser. As manifestações de grande poder e violência deixam um eco vibratório no ar, uma ardência que traz parte de seu nome. Esse é o principal motivo por que nós, demônios, precisamos tomar cuidado. Todas as nossas ações entregam nossa natureza e possíveis fraquezas. Felizmente, Golgohasht não estava esperando atrair a atenção de um anjo caído, por isso foi descuidado. Deixou uma verdadeira trilha de pistas úteis. O modo como matou os List deixou vibrações fortes onde ele empregou seus poderes. Tão logo percebi que estávamos lidando com um demônio, soube o que procurar. Também o modo como Golgohasht selou pactos com Michael e Richard — e a maneira como ele os privou da fé — revelou ainda mais segredos sobre sua identidade. O melhor foi que Ingrid me fez compreender Golgohasht ao revelar seu propósito neste mundo. Mais do que isso, ela me deu duas sílabas do Nome Verdadeiro de Golgohasht, recolhidas ao longo dos anos em que lutou ao lado dele durante a guerra.

Infelizmente, apesar de eu ter uma coleção impressionante de palavras, não foi o bastante para dar a Hannah o poder de invocar ou sujeitar Golgohasht. A maioria dos rituais de invocação constitui apenas metade da equação, pois poucos conjuradores conclamam um demônio só para bater papo. A maioria deseja segredos ou poder, enquanto outros querem escravizar o demônio. De qualquer maneira, todos eles incorporam um ritual de sujeição no processo por via das dúvidas, caso o demônio se recuse a ajudar ou a se submeter à escravidão.

Usando só o Nome Celestial de Golgohasht, eu poderia ter arriscado a vida de Hannah num ritual, mas, se a sujeição falhasse, ele se libertaria e iria atrás dela. Pior ainda, seria como deixar que ele visse minhas cartas, e seria muito mais difícil localizá-lo da próxima vez. Não, minha melhor chance era esperar até que eu tivesse o nome completo do canalha antes de usá-lo contra ele.

E, então, sinto uma perturbação na tessitura do espaço-tempo que se propaga como uma onda a partir do hospital do outro lado da rua. Golgohasht chegou.

JOGO DE PODER

Golgohasht está no quarto de hospital de Michael, provavelmente tentando enlouquecer o garoto de medo. Posso senti-lo: é mais um aspecto de minhas habilidades naturais. Todos nós, demônios, conseguimos sentir um ao outro quando usamos nossas doutrinas ou quando nos manifestamos em nossas formas infernais. Neste caso, Golgohasht aparece como uma ondulação na água. Eu capto algumas vibrações do uso que ele faz de seu poder, mas não o bastante para acrescentar mais uma sílaba a seu Nome.

Revejo rapidamente minhas opções, tentando imaginar o que fazer. Estou improvisando porque não quero lutar dentro do hospital. Preciso arrastar Golgohasht para fora, para o telhado, onde é menos provável que ele machuque alguém. Infelizmente, ele tem as mesmas habilidades naturais que eu; portanto, sei que minhas opções são limitadas.

Se eu revelar minha forma apocalíptica, ele vai senti-la imediatamente. Somos criaturas territoriais por natureza, principalmente agora que temos de investir tanto em nossas possessões mortais, e acho que Golgohasht é mais territorial que o normal. Ele virá atrás de mim primeiro, pois eu sou uma ameaça, depois voltará para Michael quando bem entender. O problema é que isso significa mostrar minhas cartas... Não que eu tenha alguma escolha.

Mas, em vez disso, volto-me para meu eu interior, um momento intemporal no qual as órbitas fragmentadas das estrelas jazem espalhadas por todo o firmamento. Abro meus olhos para a miríade de permutações do Grande Plano e perscruto o futuro despedaçado. Ele se desdobra titubeante: é como vislumbrar reflexos num espelho partido.

O que vejo não é nada encorajador. Golgohasht é um Rabisu, um monstro temível mesmo no seio de uma Casa de fortes guerreiros. Toda vez que chegamos às vias de fato, ele me faz em pedaços com facilidade. Então, se não posso derrotá-lo, terá de ser uma batalha de inteligência. Os Rabisu são corajosos, mas demasiadamente impetuosos. Tenho de provocá-lo, forçá-lo a reagir sem pensar.

Eu me revelo — meu eu *verdadeiro* — a este mundo arruinado.

Asas cerúleas abrem-se em minhas costas e sou envolvido por uma auréola de luz fraca. A imagem da lua, cheia de crateras, aparece nas sombras e, como num velho mapa marítimo, os paralelos e os meridianos de luz amarela cobrem meu corpo. Golgohasht vai perceber. Não vai demorar muito para chegar aqui.

Submeto a luz a minha vontade e crio quimeras a partir do nada. Devo ser sutil. Não posso combatê-lo e desequilibrá-lo só com pesadelos. Parte de nossa habilidade natural é uma imunidade a efeitos que alteram a mente. Isso é obra de Deus. Não nos queria afetados pelos mesmos truques que Ele usava para intimidar os mortais; por isso Ele nos deu a capacidade de ver dentro da cartola do mágico. Somos imunes ao medo induzido, mas isso também se deve ao fato de termos visto e vivenciado terrores que nenhuma ilusão é capaz de igualar. Golgohasht provavelmente vai ignorar minhas tentativas de assustá-lo e voar direto para minha gar-

ganta. Que seja. Ele vai perceber minhas ilusões e achar que já estou derrotado, e isso fará com que ele baixe a guarda.

Sinto outra explosão de poder vinda do hospital: Golgohasht provavelmente está usando seu domínio sobre a carne e os ossos para se mover mais rápido. Não me resta muito tempo, mas não posso deixá-lo planejar o ataque. Preciso levá-lo à imprudência. Encho meus pulmões e grito a primeira sílaba do Nome Verdadeiro de Golgohasht.

Em algum lugar dentro do hospital, um guincho de pânico faz estremecer os corredores. Golgohasht não tem escolha, a não ser me atacar logo. Ele acredita que sua própria natureza depende disso. Então a segunda sílaba.

O demônio vai se lançar contra mim, o que significa que Golgohasht vai usar sua forma apocalíptica para alterar o corpo de Jeremy e transformá-lo numa máquina assassina feita de músculos, dentes e garras. Cada Casa tem semblantes diferentes que alteram a forma de nossos corpos mortais. É um espectro de nossa forma verdadeira, antes que Deus nos despojasse de boa parte de nosso ser. Foi o que quis dizer quando contei a Hannah que o corpo humano é capaz de manifestar quase qualquer coisa com fé suficiente. Esses melhoramentos físicos são aspectos de nossa essência que podemos impor à carne e aos ossos, impregnando tendões e músculos com poder suficiente para moldá-los de acordo com nossa vontade.

Golgohasht escala o prédio até o telhado como se fosse uma aranha. Ele resplandece numa auréola de luz negra, com martelos de carne e dedos laminados no lugar dos punhos, dentes como sabres a revestir sua mandíbula distendida e insectoide. Brasas ardentes brilham no fundo de seus olhos multifacetados. Mas eu tenho lá os meus truques. Já desenvolvi asas laminadas quando Golgohasht me vê. Ele salta, mas eu interpreto a meada do destino e dou um passo para o lado um segundo antes do golpe fatal.

Golgohasht debate-se e logo fica de pé. Minhas asas atingem o vazio quando Golgohasht se abaixa e evita o golpe. Ele gira e acerta meu peito com um antebraço musculoso. Recuo em pleno vôo, inteiramente ciente de que ele está pronto para se lançar sobre mim onde quer que eu caia. Dito e feito, choco-me contra o chão e Golgohasht está sobre meu peito, berrando como uma fera ensandecida e enfiando as garras em mim. Subjugo as forças aglutinantes do cosmo, municiono a aceleração com minha força de vontade e o arremesso dezenas de metros longe. Ele paira momentaneamente em pleno ar, manipulando também as forças fundamentais, antes de se chocar com o telhado. Tenho só um segundo para colocar meu plano em ação.

Mesmo assim, hesito. Estudar o Grande Plano me permite compreender o futuro, me mostra os vários resultados possíveis deste acontecimento. Já é difícil organizar a torrente de informações em condições propícias, com amplas oportunidades para reflexão, mas agora... Tenho de tomar a decisão correta, escolher a ação que enviará Golgohasht de volta ao Poço. O único jeito de encontrar essa finíssima agulha de esperança neste palheiro de possibilidades é recorrer à escuridão trancafiada no fundo de meu cérebro. É impressionante como o ódio antigo é capaz de concentrar a mente.



Se eu me entregar a essa escuridão, sabendo que ela deixará sua marca em mim, perderei um pouco da humanidade que tanto lutei para manter. Tudo pelo bem de um punhado de crianças mortais que nada serão além de pó daqui a uma centena de anos. É claro que, se eu permitir que sejam destruídas por Golgohasht, o quanto não perderei de minha alma?

Parece que estamos fadados a nos sacrificar pelos seres humanos. Posso apenas rezar para que eles o mereçam.

A escuridão é doce e jorra para dentro de meu cérebro quando meus lábios formam as palavras de poder e as linhas de causalidade se espalham diante de meus olhos. Vejo Golgohasht ficar de pé num salto, vejo-lhe as compridas garras negras e estendidas quando ele salta sobre mim. Centenas de possibilidades passam rapidamente por mim, mas eu as atravesso infalivelmente, impelido pela fúria, à procura da única chance que trará ruína a meu adversário. Quando a encontro, meus lábios se retraem num rosnado assassino.

Mais palavras de poder crepitam no ar quando dou forma à luz entre nós, e um simulacro perfeito de mim mesmo corre pelo telhado e investe contra Golgohasht, brandindo uma espada de fogo elementar. Ao mesmo tempo, corro para a beirada do telhado e abro minhas asas para alçar voo.

Golgohasht ri, um som terrível como o de ossos se partindo. Ele percebe a ilusão de imediato e salta sobre mim como um leão, suas garras compridas tocam minha garganta.

Vejo a cena se desdobrar em minha mente. Se eu me mover cedo demais ou um instante muito tarde, isto vai acabar com Golgohasht segurando minha cabeça decepada. Flagro-me rezando para a Estrela da Manhã ao me virar e saltar do telhado com as costas para o chão.

Golgohasht colide comigo. Suas presas amareladas estão a centímetros de meus olhos, seu fedor de carniça penetra minhas narinas à força. Caímos, mas o Rabisu é subjugado pela sede de sangue, arranha-me os flancos e os braços com suas garras serrilhadas. A agonia é indescritível, e sinto o quão perto estou da morte. Assim como Golgohasht, mas sua tenebrosa satisfação o impede de enxergar o perigo.

Fecho minhas asas, e nós dois giramos no ar, o que coloca Golgohasht entre mim e a terra cada vez mais próxima. Enquanto trocamos de posição, apelo às forças do fundamento mais uma vez, e mergulhamos ainda mais rápido, alcançamos e ultrapassamos a velocidade terminal. Os olhos leoninos de Golgohasht se arregalam quando ele começa a perceber que foi enganado, mas, nesse momento, eu abro minhas asas novamente e o Rabisu, bem mais pesado, cai sozinho, não antes de suas garras retalharem meus braços e meu peito até os ossos.

O muro alto do lado de fora do prédio é encimado por pontas de ferro — mais decorativas do que qualquer outra coisa, mas servem muito bem a meu propósito. Golgo-

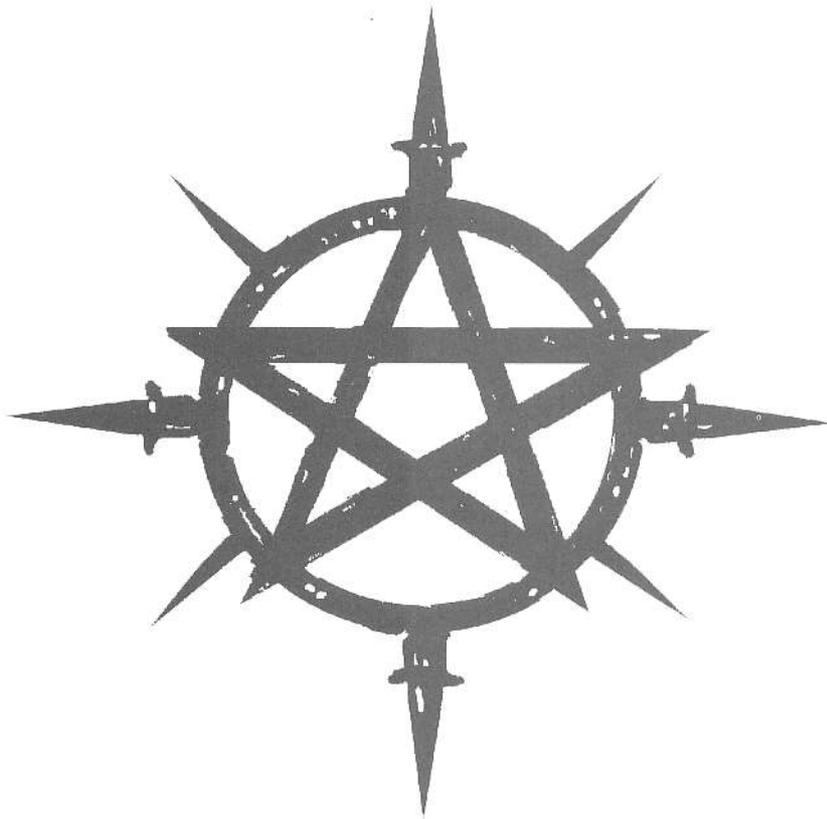
hasht as atinge com força suficiente para estilhaçar a pedra que as mantém no lugar e desaparece numa nuvem de alvenaria pulverizada.

Não aterrisso. Despenco. Nós, demônios, somos capazes de usar a fé para cicatrizar a maioria dos ferimentos, mas o dano infligido por Golgohasht passou dos limites. Observo uma chuva de gotas de sangue se espalhar pelas pedras do calçamento, e me pergunto se sangrarei até a morte antes que possa reverter para a forma de Liebner e cambalear aqueles poucos metros até o hospital.

Golgohasht não jaz em meio aos escombros ao pé do muro. Só o corpo despedaçado e arrebitado de Jeremy List, perfurado por meia dúzia de pontas de ferro. Nem mesmo o temível Rabisu conseguiria reparar o dano imenso provocado pela queda. Parte de mim espera que ele ainda esteja caindo, guinchando de dor e fúria, enquanto o Abismo o aguarda lá embaixo.

Abandono minha forma apocalíptica quando os primeiros enfermeiros emergem do hospital e correm em minha direção. A dor é imensa e vai se intensificando até abarcar o mundo inteiro. Eu a recebo de bom grado, rezo para que seu calor cauterizante expurgue o negror que acolhi novamente em meu coração. Sei que não vou ter tanta sorte, assim como sei que a batalha com Golgohasht não terminou de fato. Ele escapou do Poço uma vez e o fará novamente. É só uma questão de tempo até ele conseguir romper o Turbilhão e voltar a este mundo oprimido e maltratado. Quando isso acontecer, pode ser que eu já tenha conseguido remover a mácula de minha alma, mas, se eu tiver que ceder à escuridão mais uma vez para evitar um mal maior, que assim seja. Para nós, o Céu está perdido para sempre e o Inferno não é mais capaz de nos conter.

Tudo o que temos é este mundo e o que decidirmos fazer dele. Na minha opinião, vale a pena.





Os dois homens não poderiam ser mais diferentes.

O mais velho dos dois parecia o mais jovem — resultado da saúde, da tranqüilidade e da confiança. Ele tinha uma beleza rúde e conseguia fazer um terno *prêt-à-porter* parecer seda cortada sob medida. Quando vestia seda (como hoje), sua aparência era ainda melhor. Seu nome era Jonathan Vuoto, mas, para seus asseclas e colegas, ele era Johnny Bronco.

— Então você precisa de um grande favor meu — disse Johnny Bronco. — Não vai sair barato.

O suplicante era lívido, atarracado e baixo. Parecia desmazelado mesmo depois de se barbear e conseguia fazer qualquer traje parecer barato e amarrotado. Vestia um casaco esporte xadrez que, no corpo dele, ficava ainda pior que no cabide. Tinha uma cicatriz horrível no rosto e usava óculos escuros, mesmo dentro do edifício. Seu nome era Harvey Ciullo.

— Eu sei — ele disse. — Não quero falar disso aqui, 'tá ligado. É, tipo assim, particular.

Johnny sorriu afetadamente e olhou para seus tapazes, que reviravam os olhos. Ciullo era um inútil, uma piada, um zé-ninguém. Em tom de mofa, Johnny disse:

— Claro. Vamos pro meu escritório.

Lá dentro, Harvey disse:

— É o Sal, 'tá ligado.

— 'Cê 'tá tendo problemas com o Sal.

— Com certeza. A coisa pode ficar feia, 'tá ligado?

— E 'cê quer minha ajuda? — Johnny chacoalhou a cabeça. — Harvey, 'cê 'tá quase virando o caloteiro mais famoso de Jersey. Por que eu ia te emprestar dinheiro?

— Não quero dinheiro. Só quero que 'cê fique de fora se a coisa ficar feia.

Johnny riu. Riu tanto que começou a tossir.

— Feia? Feia pra quem?

— Pro Sal, claro.

Isso provocou ainda mais gargalhadas.

— 'Cê vai engrossar pra cima do Sal? Essa é boa, Ciullo. 'Cê me mata de rir.

Mais uma vez, o riso transformou-se em tosse, mais prolongada e mais dolorosa.

Aos poucos, Johnny Bronco começou a notar que havia algo errado. Harvey não estava nervoso. Harvey não estava rindo como o adulador que sempre foi. Harvey havia tirado os óculos escuros e revelava agora um olho injetado de sangue e pus. Harvey parecia sério e firme.

— Johnny, 'cê foi ao médico recentemente?

— Atestado de saúde perfeita — disse o homem mais velho, com a voz entrecortada.

— Então é melhor 'cê trocar de médico porque esse deixou passar uns dois tumores em seu pulmão esquerdo. Um deles é do tamanho de uma maldita bola de golfe!

— 'Tá maluco... — Johnny ofegou.

Harvey se inclinou.

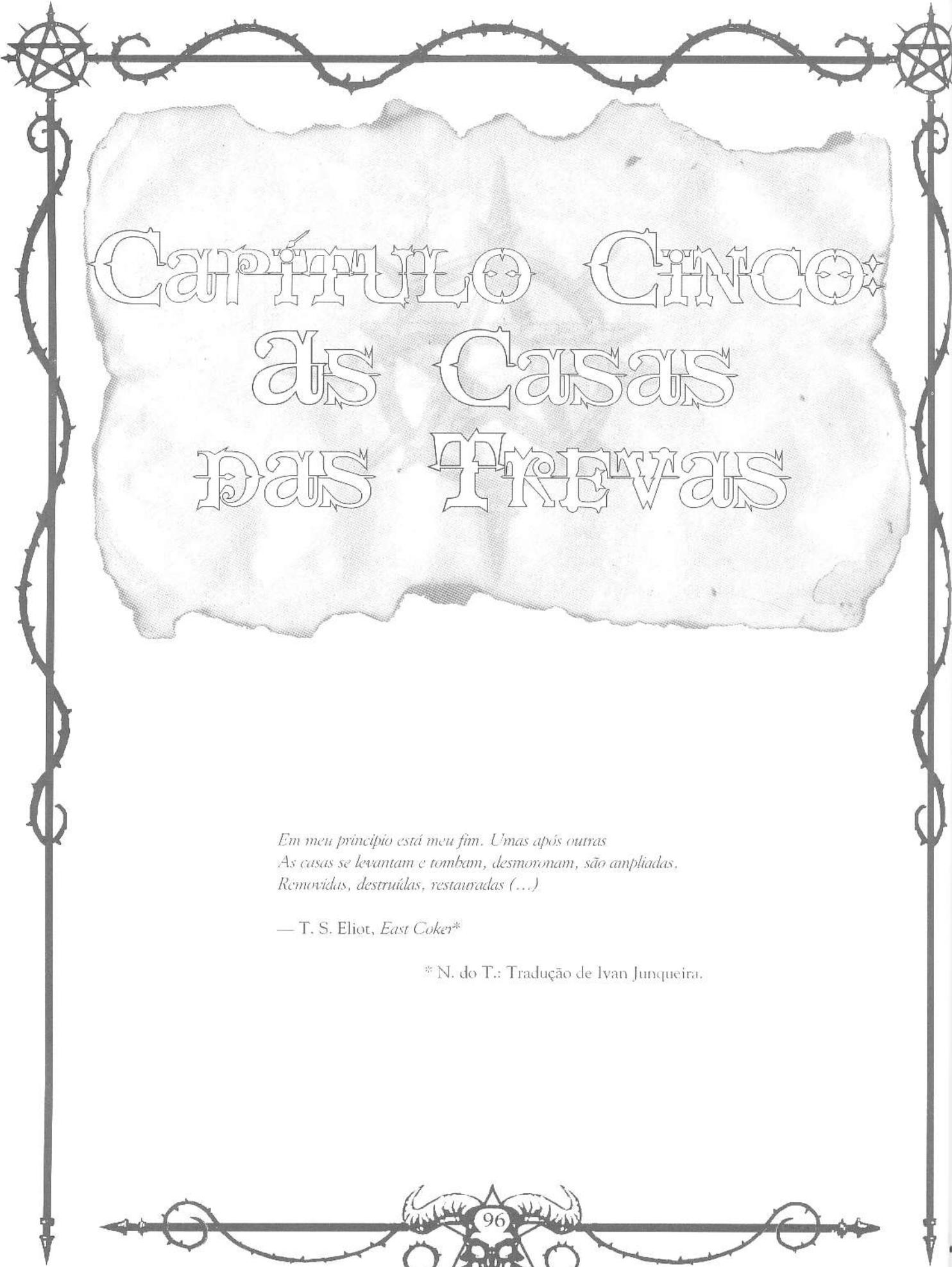
— Posso ver certas coisas agora, Johnny. 'Tou vendo essa merda em seus pulmões. 'Tou vendo seu futuro e, a menos que 'cê comece a se cuidar, ele vai ser breve. 'Tou vendo o futuro do Sal também, e não é muito melhor.

Johnny ergueu os olhos, confuso e amedrontado.

— Aconselho você a procurar um tratamento pra valer, e rápido. Aconselho você a não se meter se algumas coisas começarem a acontecer com o Sal e a turma dele, sacou? 'Cê não vai querer acabar como o Johnny Bronquite, né?

Harvey estendeu a mão e tocou de leve a face de Johnny, depois se ergueu e escancarou a porta do escritório. Fingindo pânico, gritou:

— Ei... caras! Caras, chamem um médico! Chamem uma ambulância! Acho que tem algo errado com o Johnny!

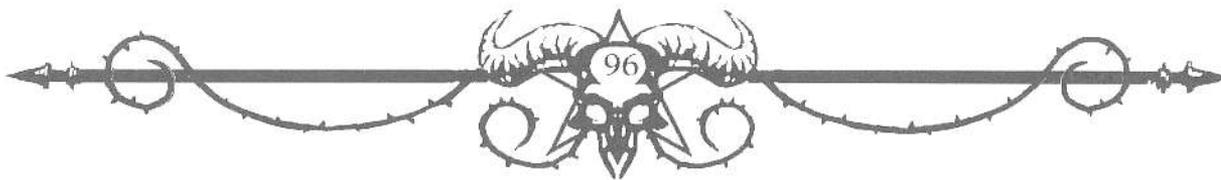


CAPÍTULO CINCO
As Casas
das Trevas

*Em meu princípio está meu fim. Uma após outra
As casas se levantam e tombam, desmoronam, são ampliadas,
Removidas, destruídas, restauradas (...)*

— T. S. Eliot, *East Coker**

* N. do T.: Tradução de Ivan Junqueira.



AS SEBETTU

As sete Casas Celestiais criadas por Deus definiam os deveres e os poderes de todos os anjos, refinavam suas naturezas individuais e formavam suas identidades no interior de uma hierarquia rigidamente estruturada. Antes da Queda, cada Casa era governada por um anjo central (chamado o *autarca*), que dirigia as atividades de seus subordinados por meio de um conselho de comandantes. Esses comandantes tinham seu próprio círculo de subordinados que relatavam as atividades dos anjos sob sua autoridade, e assim por diante, até os soldados mais inferiores dentre os servos divinos. Não se admitiam promoções nem rebaixamentos. Os deveres de cada anjo nunca variavam e, enquanto o cosmo ganhava forma, os Elohim se contentaram com seus afazeres, nada mais esperando além do que o Criador lhes dera.

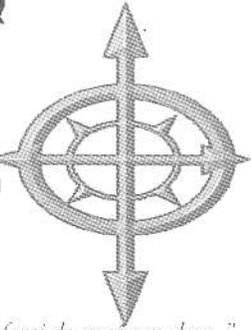
Quando os anjos rebeldes romperam com seus irmãos, sua identidade como membros de uma Casa específica continuou tão forte quanto antes, e sem demora os anjos caídos restabeleceram a hierarquia perdida, restaurando a noção de foco e função de que os anjos necessitavam. Essas Casas rebeldes, chamadas coletivamente de as *Sebettu* (literalmente, "as Sete"), estranharam um pouco a estrutura feudal que Lúcifer impôs à hoste infernal no início da guerra. Com o passar do tempo, a função do autarca rebelde e de seus comandantes concentrou-se em apoiar as prioridades e os planos dos membros da Casa e, ao mesmo tempo, em contribuir individualmente para o esforço de guerra. Alguns anjos caídos chamam a atenção para as rivalidades e as intrigas que surgiram da competição intra- e inter-Casas e que prejudicaram a eficiência das legiões durante a guerra. Mas, mesmo quando o rumo dos acontecimentos voltou-se inexoravelmente contra os rebeldes, nem Lúcifer nem seus comandantes tentaram dispersar as Sebettu ou restringir a influência das mesmas. Forçar os anjos caídos a rejeitar quaisquer laços com suas Casas, não importava o desespero da situação, era simplesmente inconcebível.

LEALDADE DIVIDIDA

Durante a guerra, o rebelde típico viu-se obrigado a conciliar a lealdade a seu senhor e comandante e os desejos dos dignitários de sua Casa. Posteriormente, quando as facções internas dividiram a hoste em filosofias rivais, essa postura neutra tornou-se ainda mais difícil. Cada rebelde foi obrigado a decidir, de acordo com seus próprios objetivos e desejos, a qual mestre dar ouvidos e a qual ignorar quando os conflitos surgiram. A lealdade a um ou outro senhor geralmente mudava de um dia para outro e de uma hora para outra.

Essa questão da lealdade dividida é ainda mais crucial agora que os anjos caídos voltaram à Terra. A maioria dos generais, dignitários das Casas e líderes das facções (se não todos) continua aprisionada no Abismo, o que deixa cada demônio livre para escolher a quem deve lealdade agora. Podem escolher seguir as ordens de senhores distantes, tentar restaurar a primazia de sua Casa ou rejeitar os velhos costumes e criar uma nova ordem com base nos preceitos de sua facção.

DIABOS



"Siga-me, e eu lhe darei o que seu coração desejar. Adolatre-me, e eu farei de você um deus."

As primeiras e mais perfeitas criações de Deus, os Arautos portavam o estandarte do Senhor e traziam Sua luz para iluminar toda a criação. Os maiores dentre os anjos eram os líderes e príncipes dos Celestiais, exemplos resplandecentes de tudo o que era glorioso e correto aos olhos de Deus.

Acima de tudo, o dever da Primeira Casa era transmitir a vontade do Céu às Casas da Hoste e instruí-las quanto a seu papel seqüencial na criação do cosmo. Para os Diabos, arcar com essa imensa responsabilidade era motivo de orgulho, e eles se faziam conhecer entre seus semelhantes só quando absolutamente necessário. Mas a liberdade de alterar o rumo do cosmo de acordo com a própria vontade tornou-se uma fonte de húbriis que contribuiu para a Queda.

Quando o Grande Plano finalmente culminou no nascimento da humanidade, os Celestiais surpreenderam-se com a ordem do Criador para que permanecessem invisíveis e permitissem que a humanidade descobrisse sozinha o próprio potencial. Sua insatisfação encontrou voz no maior dentre seus membros: Lúcifer, a Estrela da Manhã. No fim, quase metade dos Arautos decidiu se aliar à Estrela da Manhã — uma porcentagem maior de desertores do que em qualquer outra Casa Celestial.

Agora amaldiçoados como os Diabos, esses rebeldes tornaram-se generais, líderes e heróis da rebelião. Munidos de poderes impressionantes de liderança e inspiração, os Diabos tinham a intenção de levar a humanidade a uma nova era e encorajar os mortais a renunciar ao Criador. Mas, com o arrastar da guerra, os Diabos foram se distanciando dos seres humanos que outrora amaram. De heróis e protetores, os Diabos passaram a demagogos e ditadores que manipulavam títeres humanos com palavras doces e mentiras envenenadas.

Cheios de orgulho e rebeldia, os Diabos recusaram-se a acreditar na possibilidade de fracasso até que o céu triunfou e os

demônios foram encarcerados nas trevas do Abismo. Com o desaparecimento de Lúcifer, os outros demônios viraram-se furiosos contra seus antigos líderes. Para se defender — e disfarçar a própria dúvida —, os Diabos usaram os poderes do carisma e da ilusão para virar os outros demônios uns contra os outros.

Mas agora as barreiras ao redor do Inferno foram rompidas, e muitos Diabos rastejaram de volta ao mundo dos mortais. Para os Diabos ainda dedicados ao Inferno, agora é o momento de fazer a humanidade recordar as glórias passadas e curvar-se a serviço da raça dos demônios. Os Diabos decaídos que buscam a redenção têm uma nova oportunidade: salvar a humanidade dos males que ameaçam destruí-la, criar uma nova Utopia para os mortais e os celestiais, e talvez provar que a cruzada de Lúcifer em sua essência era justa.

Facções: Os Diabos são criaturas intensamente políticas — manipuladores que vivem para controlar e influenciar os outros. Formam os escalões superiores de várias das principais facções, liderando outros demônios assim como antes haviam feito no Céu.

Não é surpresa que muitos Diabos sejam Luciferanos, ainda leais à visão do primeiro e maior dos rebeldes. Eles ainda se dedicam ao sonho de destronar o Criador e conduzir os seres humanos a um futuro glorioso.

Depois dos Luciferanos, muitos Diabos acham-se atraídos pelos Faustianos. Apesar de outrora os Arautos anelarem o amor e o respeito da humanidade, esses Diabos decidiram que a adoração e a fé dos mortais constituem uma recompensa igualmente doce. Com o poder da humanidade por trás deles, os Faustianos se esforçam para erigir um império na Terra, sendo os Diabos os primeiros entre iguais.

O mistério do desaparecimento de Lúcifer pesa sobre os Diabos mais do que sobre os outros demônios. Afinal, a Estrela da Manhã foi o maior deles, e seu desaparecimento lançou os Diabos na dúvida e na angústia. Por esta razão, muitos Diabos tornam-se Ocultos, desesperados para descobrir a verdade quanto à Queda, seu mentor e a verdadeira causa de sua danação.



Os Arautos realmente amavam a humanidade, e alguns Diabos ainda sentem um vestígio daquele amor. Esses Diabos são minoria em sua Casa e deixam-se atrair pela facção dos Reconciliadores. Se conseguirem reconstruir o Éden, pensam eles, pode ser que venham a merecer o perdão de Deus — e, sobretudo, o perdão e o amor da humanidade.

Poucos Diabos pertencem à facção dos Rapinantes. Aceitar o fracasso da guerra e acolher a destruição seria admitir que a rebelião de Lúcifer foi um erro, e a maioria dos Diabos é orgulhosa e arrogante demais para aceitar uma coisa dessas. Mas alguns Diabos sucumbiram à dúvida e ao arrependimento, e eles nada mais desejam além de destruir o mundo, um lembrete de sua insensatez e de seu fracasso.

Prelúdio: Os Diabos são criaturas sociais; são sedutores e impostores. Tão logo chegam à Terra, são atraídos por mortais que também apresentam essa aptidão e perderam suas almas em busca de poder e influência. Uma certa tendência para usar outras pessoas, controlar aqueles que o cercam e cultivar seguidores e sequazes também chamará a atenção de um Diabo. Como bons exemplos desse tipo de gente temos os políticos, os executivos, os músicos, os atores e os pregadores carismáticos.

Quer tenham sido os cavaleiros resplandecentes do Céu ou os paladinos negros do Inferno, os Diabos sempre foram heróis: exemplos de coragem em luta contra dificuldades esmagadoras. Na alma maculada de um Diabo, não importa quão deturpada esta seja, resta um núcleo de heroísmo e nobreza, e eles respondem aos mortais que possuem essas qualidades. Um Diabo poderia possuir um policial condecorado que perdeu sua alma em virtude da corrupção ou da violência desumana; a mãe que protege os filhos do marido agressivo com o corpo e a alma; ou um político antes idealista esmagado pelo peso do escândalo e da falsidade.

Fé: Os Diabos são os mestres da manipulação, capazes de avaliar os desejos e as fraquezas de um mortal com um único olhar, ou dirigir uma multidão de seguidores com um simples movimento do dedo. Pode-se pensar que os Diabos achariam fácil coletar a fé dos mortais — e é verdade que os Diabos geralmente têm mais sucesso ao adquirir fé do que outros demônios. O processo de aquisição da fé humana nunca é fácil, e mesmo os grandes impostores do Inferno precisam lutar por sua preciosa energia espiritual.

O termo “culto de personalidade” descreve perfeitamente o séquito de servos de um Diabo. A formação de uma seita de adoradores normalmente é uma das grandes prioridades dos Diabos, e eles fazem uso de seu recurso mais abundante: seguidores mortais. A seita de um Diabo pode lembrar uma corrente de vendas, na qual cada devoto procura e recruta novos membros, alvos fáceis para o carisma do Diabo. Logo o Diabo se verá cercado por fanáticos que o adoram como a um deus: a posição que ele desejava ardentemente desde a Queda.

Criação de Personagens: Não é surpresa que os Diabos apresentem uma certa tendência a salientar seus Atributos Sociais, principalmente Manipulação e Carisma, devido a sua posição de líderes guerreiros e paladinos. Os Atributos Mentais não são tão importantes para os Diabos, embora muitos possuam níveis elevados de Raciocínio, pois mentir com eficiência exige o talento de pensar rápido.

Nenhuma habilidade é tão útil a um Diabo quanto Lábia, e quase todos os membros desta Casa têm níveis elevados nesse Talento. Muitos Diabos têm fortes Habilidades físicas e de combate, o que reflete seu papel como comandantes e heróis em tempos idos. Esportes, Briga e Armas Brancas são opções bastante comuns.

Tormento Inicial: 4.

Doutrinas da Casa: Doutrina dos Celestiais, Doutrina da Chama e Doutrina do Esplendor.

Fraquezas: A recordação de sua antiga nobreza é algo que todo Diabo luta para esquecer, mas nunca consegue. Os Diabos sabem que foram um dia os príncipes perfeitos do Céu, mas, não importa o quanto tentem fingir o contrário, sua existência atual é um simulacro indigno dessa perfeição. O encarceramento infundável no Inferno também encheu muitos Diabos de dúvida, arrependimento e vergonha — emoções que nunca conseguem expressar. Devastados por esses sentimentos, os Diabos são atraídos por atos de bravura insensata e coragem quixotesca.

ESTEREÓTIPOS

Flagelos: Os demônios da cura e da doença são bastante respeitados pelos Diabos. Os Flagelos são capazes de curar os mercedores ou infectar os insolentes, o que fornece aos Diabos mais instrumentos para a manipulação dos mortais.

Malfetores: Os Diabos tendem a tratar com superioridade os artesãos e inventores do Inferno. Os Malfetores também manipulam os mortais, operando de longe por meio de seus artefatos amaldiçoados, e os Diabos se ressentem dessa incursão em sua área de especialização.

Infestos: As primeiras estrelas foram os Arautos, conduzidas pelos anjos que se tornaram os Infestos. Os Diabos e os Infestos cooperam há tempos. Os Diabos contam com os Infestos para oferecer sábios conselhos, detectar defeitos nos planos de batalha e fornecer novos pontos de vista com relação às fraquezas humanas.

Profanadores: Se, por um lado, os Diabos se ressentem dos Malfetores, que também manipulam os seres humanos, a Primeira Casa tem muito menos problemas com os Profanadores. Se cooperarem, um Diabo e um Profanador conseguem atingir todas as fraquezas humanas. Ocasionalmente rivais, as duas Casas normalmente são aliadas.

Devoradores: Por serem os ex-líderes da Guerra, os Diabos respeitavam a força combativa dos Devoradores. Mas, agora, a maioria dos Diabos encara os Devoradores como relíquias violentas e imprevisíveis.

Algozes: Os Diabos sempre trataram com superioridade os Algozes, os últimos e mais insignificantes anjos criados por Deus. Os Diabos consideram-se príncipes, enquanto os Algozes não passam de abutres e agentes funerários.

FLAGELO

"Nada é capaz de proteger você para sempre. Então, não se preocupe com a eternidade. Preocupe-se com o presente."

Antes da Idade da Ira, os Anjos da Guarda tinham um papel invejável no Paraíso. Incumbidos de transmitir o sagra- do Sopro da Vida, seus deveres colocavam-nos em íntimo contato com sua amada humanidade. Melhor ainda, eram encarregados de proteger continuamente cada criatura ani- mada por eles. Enquanto um outro anjo poderia se sentir culpado por chegar tão perto de violar a proibição da inter- ferência, os Anjos do Vento estavam em sua esfera de ação quando respeitosa e observavam os seres humanos, que eles secretamente consideravam seus próprios filhos, assim como filhos de Deus.

Mas, mesmo sentindo intensamente o prazer pela presença da humanidade, eles sentiam com intensidade ainda maior a dor de sua frustração. A proximidade dos seres humanos era tanto um tormento quanto uma alegria, e a tensão entre os dois extremos acabou levando muitos desses anjos às raias da loucura. Quando sobreveio a rebelião, Lúcifer encontrou muitos seguidores entusiasmados no Fir- mamento. De fato, além da própria Casa da Estrela da Manhã, a Casa do Vento Ascendente gerou os anjos de mais alto escalão a decair.

Na guerra, os Flagelos foram guerreiros empen- nhados. A condenação do Céu não lhes sujeitou a vontade: longe disso, o peso do castigo que recaiu sobre a humanidade muito fez para empen- dimento os Flagelos em sua oposição a Deus e à Hoste Divina. Visto que, em batalha no mundo físico, não se comparavam aos Anjos do Funda- mento e da Natureza, a velocidade e os poderes de dissimulação dos Flagelos fizeram deles excelentes infiltradores, batedores e espões.

Na era da fuga do Abismo, os Flagelos são bastante respeitados. Seus feitos corajosos durante a guerra angariaram-lhes a merecida reputação de sol- dados leais mesmo *in extremis*. Todas as facções entre os anjos caídos que acabaram de escapar do Inferno desejam defensores leais, principalmente aqueles capazes de curar com a mão direita e ferir com a esquerda.

Facções: Os Flagelos mais esperançosos geral- mente procuram o partido dos Reconciliadores. O con- ceito de um mundo sadio é mais tentador que a idéia de um

mundo governado pelos Faustianos ou arruinado pelos Rapi- nantes.

Outros Flagelos continuam a jurar fidelidade a Lúcifer e acreditam que, de algum modo, ele escapou à fúria dos anjos verdugos. Se ele conseguiu evitar o castigo eras atrás, talvez ele seja a chave para salvar a humanidade agora. Com certeza, é quase unânime considerar que a busca pelo único anjo caído que vaga pelo mundo desde o início dos tempos é uma maneira bem mais eficiente de obter respostas concretas do que se unir à sociedade mediatunda dos Ocultos.

Os Faustianos têm Flagelos em suas fileiras. A Segunda Casa estava — e, de certo modo, ainda está — essen- cialmente preocupada com a segu- rança da humanidade. Eles são capazes de abençoar ou amaldiçoar, mas não é fácil usar as pessoas fria- mente.

Prelúdio: Almas receosas clamam por defensores e, mesmo em sua condição de decaídos, os antigos Anjos Protetores acham difícil resistir a esse clamor. Os Flagelos foram outrora os pais da raça humana — e, na verdade, de toda a vida —, e o pedido de socorro de um de seus filhos ainda chama sua atenção.

Mas este mundo — os escombros do Paraíso — está cheio de temores reais e imaginários. É possível que um Flagelo seja atraído pelo medo genuíno apenas para descobrir que se tratava de um sen- timento egoísta. Os Flagelos sem sorte encontram-se aprisionados nos corpos daqueles que temiam as conseqüências das decisões erradas, ou daqueles que recebiam os efeitos dos problemas que nada fizeram para resolver ou evitar.

Fé: Na prática, adquirir a Fé dos mortais é um trabalho fácil para os Flagelos. A saúde é um bem precioso para a humanidade. Alguns paga- riam qualquer preço por uma cura fora do alcance da medicina.

Fundar uma igreja ou uma seita com base nos "Espíri- tos da Integridade" não é



um desafio para seres realmente *capazes* de curar a AIDS, reparar uma espinha partida, ou corrigir as deformidades de um recém-nascido com espinha bífida. O principal desafio dessas estratégias geralmente é ético, pois esses arranjos prometem, mesmo que implicitamente, que o benfeitor demônio é capaz de proteger o fiel para todo o sempre. Por outro lado, os Flagelos que desistiram da raça humana simplesmente agem com honestidade e se apresentam como espíritos da saúde e do mal.

Os Flagelos cruéis (ou simplesmente despóticos) tendem a ser desumanos com seus servos. A maldição divina da Segunda Casa atingiu duramente seus membros, e a incômoda consciência de que todos os seres humanos estão condenados a morrer de qualquer jeito pode levar rapidamente ao desespero e à insensibilidade. Do ponto de vista de um ser infinito, que diferença faz alguém morrer aos quinze ou aos cinquenta anos?

Os flagelos de baixo Tormento são os que mais provavelmente compreendem a tentação de reassumir um papel protetor. Portanto, é mais provável que tomem como servos aqueles que julgam dignos de sua proteção. É claro que os mortais "dignos" e dispostos a vender suas almas geralmente são difíceis de encontrar, mas a recompensa está no fato de que suas qualidades morais permitem ao Flagelo resistir mais facilmente à vontade desumana de exauri-los.

Criação de Personagens: As pessoas que atraem os Flagelos geralmente possuem Atributos Sociais em níveis baixos: uma vida controlada pelo medo normalmente limita as oportunidades de fazer amigos. Um hipocondríaco ansioso pode ter características Físicas surpreendentemente altas, particularmente o Vigor, como resultado de uma vida passada na academia de ginástica, onde ele sempre se forçava um pouco além da conta só para tentar afastar o Ceifador Implacável. Entre as características Mentais, a Percepção geralmente é alta, exagerada por uma vida inteira de sobresaltos e ansiosa vigilância na escuridão de uma casa vazia.

O medo constante também pode se traduzir em níveis acima da média na Habilidade Esquiva. Geralmente, os hospedeiros possuem uma Perícia ou um Conhecimento de nível baixo que reflete a natureza de seu bicho-papão particular. Por exemplo, é comum aqueles que se preocupavam constantemente com a saúde apresentarem uma pequena pontuação na Habilidade Medicina, apesar de não terem sido profissionais da área médica. Alguém mais despreocupado em relação às enfermidades, mas que convivia com o pavor de uma agressão física, poderia ter um ou dois pontos em Armas de Fogo. Outros temores mais discretos — o medo da inadequação intelectual ou social — poderiam levar à aquisição de Eriquetar ou Instrução.

Os Antecedentes variam bastante, mas muitos hospedeiros, vítimas de um medo egoísta, foram em vida aventureiros com níveis elevados de Recursos. No caso daqueles cujos medos são mais justificados — por viverem numa área ou situação perigosa —, Contatos ou Aliados são comuns.

Tormento Inicial: 3.

Doutrinas da Casa: Doutrina dos Ventos, Doutrina do Despertar e Doutrina do Firmamento

Fraquezas: Um problema que as outras Casas têm com os Flagelos — e os Flagelos têm com si mesmos — é sua dificuldade de lidar com os mortais. Os Guardiões decaídos ten-

dem a apresentar pontos de vista extremistas sobre os seres humanos, que são vistos como tesouros preciosos que devem ser protegidos e auxiliados o tempo todo, ou então suas vidas breves e essencialmente limítrofes são consideradas sem sentido, sem valor e definitivamente absurdas. Os mortais são o fator central da existência de um Flagelo e, de um jeito ou de outro, é difícil equilibrar suas atitudes.

Um dos efeitos desse problema é uma certa tendência a julgar as coisas coletivamente. Os Flagelos raramente tomam decisões caso a caso: tentam levar suas vidas segundo princípios absolutos e inflexíveis. Portanto, alguns Flagelos condenam Gandhi e Martin Luther King juntamente com o resto da humanidade, enquanto outros defendem Hitler e Stalin como parte integrante da raça humana. Como consideram a humanidade uma lavoura, para eles é difícil se concentrar em sementes individuais.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Outrora os Anjos da Luz comunicavam a vontade vivificante de Deus. Mas agora a vontade divina está trancada a sete chaves, incognoscível, e os Diabos não têm função. Podem continuar matraqueando com suas próprias vozes, mas a maldição divina que recaiu sobre eles é claríssima: eles se tornaram inúteis.

Malfetores: Os seres humanos adoram *coisas*, e os Malfetores as fornecem. Isso por si só já lhes confere algum valor. O pragmatismo desses demônios é um bom fermento para a abstração de um Flagelo — se for possível convencê-los de que têm tanto a ganhar quanto qualquer outra pessoa.

Infestos: O mundo pode se achar revoltado e arruinado, e os antigos Fados tudo vêem através de uma lente escura, mas não estão totalmente cegos. Em vez de desprezá-los pelo que perderam, os Flagelos tendem a respeitar os vestígios andrajosos de discernimento que os Infestos ainda possuem.

Profanadores: Eles foram outrora um oceano a ser explorado pela humanidade. Agora, transformaram-se num Recife que provoca o naufrágio dos homens. Na prática, seus poderes têm lá seu mérito, mas todos podem ser *usados*.

Devoradores: Enquanto os outros tendem a repudiar os Devoradores como selvagens irracionais, os Flagelos enxergam mais fundo. Os Flagelos furiosos encaram os Devoradores como o castigo adequado para uma civilização humana rebaixada ao mesmo nível. Os Flagelos mais equilibrados especulam se os Devoradores poderiam ser a chave para curar a natureza, e não mais feri-la.

Algozes: Embora os Algozes tendam a ver seu domínio sobre a morte como algo extremamente importante e absorvente, é preciso dizer que o mundo moderno oferece excelentes justificativas para essa crença. Como pertencem à Casa que apresenta a melhor relação (apesar de tênue) com o destino das almas dos mortos, são aliados importantes a se cultivar.

MALEFEITOR

"Eu sei que magoaram você. Tenho algo aqui que pode melhorar sua vida."

No terceiro dia, Deus separou os mares da terra, e Ele deu a intendência da terra a um grupo seletivo de anjos. Denominados os Artífices, esses Celestiais governavam — e amavam — a terra e tudo o mais contido em seu interior. Foram presenteados com uma afinidade pelo solo, pelas pedras preciosas e pela rocha, pelas chamas que ardem sob a superfície da terra e, principalmente, pelo metal.

Os Artífices também receberam a responsabilidade de ajudar a raça humana a usar a terra: a lavrar os campos, minerar os metais e fabricar as ferramentas de que precisariam para dar forma ao mundo. Os anjos entregaram-se à tarefa de bom grado, ansiosos por dividir o amor pela terra com seus protegidos.

Mas os seres humanos não estavam preparados para lidar com tamanha responsabilidade. Eles tentaram usar as ferramentas miraculosas dos anjos, mas eram incapazes de fazer com que estas funcionassem corretamente — isso quando conseguiam fazê-las funcionar. A humanidade melindrou-se com seus preceptores secretos e passou a temer-lhes a perfeição, enquanto os Artífices se quedavam confusos e perplexos, incapazes de se relacionar com os seres humanos do mesmo modo que se relacionavam com os elementos previsíveis da terra e do fogo.

Quando a guerra irrompeu entre os anjos rebeldes e as forças do Céu, muitos Artífices penderam para o lado de Lúcifer. Sentiam-se rejeitados pela humanidade que tentaram amar e estavam furiosos com o Criador, que atara suas mãos ao proibir os anjos de ajudar diretamente os seres humanos. Além disso, aliaram-se aos rebeldes porque sentiam que apenas seus semelhantes eram capazes de compreendê-los e amá-los já que os seres humanos simplesmente se recusavam a fazer o mesmo.

Quando os rebeldes perderam a guerra e foram encarcerados no Inferno, os Malfeitosores acharam difícil tolerá-lo, pois foram separados da terra e do fogo que eram sua razão de ser. Essa solidão terrível tornou muitos Malfeitosores frios e distantes, incapazes de interagir muito bem até mesmo com seus companheiros demônios. Eles se tornaram astutos e medíabundos, e preferiam o planejamento meticuloso e a paciência às convulsões emocionais da raiva e do imediatismo.

Agora, livres do Inferno, os Malfeitosores se encontram num mundo transformado. A humanidade finalmente adorou o uso de fer-

ramentas e tomou-se uma raça de construtores, mas, ao fazê-lo, devastou a terra e deixou-a ferida e feia. Os Malfeitosores ainda a serviço do Inferno reprimem a dor e procuram novas oportunidades de causar devastação no seio da humanidade. Para os anjos caídos, o mundo é uma ferida aberta e, às vezes, o desejo de simplesmente sucumbir e chorar é irresistível. Mas, se o mundo deve ser curado, então os Malfeitosores precisam suportar a dor e entregar-se ao trabalho, assim como o fizeram milênios atrás.

Facções: A maioria dos Malfeitosores pertence aos Faustianos, e assim é desde os últimos dias da guerra. Com seu penhor para a manipulação dos seres humanos por meio de cálices envenenados e presentes amaldiçoados, e seu desejo de forçar o retorno da humanidade a uma posição servil e respeitosa, essa Facção é uma escolha natural para a Casa do Fundamento.

Os Reconciliadores formam o segundo grande bloco de Malfeitosores, principalmente entre os anjos caídos. Apesar de todas as tentativas de deixar de se importar com o mundo, esses demônios jamais conseguem de fato romper seu vínculo com a terra e a natureza. Soltos no mundo, muitos Malfeitosores são subjugados por um amor esquecido, deixam de lado as antigas magoas e tentam se redimir.

Os Malfeitosores entre os Ocultos dirigem sua astúcia e inteligência naturais à revelação dos mistérios da guerra e da Queda. Para muitos Malfeitosores, esta facção lhes proporciona o objetivo de que precisam com tanta urgência, além de dificilmente colocá-os em contato com os seres humanos.

Os Malfeitosores entre os Lucíferanos não são muito comuns. A Queda machucou muitos deles e deixou tantas seqüelas emocionais que esses anjos caídos perderam a fé em seu líder desaparecido. Entretanto, a esperança custa a morrer mesmo nos demônios, e existem alguns Lucíferanos nesta Casa. Esses demônios tendem a tratar a causa lucíferana como uma vocação sagrada e dedicam-se à mesma com grande paixão.



Em vista de seu amor pela terra e pelas ferramentas — coisas que, para serem criadas, exigem tempo e grande cuidado —, o desejo de destruição absoluta é algo raramente experimentado por esses demônios. Os poucos que de fato pertencem à facção dos Rapinantes são terríveis, geralmente os mais destrutivos e violentos da facção.

Prelúdio: Tão logo escapam do Inferno, os Malfeitos geralmente são atraídos por almas tão feridas emocionalmente quanto eles próprios. Os Malfeitos são, em muitos aspectos, criaturas solitárias e inseguras, separadas da terra que outrora mantinham junto ao peito. Seus hospedeiros tendem a ser indivíduos semelhantes: pessoas solitárias e carentes que sempre sentiram como se faltasse *alguma coisa* em suas vidas, alguma coisa que as teria completado. Bons exemplos desses indivíduos são os dependentes químicos, os feios ou desfigurados, pessoas que se apegam a cônjuges violentos, ou adolescentes que tentam modificar seus corpos com tatuagens e *piercings*.

Um outro grupo de fortes candidatos é o das pessoas que se afastam de outros seres humanos e se sentem mais à vontade com as máquinas ou a terra: isso combina perfeitamente com a psique dos Malfeitos. É uma categoria ampla que poderia incluir qualquer coisa desde um ciberpírate que só se sente à vontade *online* a um sociopata que vê outras pessoas meramente como coisas, ou um ambientalista que despreza os seres humanos por espoliarem o planeta.

Fé: Os Malfeitos geralmente acham difícil coletar a Fé dos mortais, devido a dois fatores. Primeiro, obviamente, têm dificuldade para entender os seres humanos e relacionar-se com eles. A humanidade não é tão previsível e confiável quanto a rocha. Como são incapazes de verdadeiramente *conhecer* os seres humanos, os Malfeitos acham difícil inspirá-los sem esforço.

Um obstáculo ainda maior é a dependência dos Malfeitos em relação a seus instrumentos e artefatos mágicos. Um mortal sem dúvida ficaria mudo e estupefato diante dos poderes de um espelho mágico, mas isso não significa que irá associar *automaticamente* o espelho ao demônio que o fez ou presenteou. A menos que o ser humano estabeleça uma forte ligação entre o objeto e o Malfeito, a Fé simplesmente desaparece na esfera etérea.

Ao colher a Fé dos mortais, o Malfeito precisa utilizar um objeto criado por ele. Pode ser um item terreno — como uma faca de prata usada para esfolar a pele de uma vítima —, ou uma criação miraculosa — como um espelho que mostra a beleza interior de um mortal. O demônio pode usar instrumentos diferentes em distintas tentativas de colher Fé; o importante é que o artefato seja algo criado por ele mesmo, e o mortal deve se concentrar no objeto enquanto sua Fé é recolhida.

Os Malfeitos se aproximam do mesmo tipo de pessoas que os atraiu quando precisaram escolher um hospedeiro: os perdidos, os carentes e os feridos. Particularmente, a tendência dos Malfeitos é visar às pessoas que buscam alguma coisa que possa consertar suas vidas, dar fim a seus problemas — uma solução concreta, não um conceito metafísico. O CDF que deseja ser belo, o escritor que sofre um bloqueio no meio da composição de seu novo livro, o paraplégico que quer as pernas de volta: essas são as pessoas que podem ser “auxiliadas” por um Malfeito, capaz de construir um computador para inspirar criatividade ou uma máscara para tornar o usuário um Adônis.

Criação de Personagens: Os Malfeitos tendem a ressaltar os Atributos Mentais, particularmente o Raciocínio, que governa a criatividade e a astúcia. Como são mineiros e operários, também tendem a apresentar bons níveis de Vigor e Força. Os Atributos Sociais geralmente são baixos, devido à dificuldade dos Malfeitos de se relacionar com os seres humanos — apesar de darem ênfase à Manipulação, pois esses demônios têm um certo talento para usar os seres humanos.

Para refletir sua condição de inventores demoníacos, quase todos os Malfeitos têm níveis elevados de Ofícios. Muitos também apresentam níveis excelentes de Pesquisa. Lábria é bastante comum. Apesar de os Malfeitos não possuírem a propensão natural dos Diabos para a manipulação, eles se esforçam para superar essa deficiência.

Tormento Inicial: 3.

Doutrinas da Casa: Doutrina da Terra, Doutrina da Forja e Doutrina dos Caminhos.

Fraquezas: A principal fraqueza desta Casa é uma certa dificuldade de entender a raça humana. Os seres humanos são criaturas imprevisíveis e confusas, e os demônios acham difícil confrontá-los, mesmo depois de pilhar as lembranças e as personalidades de seus hospedeiros. Os demônios chegam a ter um pouco de *medo* da humanidade. Os Malfeitos ficaram confusos e extremamente magoados com a rejeição da humanidade, e o temor de uma nova rejeição pode inconscientemente subverter e influenciar os planos e as ações de um demônio.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Os Malfeitos geralmente invejam esses manipuladores de fala mansa, que tiram proveito da fraqueza humana com tamanha facilidade. Para os Malfeitos, isso exige esforço e concentração; portanto, eles se ressentem das habilidades dos Diabos.

Flagelos: O ar e a terra não se misturam, nem a peste é capaz de debilitar a rocha. Os Malfeitos encaram os Flagelos como inseqüentes, na melhor das hipóteses; inconvenientes, na pior delas.

Infestos: A profecia, os presságios e os movimentos das estrelas — o que isso importa no grande plano das coisas? Os Malfeitos são demônios pragmáticos e consideram os Infestos inúteis.

Profanadores: Da mesma maneira que os Malfeitos, os Profanadores compreendem a criação. Os demônios da terra respeitam os Profanadores, mas não necessariamente confiam neles.

Devoradores: Os Malfeitos não entendem a finalidade da breve e desordenada vida animal. Os Malfeitos preferem manter os Devoradores à distância, mas respeitam sua força.

Algozes: A vida e a morte humanas são tanto misteriosas quanto razoavelmente irrelevantes para os Malfeitos, que preferem a companhia da rocha imortal. Eles respeitam esta Casa, mas lhe dão pouca atenção.

INFESTOS

"Você tem perguntas, meu amigo, mas será que está preparado para as respostas?"

No princípio, Deus criou os grandes mecanismos do Céu para regular o cosmo. Todas as órbitas das estrelas e dos planetas estavam confinadas no raio de uma roda dentada, um volante celestial que ligava outras dessas engrenagens num mecanismo imenso e interdependente. Os céus foram dispostos numa tapeçaria intrincada de órbitas, elipses, períodos e constantes, um padrão impossivelmente vasto que desafiava a compreensão total.

Os profetas comandavam essas grandes órbitas e esses imensos circuitos. Sabiam quando e onde tudo estaria, daí a um dia ou em coisa de um milênio. Regulavam o modo como os céus afetavam a Terra, dirigiam a cheia das marés por meio da trajetória da lua e faziam a Terra se mover para provocar a mudança das estações. Dentre todos os anjos, contudo, estavam entre os mais distantes da humanidade. Amavam seus irmãos e irmãs de barro, mas era seu destino viver acima do Éden e interagir com os mortais por meio dos mistérios entretrecidos na abóbada estrelada.

Quando sobreveio a rebelião, um fator central dividiu os profetas. Foi um deles, um profeta chamado Ahrimal, quem primeiro viu os terríveis presságios que se revelariam como a Queda. Na época, Ahrimal e seus companheiros acreditaram que a catástrofe iminente ocorreria se os anjos *deixassem* de agir; portanto, eles estavam entre os proponentes mais sinceros da rebelião. De fato, a Queda foi a raiz da catástrofe prevista por Ahrimal, e não há um Infesto sequer, até os dias de hoje, que não seja assombrado pelo erro coletivo de sua Casa.

Lúcifer estimava os Infestos como conselheiros e estrategistas, pois a capacidade desses demônios de adivinhar o futuro conquistou-lhe várias vitórias rápidas. No entanto, a guerra mostrou-se custosa, pois os Infestos não anteciparam sua destrutividade. Foi um sinal de húbris terem considerado que o grande plano não seria perturbado por suas ações.

Por fim, Deus lançou os rebeldes condenados no Abismo, o que mergulhou os Infes-

tos num inferno próprio todo especial. Antes, eles haviam sido criaturas da ordem e da existência disciplinada, mas o Abismo não podia ser compilado, nem mapeado e muito menos conduzido. Sem os grandes mecanismos do Céu a proporcionar uma rotina calculada, eles enlouqueceram.

Quando os muros do Abismo foram arrasados pelo Turbilhão, os Infestos sentiram novamente a presença dos grandes mecanismos e viram as rachaduras que levavam à liberdade. Ao ressurgirem, entretanto, encontraram os céus abandonados e sem direção, e o grande mecanismo propriamente dito movia-se com enferrujada deselegância. Os Infestos haviam recuperado sua pedra de toque, mas ela estava rachada e gasta, talvez sem conserto. Mas o mesmo podia se dizer dos próprios Infestos.

Facções: Os Infestos prezam a busca por conhecimento acima de tudo. Em seus corações combalidos jaz uma necessidade genuína de recapturar aquela clareza absoluta do tempo em que o universo ocultava poucos segredos. Alguns dizem que sua busca por esses fragmentos de congruência não passa de uma distração que os afasta do inevitável auto-exame que leva muitos Infestos aos Rapinantes. No entanto, praticamente nenhum Infesto acredita que destruir os grandes mecanismos da Criação fará algo além de condenar todos os anjos caídos a um oblvio ainda mais tenebroso que o Abismo. Por razões óbvias, muitos Infestos preferem os Ocultos e sua busca pela verdade.

Poucos Infestos são atraídos pelos Reconciliadores, simplesmente porque os Infestos viviam sempre tão distantes do Éden antes da guerra. O Paraíso nunca foi realmente seu lar, então por que suspirar por uma coisa que eles nunca tiveram? Não, a segunda facção mais popular entre os Infestos é a dos Lucíferanos. Talvez porque Lúcifer tenha poupado os Infestos da recriminação quando a guerra estava em seus piores momentos.

Por fim, existem alguns Infestos que se acham atraídos pelos Faustianos. Alguns Infestos acreditam que controlar o desti-



no da humanidade é só mais um trajeto a ser mapeado e dirigido. Outros vêem a humanidade moderna como um organismo tão imensamente complexo quanto o próprio cosmo e digno sucessor de suas habilidades.

Prelúdio: Os Infestos têm uma certa simpatia pelos que buscam pacientemente o conhecimento, aqueles — como eles próprios — que questionam o universo, espicaçam-no corajosamente, entregam-se ao trabalho e tateiam no escuro sem se preocupar com o corpo nem a alma. Seja um jornalista que sacrifica os laços com a família e os amigos em busca da matéria de sua vida, ou um ocultista disposto a abrir-se aos espíritos fora de seu alcance, os Infestos são atraídos por indivíduos que trocam suas almas por iluminação. A verdade importante para o Infesto não é a pergunta em si mesma, mas a busca pela resposta e a luta para obtê-la. Quanto mais alguém se esforçar para descobrir o conhecimento que foi esquecido ou os mistérios do universo — e quanto mais de si mesmos perderem com isso —, maior a fascinação dos Infestos.

Fé: Todos têm suas perguntas, mas poucas pessoas se dispõem a encontrar as respostas. Os Infestos contam com essa dualidade para se reabastecerem. De fato, como os Infestos se fazem passar por ouvintes ávidos, as pessoas acham mais fácil confiar neles, principalmente já que esses demônios se colocam em posições de autoridade e conhecimento.

A maioria dos Infestos de baixo Tormento estimula a busca por conhecimento, e não sua aquisição. Visam aqueles que procuram a iluminação, apresentam-se como disseminadores de idéias e fazem perguntas suficientes para impelir o mortal na direção correta. Tão logo ganham a confiança do mortal, oferecem pactos para encorajar a jornada em vez de simplesmente levá-lo ao objetivo final.

Do mesmo modo, os Infestos também desprezam os mortais que buscam apenas respostas rápidas na vida. Em geral, é dessa gente que colhem a Fé, mostrando-lhes vislumbres dos terríveis destinos que os aguardam. Colhem para se reabastecer tanto quanto para castigar, mas correm o risco de se expor ao próprio Tormento ao conjurar suas apavorantes ilusões.

Por outro lado, os Infestos de alto Tormento dependem das mesmíssimas pessoas ávidas por soluções temporárias para que possam selar pactos. Usam ilusões para corromper os mortais e prometem-lhes ganhos materiais, separando os que preferem a aquisição rápida daqueles que se dedicam a atividades esotéricas. Também colhem a fé daqueles que honestamente procuram o conhecimento, torturando-os com meias-verdades e informações falsas, e arranhando-lhes a sanidade com segredos obscenos que seria melhor não revelar.

Criação de Personagens: Os Infestos acreditam que o conhecimento é sinônimo de poder; portanto, dão preferência a Atributos Mentais de níveis elevados. Outros contam com o controle que exercem sobre as pessoas por meio de sua clarividência, o que torna os Atributos Sociais a principal preferência.

No tocante às Habilidades, os Infestos valorizam os Conhecimentos acima de tudo, sendo de principal interesse: Investigação, Instrução e Religião. São também ver-

sados nos mistérios da Linguística, do Ocultismo e da Pesquisa.

Com respeito aos Antecedentes, as duas escolhas fundamentais são Aliados e Contatos. O mortal que busca conhecimento geralmente estabelece uma rede de aliados humanos para facilitar sua jornada. Não é incomum um Infesto ter Mentores mortais, principalmente se seu hospedeiro estivesse se aprofundando em assuntos misteriosos.

Tormento Inicial: 3.

Doutrinas da Casa: Doutrina da Luz, Doutrina dos Padrões e Doutrina dos Portais.

Fraquezas: A curiosidade talvez seja o calcanhar-de-aquiles dos Infestos. Foi a curiosidade em relação ao desconhecido que os levou à ruína, e o que os aflige agora é uma necessidade de investigar mistérios quando confrontados por paradoxos. Essa curiosidade geralmente é derivada de uma cadeia imprevista de acontecimentos que surge com o desenrolar de suas ações. Um indivíduo pode fazer ou dizer algo significativo não previsto na cadeia de acontecimentos cuidadosamente orquestrados do Infesto. A maioria dos Infestos vai querer saber por que isso aconteceu e concentrará suas habilidades analíticas para encontrar a fonte da anomalia. Ao fazê-lo, perdem de vista a tarefa mais imediata.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Os Infestos sabem que, enquanto possuírem a visão, os Diabos são os que se encontram mais bem equipados para transformar essa visão em realidade. Os Infestos também têm uma certa afinidade com os Diabos, que compreendem a importância do planejamento e das metas de longo alcance.

Flagelos: Os Infestos invejam em segredo os Flagelos e os laços de intimidade que esses demônios estabelecem com os seres humanos. Os Infestos cobiçam a facilidade com que os Flagelos lidam com os mortais, mas sua inveja raramente se manifesta em público.

Malfetores: Os Infestos acusam os Malfetores de apresentar um conhecimento perverso à humanidade, que desde então se espalhou pela Terra e a devastou. Dificilmente perdoam esta Casa, a não ser os poucos Reconciliadores que tentam corrigir os erros do passado.

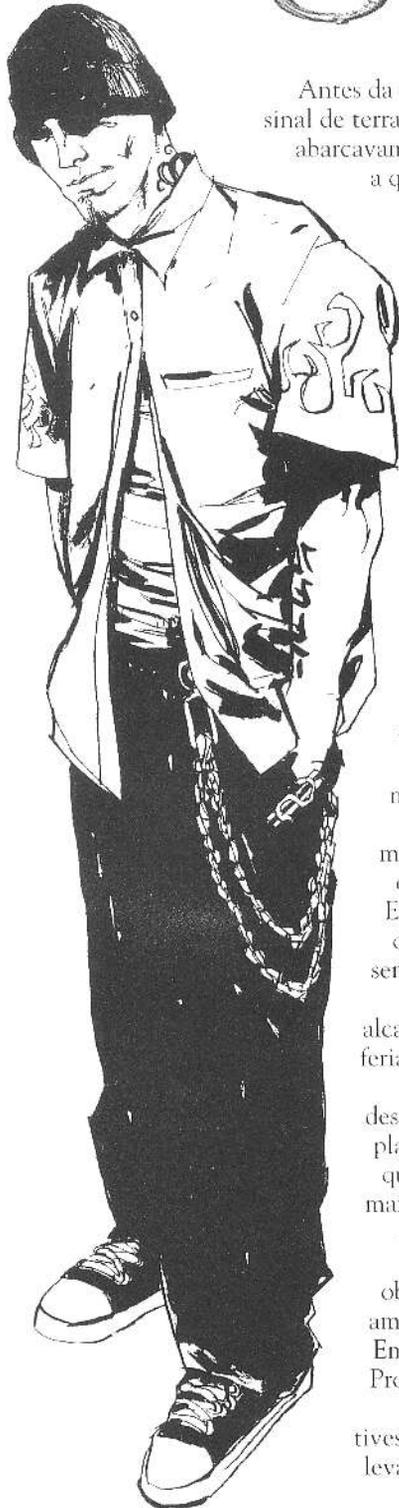
Profanadores: Os volúveis e ardilosos Profanadores confundem os Infestos assim como os Infestos os desconcertam. Os profetas acham os Profanadores apressados e preocupados demais com "o agora" para merecerem seu interesse.

Devoradores: Os Infestos respeitam a lealdade dos Devoradores a Lúcifer e sua competência como soldados, mas a Casa da Natureza tem visão muito curta. Precisam de um líder, mas os Infestos não desejam essa função frustrante.

Algozes: Os Infestos apreciam a paciência dos Algozes e geralmente os procuram em busca de aconselhamento e auxílio. Alguns Infestos acreditam que os Anjos da Morte serão cruciais para a redenção final dos anjos caídos e se esforçam para fortalecer os laços entre as duas Casas.

Profanadores

*"Posso lhe mostrar coisas que o deixarão maravilhado.
É só segurar minha mão, e eu mudarei sua vida para sempre."*



Antes da existência do menor sinal de terra, os grandes oceanos abarcavam o mundo. Os anjos a quem foi outorgado o domínio sobre esse vasto e poderoso reino eram chamados Nereidas e estavam entre as mais belas criações de Deus.

Eram as nascentes e as musas, e seus poderes repercutiam as paixões que levavam à arte e à busca por discernimento e verdade.

As Nereidas foram criadas para inspirar a humanidade, entretê-la com mistérios e incitá-la a se aventurar pelo mundo e descobrir-lhe os prodígios secretos. Eram a personificação do espírito do desejo; sempre tentadoras, mas eternamente fora de alcance. Seu poder conferia-lhes a mais profunda compreensão dos desejos humanos, mas o plano de Deus garantia que o vasto abismo do mar sempre se colocaria entre eles. Logo passaram a lamentar a obediência ao Céu e o amor pela humanidade. Em retrospecto, muitos Profanadores acreditam que, se Lúcifer não tivesse tomado à frente e levantado a bandeira da revolta, teria sido

apenas uma questão de tempo até que uma Nereida fizesse o mesmo.

A Queda galvanizou os Profanadores, que usaram seus poderes para inspirar tanto os mortais quanto os anjos rebeldes no conflito com o Céu. Tornaram-se os símbolos vivos do conflito, pois refletiam as melhores virtudes da resistência e estimulavam os demais a fazer o mesmo. Sobretudo, eles sustentaram o moral dos rebeldes, mesmo nos dias mais tenebrosos da guerra, fechando as feridas espirituais que nenhum Flagelo ou Devorador seria capaz de curar. A devoção inspirada por esses anjos caídos levou a algumas das façanhas mais heróicas da guerra e se transformou na origem dos épicos românticos que ainda ecoam nas almas de todos os seres humanos.

A derrota na guerra foi um golpe terrível para os Profanadores, que jamais vacilaram em sua convicção de que a rebelião era justa. Apesar de mais acostumados ao isolamento que a maioria dos anjos caídos, os Profanadores estavam entre os primeiros a sucumbir às agonias do Abismo e a amputar a dor de sua perda com as lâminas incandescentes do ódio.

Agora que os portões do Abismo se romperam e os Profanadores estão livres novamente, eles podem colocar em ação seus estratégias em meio a uma civilização que preza a aparência acima de tudo. Podem levar homens e mulheres a atos de obsessão, ciúme e desejo que arruinam famílias, põem fim a carreiras e derrubam governos inteiros. Mas também podem encorajar a compreensão humana da filosofia, do companheirismo e da arte, e proporcionar uma visão bela em meio à realidade estéril do mundo moderno. Foram criados como mistérios vivos, perigosos e enganadores, com a função de inspirar os atos de coragem e força que nutrem o crescimento da alma humana.

Fações: Os Profanadores muito provavelmente tornam-se Faustianos ou Rapinantes. No primeiro caso, foram cativados pela humanidade: reagem com prazer — ou, no mínimo, respeito — a sua relação com os seres humanos renovada. Os Rapinantes agem como amantes desprezados e exigem retribuição (geralmente discreta, mas sempre inesquecível) daqueles que perpetraram uma traição tão terrível. Eles despedaçam corações e mentes e espalham a discórdia de maneira que possam assistir à desintegração de grupos sociais sob o peso de recriminações rancorosas e da violência.

Outros Profanadores se decepcionam com a civilização humana, mas tornam-se Faustianos mesmo assim. Anseiam pela bela visão que tinham antes da guerra e reconhecem que os seres humanos são uma parte essencial da mesma.

Alguns Profanadores também podem se deixar fascinar pelas demandas dos Luciferanos ou dos Ocultos, dependendo de suas alianças e experiências na guerra. Mas pouquíssimos tornam-se Reconciliadores. Mesmo que o desejassem, muitos Profanadores sabem que não há como retornar ao paraíso e, agora que as velhas barreiras ruíram, estas não podem ser reconstruídas.

Prelúdio: Os Profanadores são atraídos pelos vaidosos e irascíveis. Em vida, seus hospedeiros dificilmente foram filósofos espirituais ou lógicos, e sim pessoas que se deleitavam com tudo o que fosse físico e imediato. Não eram necessariamente promíscuos, mas muito provavelmente gastavam tudo o que tinham com a última moda ou os brinquedinhos mais extravagantes. Em geral, tinham verdadeira obsessão pelas coisas triviais e ajustavam-se constantemente ao presente para ignorar o ritmo acelerado das mudanças a sua volta.

Os idealistas que atraem um Profanador não se interessam por teorias abstratas e realidades práticas, e sim pela ação imediata para mudar o mundo. Os candidatos mais sagazes são os artistas que tentam refletir grandes porções da realidade em suas obras, certos de que conseguirão capturar as complexidades do mundo que os cerca.

Outros candidatos podem ter sido afetados mais profundamente pelas questões da carne. Aqueles que amaram intensamente, ou com frequência, e foram rejeitados; aqueles que apoiaram uma causa e foram por ela traídos: essas pessoas também podem estar encarceradas no presente, onde a autopiedade e as idéias de vingança banal tomam o lugar do pesar e da cólera.

Uma outra categoria de hospedeiro provável é a dos que sofreram em nome de sua arte num sentido literal: artistas famintos, escritores fracassados e músicos marginais que tiveram seus espíritos alquebrados pela rejeição, pela dúvida e pelo vício.

Fé: Colher a fé é complicado para muitos Profanadores, pois eles não estão acostumados ao contato íntimo com os seres humanos. Atrair a atenção das pessoas é fácil; o difícil é focalizá-la. Com o uso indiscriminado de suas doutrinas, o Profanador consegue reunir um grande grupo de seguidores muito rapidamente (e talvez provocar alguns tumultos com isso), mas essa multidão é de pouca utilidade. A adulação cega e o desejo autodestrutivo não se comparam à fé, apesar de que, com um pouco de paciência, podem proporcionar uma base sobre a qual criá-la. Em essência, um Profanador precisa convencer seus seguidores de que são dignos das dádivas que ele lhes concede.

Muitas dessas dádivas envolvem a expansão da percepção para além do demônio e a abertura da mente ao vasto mundo. Permitem aos servos desenvolver seu conhecimento e, sobretudo, uma compreensão intuitiva do mundo que os cerca. Trata-se, talvez, de um sentimento geral de iluminação, ou um foco mais específico num determinado tópic. Geralmente isso se manifesta em obras de arte ou na expressão por meio de formas mais diretas, como o ativismo político ou social. Essa compreensão, em geral, também é acompanhada por uma confiança renovada capaz de resistir até mesmo ao medo ou à coerção sobrenatural.

Criação de Personagens: Os Atributos Sociais prevalecem. Todos são importantes e, não importa a condição do

corpo do hospedeiro, a Aparência deve ser de pelo menos três pontos. Talentos como Empatia, Intuição e Líbia são instintivos, assim como Sobrevivência. A origem dos Profanadores como espíritos da água confere-lhes uma certa flexibilidade que normalmente se traduz em Destreza elevada, além de bons níveis em Esquiva e Furtividade, e talvez também Briga. A maioria não se preocupa com o conhecimento detalhado da erudição moderna e assuntos correlatos, além de considerar vulgar a política humana.

Tormento Inicial: 3.

Doutrinas da Casa: Doutrina do Desejo, Doutrina das Tempestades e Doutrina da Transfiguração.

Fraquezas: Os Profanadores podem ser criaturas frustrantes e caprichosas, capazes de divagar e arrastar consigo todo o grupo num atoleiro voraginoso de trivialidades. Podem continuar com uma farsa mesmo quando esta já não é mais útil e tornam-se petulantes e intempestivos à menor provocação. Para evitar isso, geralmente só precisam de um pouco de espaço. Quanto mais ordenada e claustrofóbica uma situação se tornar, mais provável será que eles se mostrem ríspidos com os companheiros, façam algo insensato ou simplesmente romem uma direção diferente. Mas esse comportamento é difícil de prever e pode até mesmo se manifestar — se é que o fará — dias após o estopim.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Os Profanadores geralmente desconfiam dos Diabos, pois parece que estes ainda estão tentando impor sua visão de mundo apesar de milhares de anos de tragédia. Outrora, eles foram a voz de Deus, agora sua única mensagem é uma demagogia abominável.

Flagelos: Existem muitas semelhanças entre as duas Casas, pois ambas se preocupam com os elementos físicos e os mistérios da vida. Isso facilita a amizade com os Anjos do Vento e a propensão a confiar nos mesmos, uma tendência que ocasionalmente leva à tragédia.

Malfeitores: Esta Casa é a que mais interessa e atrai os Profanadores porque os Malfeitores parecem realmente entender a intersecção da beleza, do mistério e da função, mesmo que só nos objetos inanimados.

Infestos: Os Profanadores não entendem realmente esta Casa nem as áreas sob seu domínio. Os Infestos preferem a intuição à razão fria, o que os Profanadores consideram o anátema de uma percepção do verdadeiro assombro e da genuína inspiração.

Devoradores: Existe uma estranha afinidade entre os Profanadores e os Devoradores, ou assim acreditam os primeiros. As duas Casas têm o domínio sobre a natureza e, de certo modo, preocupam-se com as questões da carne.

Algozes: Em grande medida, os Profanadores consideram os Algozes espíritos afins que compreendem a dor da verdadeira solidão e do isolamento, embora a rabugice dos Algozes e sua tendência à introspecção tornem o relacionamento entre as duas Casas um pouco tenso.

DEVORADOR

"Há muito tempo não sinto o gosto do sangue no vento. Esta noite, voltaremos a caçar."

À Casa da Natureza foi outorgado o domínio sobre todas as coisas vivas que rastejavam, corriam, ou voavam por toda a terra. Conforme a vida selvagem se espalhava pela terra, os Anjos da Natureza teciam as incontáveis meadas da vida numa tapeçaria intrincada de beleza, majestade e poder. Os Anjos da Natureza cumpriam suas obrigações com orgulho solene e um forte senso de honra pessoal e governavam seu reino com justiça e compaixão.

O nascimento da humanidade foi uma fonte tanto de assombro quanto de consternação para os Anjos da Natureza. Apesar de Deus deixar claro que a humanidade havia sido criada para dominar a natureza e todas as coisas vivas, os seres humanos desconheciam completamente seu funcionamento. Isso apresentou um paradoxo aos anjos: seu dever era proteger e preservar a natureza, mas a maior ameaça à ordem natural era a ignorância da humanidade, e eles não tinham permissão para interferir.

Apesar da reputação de feras impetuosas e insubmissivas, os Anjos da Natureza foram os membros da Hoste que mais relutaram a aceitar a rebelião contra a vontade do Céu. No fim, porém, aqueles que se juntaram às fileiras dos anjos caídos acreditavam que não havia outro jeito de se manterem fiéis a suas ordens. No entanto, depois de se comprometerem, os Devoradores foram os mais corajosos e dedicados; preencheram as fileiras das legiões rebeldes e, sem misericórdia, combateram seus antigos companheiros por toda a extensão do Paraíso. Os Devoradores eram temidos e respeitados de ambos os lados, e eles nunca perderam sua crença na vitória final, mesmo no fim.

A princípio, os Devoradores aceitaram o exílio estoicamente, mas a separação do mundo dos vivos acabou exigindo seu tributo. Pior ainda, o desaparecimento de Lúcifer foi um golpe terrível no espírito da Casa como um todo, o que levou muitos deles a experimentarem uma intensa sensação de traição. Com o crescimento

de sua cólera e de sua dor, eles reverteram cada vez mais a sua natureza feroz, trocando a razão e a culpa pelo instinto irracional.

Quando de sua fuga do Abismo, os Devoradores assustaram-se ao descobrir o quanto o mundo mudara. Os humanos por quem lutaram e sofreram haviam esquecido tudo que aprenderam depois da Queda, pilharam os recursos escassos do mundo e provocaram a extinção de espécies inteiras. Foi o golpe de misericórdia para muitos Devoradores, que se entregaram completamente a seus impulsos monstruosos, movidos pelo desejo de fazer a humanidade pagar pelos crimes cometidos contra a natureza. Para os demais, bastou apenas a dor da terra agonizante para arrancá-los de sua utopia e estimulá-los a restaurar a terra e levar a humanidade à beira da aniquilação.

Facções: Os Devoradores tendem a se encaixar em uma de duas facções, dependendo de como suas convicções resistiram às agonias do Abismo. Muitos Devoradores ainda acreditam que sua lealdade a Lúcifer e à causa dos anjos caídos devem ser respeitadas. A liberdade recém-descoberta é acompanhada por uma obrigação de reformar as fileiras das legiões infernais e retomar a guerra contra o Céu. Aqueles que não se juntam aos Luciferanos tendem a se tornar Rapinantes, pois a sensação de traição depois da guerra e a destruição da natureza pela humanidade os impelem a procurar a vingança sangrenta contra os adorados filhos de Deus.

Além dessas duas facções, um outro grupo grande de Devoradores pode ser encontrado entre os Reconciliadores. Os Devoradores em suas fileiras tendem a ser aqueles cansados de guerra e carnificina, os que sentem que o único jeito de expiar por seus antigos crimes é reconstruir os jardins destruídos pelo tempo.

Menos comuns são os Devoradores Ocultos, apesar de um número significativo desses demônios procurar respostas para o desaparecimento de Lúcifer, seja em consideração à própria honra ou por respeito ao líder perdido. Esses Devoradores gozam de mais sucesso do que se poderia esperar, pois



outros anjos caídos geralmente subestimam sua inteligência e astúcia.

Os mais raros de todos os Devoradores são os que seguem a vocação dos Faustianos, simplesmente porque a fraude é demasiado estranha a sua natureza, e eles não têm a paciência necessária para a elaboração de intrigas. Aqueles leais à facção agem assim porque acreditam que o único jeito de restaurar a terra é subjugando a humanidade.

Prelúdio: Superficialmente, poderia parecer que os Devoradores seriam atraídos por pessoas como soldados, traficantes, membros de gangues e policiais: indivíduos que corromperam suas almas levando vidas violentas. Mas são também atraídos por corretores da Bolsa, vendedores, bombeiros e ativistas políticos: indivíduos que enfrentam dificuldades imensas e geralmente saem dessa experiência com seqüelas emocionais.

Não é surpresa que os Devoradores sejam igualmente atraídos por hospedeiros que também apresentam uma certa obsessão por proteger — ou explorar — os animais e a natureza. Um ambientalista cujas cruzadas ardorosas tenham lhe custado a própria humanidade ou um caçador de troféus insensível são possibilidades igualmente prováveis, dependendo da personalidade do demônio.

Fé: Os Devoradores são os mestres da arte de colher a fé. De fato, sua natureza impulsiva faz com que se sintam mais à vontade em relação aos ganhos de curto prazo do que praticamente qualquer outro demônio.

Os Devoradores de baixo Tormento geralmente tomam o cuidado de restringir a colheita a criminosos ou indivíduos que, com suas ações, estejam destruindo ativamente o meio-ambiente. Mesmo assim, evitam matar o indivíduo se possível, preferindo adquirir fé por meio de ações dolorosas ou aterrorizantes, pois assim esperam que a vítima tome a experiência como um aviso e venha a se corrigir.

Os Devoradores de alto Tormento são menos seletivos ao escolher suas vítimas. Qualquer um, mesmo os mortais solidários à causa do demônio, pode se tornar um alvo. Fé é fé, e esses demônios não hesitarão em tomá-la, o que normalmente leva à morte da vítima.

Os Devoradores são atraídos por indivíduos fortes e agressivos no que diz respeito aos servos. Podem ser indivíduos que conhecem a violência de perto, como membros de gangues, soldados ou policiais. Por outro lado, podem ser intelectuais obsessivos, ativistas políticos, tubarões empresariais ou empreendedores. No tocante aos servos, os Devoradores não têm utilidade para os fracos nem para os tímidos.

Criação de Personagens: Não é surpresa que os ferozes Devoradores dêem preferência aos Atributos Físicos acima de tudo, mas os Atributos Mentais vêm logo em seguida. Muitos Devoradores apresentam pelo menos dois pontos em Prontidão, Empatia com Animais, Briga, Esquiva, Intimidação, Sobrevivência e Furtividade. Também podem herdar pontos em Armas de Fogo e Armas Brancas de seus hospedeiros.

Os incomuns Devoradores com uma orientação mais social tendem a possuir as Habilidades Intimidação e Liderança em níveis elevados, bem como o conhecimento apropriado a sua profissão. Essas Habilidades geralmente são balanceadas com uma certa medida de Esportes, mas as Habilidades relacionadas ao combate são menos comuns, pelo menos no início.

Os Devoradores trazem consigo uma variedade de Antecedentes. É comum escolherem Seguidores: um bando de servos que o demônio convoca quando necessário. Além disso, também podem ter Aliados e Contatos para ajudá-los, normalmente herdados do hospedeiro. Os Devoradores mais sociais podem ter carreiras e exercer Influência, além de apresentar níveis elevados de Recursos.

Tormento Inicial: 4.

Doutrinas da Casa: Doutrina da Fera, Doutrina da Carne e Doutrina da Natureza.

Fraquezas: Os Devoradores são famosos pela falta de tato, e muitos nunca sabem quando manter suas grandes bocas fechadas. Em situações nas quais a diplomacia é essencial, os Devoradores podem ser brutalmente honestos, enfurecer-se com facilidade e mostrarem-se propensos a começar uma briga à menor provocação. É muito comum um Devorador piorar uma situação delicada simplesmente por aparecer no local.

Devido a sua falta de habilidades sociais, muitos Devoradores podem ser facilmente manipulados. Alguns demônios convencem-nos a servir como guarda-costas ou assassinos, tirando proveito de seu senso de honra e dever. No entanto, essas manipulações são um tanto quanto arriscadas, pois, se um dia perceber que foi enganado, o Devorador não hesitará em procurar vingança sangrenta e imediata.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Durante a guerra, os Devoradores respeitavam os Diabos como os líderes nobres que tanto sacrificaram pela causa. Seus contatos entre os mortais são respeitados, e eles sempre parecem oferecer oportunidades de combate.

Flagelos: No campo de batalha, os Devoradores prefeririam lutar ao lado dos Flagelos a combatê-los. No entanto, o sofrimento infligido pelo poder desses demônios afasta todos com exceção do mais Atormentado Devorador.

Malfeitores: Os Devoradores e os Malfeitores desfrutam de uma íntima afinidade que data dos dias em que as duas Casas trabalhavam juntas antes da Queda. Os Devoradores respeitam e admiram os demônios da terra e consideram-nos amigos até prova em contrário.

Infestos: Os Devoradores têm pouca paciência com os Infestos e suas atividades misteriosas. Tampouco compreendem a Casa das Esferas. O movimento dos planetas e as constelações parecem triviais se comparadas à alegria visceral da caçada.

Profanadores: Os Devoradores adoram a paixão e a inspiração dos Profanadores, mas a natureza volúvel desses demônios exaspera os Devoradores seguros e obstinados.

Algozes: Os Devoradores tratam os Algozes com medidas iguais de respeito e pena, além de admirar a dedicação desses demônios a uma vocação incômoda e dolorosa.

ALGOZ

*"Você pode me amar ou odiar como bem entender, mas viva.
Viva agora e até seu último suspiro. Deixe o tempo passar. Haveremos de nos encontrar novamente."*

Representantes da última Casa Celestial, os Anjos da Morte receberam a tarefa lúgubre de desfazer todos os prodígios que seus colegas criavam, pondo fim a vidas, apagando as grandes obras para que outras pudessem substituí-las. Era uma função solene entre as muitas glórias do cosmo, mas os ceifeiros estavam tão satisfeitos com seu trabalho quanto qualquer anjo... Até que a humanidade nasceu.

Como os outros Celestiais, os Ceifeiros amavam a humanidade e dedicavam-se a manter o Éden vibrante e dinâmico; mas a raça humana, em sua ignorância, observava a morte de animais e plantas com medo e tristeza. A reação dos seres humanos assustou e afligiu os Ceifeiros, que desejavam ardentemente aplacar os temores da humanidade, mas foram proibidos pelos mandamentos de Deus. Quando Lúcifer levantou a bandeira da rebelião, muitos Ceifeiros participaram da Queda somente em função do desejo desesperado de serem amados, e não temidos.

Foi então que sobreveio o terrível contra-ataque do Céu. A pena pela desobediência dos seres humanos foi a maldição da mortalidade. Agora os Algozes eram forçados a dar um fim às vidas das pessoas que amavam, e a dor que sentiam só fez afastá-los ainda mais tanto da humanidade quanto dos anjos caídos. Apesar de muitos servirem como guerreiros e campeões na Guerra da Ira — quando conquistaram reputações terríveis —, a maior parte dos Algozes se encontrava às margens do conflito e dedicava-se a suavizar as mortes dos seres humanos em vez de contribuir ainda mais para a carnificina.

Agora, na esteira de sua misteriosa libertação, os Algozes se encontram num mundo que sofreu demais com a ausência daqueles criados para reger os processos do envelhecimento e da morte. A difícil situação do mundo e da humanidade convence muitos Algozes de que o único recurso que lhes resta é conchamar a noite final e conceder ao mundo uma morte misericordiosa. Alguns poucos de grande determinação, no entanto, enxergam o mal que tem sido infligido e acreditam que, ao restaurar o equilíbrio,

os Algozes poderiam finalmente merecer a paz e a compreensão da humanidade pelas quais anseiam há tanto tempo.

Fações: Pouquíssimos Algozes são Luciferanos, pois nunca foram encarnadamente leais a Lúcifer para começar. Ele era o centro da rebelião, e eles estavam na periferia, concentrados mais em salvar os seres humanos e em subverter os planos do inimigo do que em vencer batalhas.

Existem mais Algozes entre os Faustianos, mas muitos membros desta Casa que se concentram no potencial da humanidade tornam-se Reconciliadores, transformam sua paixão numa demanda por Deus e se esforçam para recriar o mundo como este foi outrora, antes da revogação da imortalidade. Não vêem utilidade no encorajamento da autoconfiança da raça humana, pois acreditam que a proteção contra a morte pode ser concedida somente por Deus em pessoa. Se não for assim, trata-se de um sistema fechado, e não há confiança, evolução nem purificação que venha a bastar.

Os Ocultos atraem um número considerável de Algozes porque a natureza abstrata e investigativa da facção condiz com muitos integrantes da Casa Derradeira. Os Rapinantes atraem também seu justo quinhão. É possível que os membros listem várias razões: estão cumprindo seus deveres segundo as ordens de Deus; ou estão fortalecendo os exércitos espirituais para sitiá-lo Céu; ou, na ausência de Deus, eles se tornaram os juizes da humanidade. Mas, em geral, é só uma grande inveja dos vivos o que os leva a encontrar prazer na destruição constante.

Prelúdio: Os Algozes são atraídos por aqueles que pouco se importam com a vida. Em relação às outras Casas, é muito mais provável que os Anjos da Morte encontrem hospedeiros que tenham destruído os próprios espíritos tentando o suicídio. As pessoas confrontadas diariamente



com o crime ou a violência também são particularmente suscetíveis: policiais, soldados e viciados, por exemplo. A cada golpe, dirigido a si mesmos ou aos outros, eles se desintegram um pouco mais por dentro. Refugiados ou vítimas de tortura e violência também são bons candidatos. E há aqueles cujas almas foram reduzidas a nada pela banalidade e pela negligência, aqueles que ferem a própria pele com lâminas simplesmente para experimentar qualquer sensação.

No entanto, existem mais razões para a apatia que para o desespero. Alguém que tenha passado a vida ajudando outras pessoas, renunciando a toda e qualquer recompensa, pode atrair um Algoz. Também são adequadas as pessoas que se dedicam de verdade a uma religião ou filosofia focada na próxima vida, às custas de sua existência atual; ou os que defendem que a experiência física e o desejo são mera ilusão.

Fé: Filosoficamente, esta Casa se encontra numa posição difícil quando se trata de ganhar seguidores e colher Fé. A humanidade não foi criada para morrer, de maneira que os Algozes que tentam restaurar o Paraíso (principalmente os Reconciliadores e os Ocultos) devem de algum modo fazer com que os seres humanos relevem a própria mortalidade e o papel do demônio em suas vidas. Para aqueles que pregam a rebelião contra Deus, a morte é o lembrete definitivo do fracasso.

Alguns Algozes tentam se desviar completamente dessas questões. Eles se esforçam para coletar a Fé não como anjos da morte, mas simplesmente como anjos. A maneira mais fácil de fazer isso é imitar um membro de uma Casa diferente. Os Diabos (usando orgulho) e os Infestos (usando segredos) são as duas mais óbvias. Uma outra solução é formar uma seita genérica, como a "Igreja de Todos os Anjos", a "Igreja do Deus Único" ou "A Humanidade em Ascensão". Outros tornam a morte o princípio central do relacionamento com seus servos. Os Rapinantes são os que têm menos dificuldades: podem simplesmente criar uma seita de assassinio, e pronto. É possível que os Algozes de alto Tormento não tenham outra escolha.

Devido a sua fascinação por todas as facetas da vida, os Algozes procuram um grupo diversificado de seguidores, mesmo quando estabelecem uma seita centrada na morte. São propensos a escolhas um tanto quanto arbitrarias: selecionam a primeira opção passável, ou então exterminam todos que os procuram. Alguns chegam a fixar um rosto a esmo na multidão e se empenham inteiramente na iniciação *daquela* pessoa, *daquela* alma.

Criação de Personagens: Não existe nenhum grupo de Atributos que seja importante enfatizar, apesar de os Mentais serem comuns (principalmente Percepção). A Força e o Carisma geralmente diminuem em relação aos parâmetros do hospedeiro original, mas o Vigor aumenta. A Manipulação pode ser alta, mas o uso da mesma pode parecer um tanto quanto acanhado.

A Presciência, a Intuição e a Furtividade são Habilidades preferenciais. A Intimidação e a Investigação também são boas opções, e os membros da Casa parecem aprender bastante rápido com o mundo que os cerca, de maneira que qualquer Conhecimento seria apropriado. Certas Habilida-

des como Liderança e Empatia não são naturais, mas coisas estranhas poderiam ter acontecido durante a guerra.

Tormento Inicial: 4.

Doutrinas da Casa: Doutrina da Morte, Doutrina dos Reinos e Doutrina do Espírito.

Fraquezas: Antes da guerra, os Ceifeiros eram geralmente evitados por outros anjos, o que lhes empresta um ar de indiferença que muitas vezes disfarça uma atenção extrema ao mundo dos vivos. Mesmo as lembranças de seus hospedeiros parecem mais estranhas a eles do que a outros demônios. Podem ser peritos em desenredar fraudes intrincadas, mas coisas mais simples — particularmente as motivações humanas — podem ludibriá-los. E, apesar de se manterem abertos e atentos, tão logo tomam uma decisão, acham muito difícil admitir que podem ter se enganado. Com o aumento de seu Tormento, passam a perceber o mundo com maior clareza mesmo que, paradoxalmente, se sintam cada vez mais afastados dele. Boa parte do mal causado por um Algoz de alto Tormento está ligada a um desejo obsessivo de deixar sua marca numa realidade em extinção.

ESTEREÓTIPOS

Diabos: Quando exortados a dar uma opinião, os Algozes, em geral, parecem estranhamente ter pena dos Diabos. As mentiras e as ambições desses demônios podem ser recebidas com um sorriso tristonho e condescendente.

Flagelos: Havia muita inimizade entre essas duas Casas durante a guerra. Agora os Algozes alegam que os Flagelos são seus irmãos mais chegados e desconsideram todo o rancor de antes.

Malfeitores: Os Algozes alegam que os artefatos — na verdade, todos os objetos materiais — não passam de brinquedinhos, meras distrações para se fugir das verdadeiras preocupações do mundo. Apesar disso, aparentemente são capazes de cooperar com os Malfeitores, e a companhia desses demônios lhes parece agradável.

Infestos: Alguns Algozes dizem que, na ausência de Deus, são os mortos que agora dirigem os sonhos e dão forma aos padrões das estrelas. Portanto, os Infestos constituem mais uma Casa com a qual eles têm íntima afinidade.

Profanadores: Os Profanadores transpuseram o abismo entre eles mesmos e a humanidade, um abismo tão profundo, de certo modo, quanto o dos próprios Algozes. Mas, diante de suas novas oportunidades, só fizeram agir como moleques mimados e mulheres devassas (ao menos essa é a opinião de um Algoz).

Devoradores: Os Algozes repreendem a violência irrefletida dos Devoradores e o desperdício de vidas. Apesar disso, gostam de se associar a esta Casa e também oferecem conselhos em inúmeros outros tópicos. Alguns alegam que isso parece manipulação, pois os Devoradores acabam assumindo o papel de guardacostas. Mas os Algozes discordam, obviamente.

As FACCÕES

FAUSTIANOS

Os Faustianos examinaram o poder da Fé humana e concluíram que, mesmo aprisionados num mundo único e não-facetado, os Filhos de Adão têm poder de natureza equivalente ao de Deus. Há que se admitir que o *grau* de poder é minúsculo, mas toda criança ao nascer carrega uma centelha da chama divina. Se você reunir centelhas suficientes, o fogo poderia um dia ofuscar o sol.

Os Faustianos consideram a condição geral da humanidade extremamente degradada em relação à época do Éden. Como avós rabugentos, eles estão convencidos de que as pessoas hoje em dia são mais fracas, mais estúpidas, mais idiotas, menos razoáveis, menos respeitadas... Simplesmente um retrocesso geral desde os tempos da memória. Mas, ao mesmo tempo, a capacidade coletiva dos seres humanos de definir a realidade a seu redor é, no mínimo, mais forte do que quando era possível contá-los aos milhões, e não aos bilhões. Mas a humanidade está usando boa parte de sua maior força para *se reprimir!* Sua maior fé é depositada na evidência: a única coisa que não *precisa* da fé para ser verdadeira. Conseqüentemente, apesar de tornar-se mais forte seu domínio sobre o mundo, esse mesmo domínio restringe e constribe a realidade dentro de instâncias cada vez mais apertadas e estreitas. É possível que, caso os seres humanos continuem nesse rumo, a fé desapareça, deixando para trás um mundo frio de certeza absoluta e mecânica.

Apesar de um mundo assim não ter lugar para Deus, tampouco teria um nicho para os demônios e, portanto, é intolerável aos Faustianos.

A humanidade, como esta se encontra no mundo decaído, é um incêndio que começa a escapar ao controle, esgota rapidamente as fontes óbvias de combustível e ameaça espalhar brasas. A filosofia faustiana baseia-se no aproveitamento e na administração desse poder: controlar a queima, renovar o combustível e construir motores que possam canalizar as energias divinas da humanidade para fora, e não para dentro. É claro que algo assim exigirá direção cautelosa e liderança, mas, no fim, a fé humana constitui por si só a melhor esperança de libertar o mundo do jugo de Deus.

Rivais: Os Faustianos demonstram uma tolerância besfisticada com os Reconciliadores. É verdade que os Reconciliadores se apegam à crença tola de que podem fazer as pazes com o Todo-poderoso, mas, tão logo superem esse otimismo adolescente, poderão crescer e voltar-se para objetivos mais maduros (isto é, faustianos). Os Luciferanos geralmente recebem o mesmo tratamento. É possível que tenham tomado a estrada errada para chegar a vitória sobre o Céu, mas ao menos eles não fazem segredo do mapa.

A ambição dos Faustianos de consumir a rebelião humana contra Deus (ou, dependendo a que Faustiano você perguntar, de escravizar a humanidade para uma rebelião espiritual contra Deus) vai diretamente de encontro à política dos Rapinantes de devastar tudo e matar todo o

mundo. Conseqüentemente, os demônios Rapinantes são vigorosamente encorajados a deixar de lado sua ira irracional e recuperar a esperança. Se isso não der certo, os Faustianos tendem a atacá-los com os seres humanos que lhes são fiéis.

Existe uma oposição mais discreta em relação aos Ocultos. Os Faustianos estão bastante confiantes de que já entenderam tudo, e indagadores incômodos são mais do que simples pestes: podem ameaçar a determinação dos anjos caídos que empreendem a grande obra de construir o futuro. Pior ainda, eles podem semear dúvidas nos corações dos seguidores mortais.

Apesar de os Faustianos desprezarem os Rapinantes como agentes do caos e da destruição, seu agravo em relação aos Ocultos é mais sério e fatigante, pois estes são muito resistentes à persuasão. Para um Faustiano dedicado, uma pergunta inconveniente é pior que as garras de um Rapinante em volta da garganta.

Casas: A grandiosidade e o alcance do plano dos Faustianos agradam a muitos demônios ambiciosos. Obrigar os seres humanos a fazer boa parte do trabalho duro restringe esse apelo, limitando-o àqueles que se sentem à vontade fazendo com que outras pessoas cuidem do serviço sujo. Mas, para aqueles que se encaixam nas duas categorias, o faustianismo é uma filosofia perfeita.

Os Diabos, por serem os antigos comandantes do Universo, são sem dúvida usados para garantir que os demais obedeçam às ordens e, já que formam a Primeira Casa, têm a confiança necessária para tamanha ousadia. Os Profanadores também sempre tiveram grandes esperanças em relação ao poder coletivo da humanidade: inspirá-la a ascender à apoteose parece uma aventura fascinante. Por último, existem muitos Faustianos entre os Malfeitores. Para eles, o apelo não está tanto no alcance do plano, mas em seu pragmatismo. Os Faustianos têm um plano com objetivos concretos que podem ser alcançados *agora*. A impressionante habilidade dos Malfeitores de seduzir e manipular os seres humanos é só a cobertura do bolo.

A única Casa notavelmente ausente do edifício faustiano é a Segunda. Os Flagelos têm aguda — e talvez mórbida — consciência da natureza frágil, assustadiça e combatida da humanidade. Dependendo desses elos fracos parece (a eles) uma receita para o fracasso.

Líderes: O Diabo Belfigor é um dos anjos caídos mais fortes que já retornou à Terra, e ele voltou com o brinde adicional de um corpo atraente e vigoroso. Belfigor logo se insinuou na hierarquia de uma das religiões esotéricas dos Estados Unidos e lançou sua própria versão. Operando dentro dessa estrutura, Belfigor espera livrar o mundo da interferência divina antes que se passem duas gerações.

O Profanador Senivel, o primeiro embaixador de sua Casa junto à humanidade, também é um Faustiano, mas apresenta uma inclinação mais humanista. Enquanto Belfigor vê a revolução faustiana como a melhor esperança dos demônios, Senivel espera que ela represente a satisfação plena tanto dos mortais quanto dos Elohim (dos mortais, ao permitir que estes tomem o lugar de Deus, seu Pai,

no leme do universo; dos espíritos, ao oferecer-lhes um novo mestre).

Objetivos: De modo geral, os Faustianos são a favor da paz mundial e se opõem à contracepção — não por razões caridosas, mas só porque desejam mais seres humanos em circulação.

Os Faustianos infestaram Roma e Jerusalém, onde esperam encontrar (e aproveitar) populações com altas concentrações de Fé. No entanto, seu principal posto avançado fica nos Estados Unidos (parece claro aos Faustianos que os Estados Unidos são a nação mais poderosa da atualidade e, portanto, perfeitos candidatos à submissão). A “Igreja da Espiritualidade Científica” de Belfigor comprou um grande lote de deserto nos arredores de Flagstaff, Arizona. A milhas de qualquer outro centro populacional, pretendem criar uma cidade a partir do zero e encorajar as pessoas “do tipo certo” a se estabelecerem por lá.

Os anjos caídos mais atentos desconfiam que a proximidade do local a uma gigantesca cratera não seja acidental. Uma das primeiras vitórias dos anjos rebeldes na Guerra da Ira foi abater o grande Vejovis, um anjo do Firmamento. Muitos desconfiam que o “meteoro” no fundo da cratera é nada menos que o antigo cadáver de Vejovis.

OCULTOS

Passar eras incontáveis encarcerado num vácuo desprovido de luz, som e *sensação* é um castigo bastante severo, mas de fato proporciona uma coisa: muito tempo para pensar.

Depois do choque inicial da derrota — depois do horror e da agonia do Inferno, e mesmo depois do desespero de rediosas eras infundáveis —, alguns anjos caídos retrocederam um passo e reconsideraram suas suposições iniciais. Alguns refletiram, avaliaram e tentaram entender o que saiu tão desastrosamente errado.

Esses Elohim curiosos chegaram a algumas conclusões alarmantes.

Em primeiro lugar, a perspectiva de Deus é onisciente, ou tão remota e difusa a ponto de ser *quase* onisciente, principalmente em comparação a criaturas tão limitadas quanto os seres humanos e até mesmo os anjos. Se uma luz humilde como Ahrimal foi capaz de enxergar o problema em formação, Deus certamente o previra eras antes.

Segundo, Deus é perfeito ou (de novo) está tão perto da perfeição que isso não faz a menor diferença. Portanto, os anjos criados por Ele devem ter sido um modelo perfeito de Seus desejos, ou chegaram tão perto desse modelo quanto a realidade seria capaz de tolerar. Embora seja possível que a matéria bruta do mundo físico fosse muito fraca para suportar servos perfeitos, é impraticável imaginar que Deus permitiria a essa imperfeição manifestar-se como desobediência... *a menos que a rebelião não fosse uma imperfeição.*

Terceiro, Lúcifer — como o primeiro entre os anjos e o mais próximo de Deus em poder — deve, em virtude de seu poder e posição, estar mais próximo do ideal de Deus do que qualquer outro. O fato observado de que ele foi o

primeiro e o melhor dos rebeldes é o argumento decisivo de que a rebelião — com a conseqüente deterioração da realidade e o castigo medonho imposto a homens e Elohim — foi, na verdade, o cumprimento do plano de Deus, e não um desvio.

Agora que estão livres de sua prisão, esses Ocultos tomaram suas premissas lógicas e usaram-nas como fundamentação para novas perguntas.

Se Deus sabia da rebelião, certamente também previu a inevitável fuga dos demônios do Abismo. Qual, então, é o novo plano de Deus para Seus servos involuntários?

Já que Lúcifer não foi encarcerado, e ele não atende a nenhum chamado, qual terá sido o destino da Estrela da Manhã? A destruição, já que assumira o papel de líder? Algum outro tormento, quem sabe ainda pior que o Inferno? Ou — muito provavelmente — teria ele escapado ao castigo porque conhecia o plano de Deus o tempo todo?

Por último, e mais importante: se os anjos caídos foram os títeres de Deus todo esse tempo, existe algum jeito de escapar a esse destino no futuro?

Será que devem sequer tentar?

Rivais: Os Ocultos não gostam muito dos Rapinantes — gostar do quê? —, mas consideram basicamente sem sentido o ímpeto ensandecido e irracional dessa facção. Como as formigas de um formigueiro destruído, eles correm para lá e para cá, desvairados, mas nada realizam.

Os Reconciliadores são idealistas demais, mas ao menos questionam em vez de proclamar respostas capciosas. Não, as facções que realmente incomodam os Ocultos são a dos Luciferanos e a dos Faustianos. Os dois grupos têm os mesmos problemas. Falam e não escutam. Fazem declarações orgulhosas que, na maioria das vezes, revelam as falhas de sua lógica. Fecharam os olhos e as mentes, e eles *se compadecem* de todos os que não compartilham de seu senso de dever cego e desorientado.

Se os Rapinantes andam caoticamente em círculos, e os Reconciliadores se perdem em lástimas confusas, os Luciferanos e os Faustianos constroem diligentemente o mesmo formigueiro destruído da última vez, ou um outro inteiramente novo. Nenhum deles se detém para perguntar quais deveriam ser *realmente* seus objetivos.

Casas: Muitos Malfetores entram para a roda dos indagadores. Esta se ajusta naturalmente a suas tendências equilibradas e metódicas. Constituindo, talvez, a mais pragmática de todas as Casas, os anjos do Fundamento parecem extraordinariamente capazes de examinar seus pressupostos fundamentais sem repreender a si mesmos pelos erros cometidos. Quase se pode vê-los dando de ombros e murmurando: “Não funcionou. O que podemos tentar agora?”

Uma Casa mais ardorosamente inquisitiva é a dos Algozes. Apesar de fazerem as mesmas perguntas que os Malfetores, eles têm um interesse pessoal e contundente nas respostas. Na guerra, foram obrigados a levar a atrocidade da morte a sua adorada humanidade, e a culpa e o pesar que ainda sentem exigem respostas.

Líderes: Ahriental, o humilde Fado a primeiro prever a Idade da Ira, surgiu como um dos Ocultos mais ativos e influentes. No entanto, sua posição entre os anjos caídos é estranha. Famoso (ou famigerado) como um dos arquitetos da revolução e o anjo mais humilde a ser nomeado príncipe por Lúcifer, ele agora é um dos indagadores mais insistentes. Ele contrapõe muitas das pressões que assolam a sociedade demoníaca: as patentes da criação contra a meritocracia da rebelião; a lealdade contra a autonomia; a esperança contra o desespero. Admirado, respeitado ou simplesmente desprezado, mencionar seu nome é geralmente uma boa maneira de dar início a discussões acaloradas entre os anjos caídos.

Guipontel, um Fundamento e outrora Arcajo, representa uma facção mais acessível da Inquisição. Um auto-proclamado forjador de coalizões, ele estimula os Ocultos a estabelecer tréguas e até mesmo alianças com outras facções a fim de observar, entender e, quem sabe, até mesmo aprender. Se as contribuições dos Ocultos estimulam uma atitude mais aberta e curiosa nos demais, isso seria algo ruim?

Objetivos: O acesso à informação — demoníaca, científica, histórica humana, mitológica ou “de outro tipo” — é um anseio geral dos Ocultos. Qualquer dado em particular poderia conter uma pista vital.

Os Ocultos estabeleceram seu principal bastião em Atlanta, no estado norte-americano da Geórgia, e estão rapidamente aumentando bases de operações subsidiárias em Dallas, Chicago e Washington, nos Estados Unidos. Basicamente, têm como objetivo estabelecer uma célula forte em todas as principais eixos de rotas aéreas. Estão se expandindo de maneira similar na Europa, começando com Heathrow, em Londres. Células menores foram designadas para Tóquio, Pequim e Rio de Janeiro.

A finalidade de fortes posições defensivas perto de grandes aeroportos é preservar sua mobilidade e sua capacidade de monitorar as viagens de outros anjos caídos. Seu objetivo imediato é gerar um inventário de todos os anjos caídos que caminham pela Terra. A descoberta dos Terrestres também tornou prioritário encontrar esses demônios.

Essas listas — o *Scelestinomicon* (*O livro dos rebeldes*) para os anjos caídos, e o *Crucianomicon* (*O livro dos atormentados*) para os Terrestres — a princípio têm a intenção de formar o núcleo de uma rede de informações para todos os anjos caídos. Com o crescimento da facção dos Ocultos, o uso dessas listas pode se tornar mais definido ou menos livre.

LUCIFERANOS

Os anjos são criaturas imortais e, considerando-se a duração de uma vida infinita, qualquer revés, com exceção da destruição, é algo temporário.

Nem todos os espíritos aprisionados no Inferno perderam a fé. Nem todos os anjos caídos abandonaram a esperança. Mesmo derrotados, alguns permaneceram fiéis aos princípios que os levaram à rebelião. O amor pela humanidade. A lealdade a Lúcifer. O compromisso de acreditar que sua causa era justa e que o Céu e a Hoste obediente estavam errados.

Os Luciferanos se encontram hoje tão preparados para lutar pelo que acreditam quanto eras atrás, quando foram arremessados em sua sombria prisão ainda vociferando rebeldia. Apesar de muitos se sentirem prostrados, rancorosos e atormentados, eles continuam indomados. De fato, muitos encontram bastante coragem em suas novas condições.

O mundo pode estar arruinado, pode ser único e mecanicista, mas, ao mesmo tempo, parece que não restaram anjos para controlar as coisas. Até mesmo um exército extremamente enfraquecido é capaz de triunfar se tomar o campo sem oposição.

Acrescente a isso o fato encorajador de que eles conseguiram escapar do cárcere em primeiro lugar. Se realmente são anátemas para Deus, odiados a Seus olhos e, segundo as palavras de Seu mensageiro, condenados à eterna tortura, como foi possível que tantos reentrassem no mundo dos homens? Os Ocultos podem cochichar sobre os estratagemas divinos, mas não é mais fácil pensar que o poder de Deus está simplesmente desaparecendo? E que os demônios do Inferno encontram liberdade porque as jaulas de Deus perderam sua força?

Sobretudo, eles apontam triunfantes para a ausência de Lúcifer do Inferno. Os Luciferanos não acreditam que ele tenha merecido um castigo exclusivo, e sim que ele tenha escapado inteiramente ao castigo. Talvez o mais forte dos seus tenha permanecido livre porque os inimigos não conseguiram confiná-lo! Talvez o Adversário esteja à espreita, esperando para ver quem ainda está preparado para lutar... e quem se revelará fraco demais.

Rivais: Os Luciferanos são surpreendentemente tolerantes em relação aos Rapinantes. Já que os Rapinantes mantêm sua inclinação militar, os Luciferanos tendem a considerá-los como soldados com um entusiasmo admirável. Só precisam de um pouco de disciplina para se tornarem úteis novamente.

O mesmo tipo de condescendência e boa-vontade ambígua estende-se aos Faustianos, só que ao contrário. Para um Luciferano, os Faustianos têm disciplina suficiente e a idéia geral correta; só precisam lembrar quem é que manda.

Não, as facções que merecem a ira dos Luciferanos são as hesitantes, as covardes, as desnorreadas e indecisas: os Ocultos e os Reconciliadores.

Os Ocultos são como pára-quedistas que questionam o ato em plena queda. Estão tão obcecados com a classificação de miríades de possibilidades que consideram superficialmente os fatos ordinários e o *aquí e agora*. O ensimesmamento neurastênico ofende a dignidade de qualquer Elohim, mas essa é, apesar de tudo, a principal preocupação dos Ocultos. Para os Luciferanos mais afeitos à ação, os indagadores contemplativos são essencialmente inúteis e fracos.

A única coisa pior que a fraqueza é a traição. Portanto, a única coisa pior que um Oculto hesitante é um Reconciliador lambe-boras. Esses Elohim patéticos e frustrados são como pára-quedistas que se viram em pleno

ar e tentam voltar ao avião! Aparentemente, não estavam prestando atenção quando todas as implicações da rebelião foram discutidas, nem quando a Hoste Celestial condenou-os ao Abismo. Seria plausível pensar que uma temporada no Inferno mostraria a eles a verdade sobre o perdão divino, mas não. Eles se agarram como lampreias à idéia de se reconciliar com Deus.

Casas: Lúcifer regia a Primeira Casa, e a lealdade angelical não se extingue com facilidade. Muitos Diabos ainda se reúnem sob o estandarte de seu antigo (e futuro?) senhor. Alguns podem simplesmente acreditar que, como são os Espíritos da Aurora, terão posições de importância no novo mundo da Estrela da Manhã. Outros — embora jamais venham a admiti-lo — voltam-se para Lúcifer a fim de preencher o vazio deixado pela rejeição de Deus. Eles anseiam por ordens a cumprir, e o Adversário sempre soube como distribuí-las.

Alguns dos Devoradores que lutaram bem na guerra continuam leais, entusiasmados pelas lembranças de glória e pela expectativa de vingança. Em geral, esses Devoradores são menos oprimidos pelo Tormento que seus companheiros no partido dos Rapinantes. Ao contrário dos nihilistas, os Devoradores entre os Luciferanos ainda têm esperança de que alguma coisa pode ser construída neste mundo — tão logo todo o entulho seja removido, é claro.

Os Flagelos também são atraídos pela causa luciferana por muitas das mesmas razões que os Diabos. Como perfazem o segundo escalão da nobreza, há um certo apelo em se aliar ao antigo Anjo Excelso. Mais do que isso, há um profundo apelo em acreditar que a Hoste Profana não está simplesmente se reerguendo, mas que ela jamais tombou. Se for verdade, então é possível que os castigos impostos por Deus e declarados por Miguel também sejam revogados, particularmente a devastadora maldição que impõe a decadência e a morte aos seres humanos.

Apesar dessa promessa, poucos Algozes seguem os Luciferanos. Como pertencem à Última Casa, a possibilidade de ascensão não os atrai. Mais do que isso, porém, os Algozes — cujo castigo foi plausivelmente o mais horripilante de todos — parecem os menos capazes de acreditar que a primeira guerra representou algo além de uma derrota decisiva para os rebeldes.

Líderes: Grifiel, o rebelde de mais alta patente da Casa da Natureza, continua leal a Lúcifer apesar da derrota e de toda a angústia que ele tem suportado em nome da Estrela da Manhã. Outrora um guerreiro nobre e honrado, Grifiel desfez-se de sua ética e de todos os seus escrúpulos, um a um — juntamente com sua beleza, sua sanidade e sua capacidade de amar. Ele segue o Adversário nem tanto por convicção quanto por louca obsessão. Negar Lúcifer seria como admitir que tudo o que ele perdeu e sofreu não faz sentido. Ele prefere ser arremessado de volta ao Inferno ou reduzido a absolutamente nada a abandonar a rebelião.

Enquanto Grifiel detém a astúcia e a crueldade necessárias num comandante das linhas de frente, Nazriel, dos Flagelos, surgiu como a líder definitiva dos Luciferanos — até que a Estrela da Manhã retorne, é claro. Intitulando-se

Nazathor, Princesa da Libertação Sublime, ela manobra sua facção com cuidado e cautela: ataca com vigor, mas logo retorna à segurança das trevas. Supostamente a amante de Lúcifer, poucos se atrevem a fazer-lhe oposição.

Objetivos: O principal objetivo da facção dos Luciferanos é, obviamente, a localização de seu líder. Realizar tal coisa envolve um plano tríplice. Primeiro, os batedores luciferanos recebem ordens para vagar pelo planeta em busca de qualquer sinal de atividade demoníaca. A princípio, eram enviados individualmente, mas muitos lobos solitários foram abatidos por Terrestres, facções demoníacas hostis ou seres mais misteriosos. Agora são enviados em bandos.

Segundo, os Luciferanos estão mantendo vigilância cerada sobre a mídia. Especificamente, estão tentando investir dinheiro e conquistar servos influentes a fim de conseguir com exclusividade notícias frescas que possam envolver demônios. Isso também lhes proporciona uma vantagem ao acobertar atividades luciferanas, bem como um meio de enviar mensagens veladas. Mas, como no caso dos batedores, os Luciferanos também encontraram uma oposição incomum na mídia.

Terceiro, os Luciferanos estão montando uma campanha agressiva de comunicação entre os anjos caídos. O próprio Lúcifer não respondeu ao chamado, mas cedo ou tarde, todo Elohim condenado ao Inferno cujo nome seja lembrado por um Luciferano pode esperar uma invocação e uma requisição de informações.

RAPINANTES

A Idade da Ira foi longa e difícil. Muitas pessoas boas e Elohim valentes sofreram e morreram. Perderam-se as ilusões. A honra cedeu ao pragmatismo, que, por sua vez, afundou sob o peso da vingança, da cólera e do simples desespero. Os homens descobriram o mal, e os anjos aprenderam a acolher o ódio. Ao final da guerra, muitos anjos caídos haviam se tornado pouco mais que máquinas vivas de destruição, e sua alegria pela criação foi pervertida e transformada num amor exclusivo pela aniquilação.

Eles enlouqueceram, corromperam-se e aviltaram-se antes de perder a guerra. Antes de serem despojados da maior parte de seu poder. Antes de serem condenados a uma temporada que pareceu eterna, mesmo a seres imortais, num Inferno enlouquecedor de isolamento e privação.

Agora, esses amargos e irados Elohim emergiram do Abismo depois de eras durante as quais sua única distração foi a dor da própria sanidade a devorar a si mesma... e encontraram um mundo tão repugnante e corrompido quanto eles próprios. Ao contemplar um planeta emporcalhado, uma humanidade aviltada e cruel e um cosmo reduzido a um vestígio ressecado de sua antiga glória, eles vislumbram apenas um ato significativo: destruir; destruir tudo.

Extiminar esse arremedo cruel do Paraíso que eles um dia planejaram. Dar à humanidade o silêncio misericordioso do túmulo. Destruir as obras de Deus a todo e qualquer momento, esperando incitá-Lo a finalmente *aniquilá-los*.

A vitória é impossível para os anjos caídos, mas talvez eles ainda sejam fortes o bastante para arrasar o troféu — o mundo —, mesmo quando este é arrancado de suas garras ávidas.

Rivais: Sendo a facção mais radical, os Rapinantes têm mais inimigos.

Eles odeiam os Luciferanos por se deixarem enganar. Se foi Lúcifer quem engendrou a Grande Fuga, onde está ele? É asqueroso ver seres que um dia foram os *senhores da criação* correndo de um lado para outro à procura de um novo patriarca de longas barbas para conduzi-los à glória, punir os perversos e colocá-los na cama à noite. Dã na mesma esperar Godot ou sua preciosa Estrela da Manhã.

Talvez o único espetáculo mais repulsivo que os Elohim a agir como crianças seja a visão de Elohim a agir como pais. Os Faustianos deixaram de servir a Deus para se opor a Deus, deixaram de ser brutalizados por Deus... para pensar que podem *substituir* Deus? Os Rapinantes acham essa linha de raciocínio risível, principalmente por que os Faustianos pensam que *eles* é que são os loucos.

Os Faustianos e os Luciferanos estão malucos se pensam que ainda são capazes de empreender qualquer tipo de ataque significativo a Deus, mas ao menos eles compreendem que há uma *guerra em andamento*, e que ela não foi interrompida só porque um lado foi derrotado e subjugado durante milhões de anos. Os Reconciliadores são, talvez, os vencedores do calorosamente disputado título de "Mais Desprezados pelos Rapinantes", simplesmente porque eles são os mais otimistas.

A única facção que os Rapinantes chegam a tolerar é a dos Ocultos, simplesmente porque eles (ainda) não significam muita coisa. Os Rapinantes acham que um dia eles vão se encher de ficar perguntando "por quê?", e começarão a destroçar as coisas. É o único curso natural para um realista.

Casas: O Devorador rapace é o estereótipo do Rapinante, e por bons motivos. Os Devoradores são, talvez, os menos propensos à reflexão deliberada, e os Rapinantes são a facção da ação. Ao contrário de todos os outros grupos, os Rapinantes não acalentam a menor esperança de vitória futura, então por que se incomodar com planos para daqui a centenas de anos, ou dez, ou mesmo um? Levantar uma vida dura e ser ainda mais duro de se matar são metas honradas para os viris Devoradores.

Os Rapinantes mais discretos são os Profanadores que se desencantaram com a beleza depois da guerra e do exílio. Agora dedicados a tornar um mundo feio mais horrível ainda, eles são a luva de pelica, geralmente invisível, que encobre o punho de ferro de um Devorador. Se um Devorador rapace encontrar você, é bem provável que ele simplesmente o mate. Um Profanador rapace provavelmente tomará você autodestrutivo, depois de minar aos poucos ou arrasar de uma só vez tudo a que você um dia deu valor.

A maioria dos Malfeitores se dispõe contra os Rapinantes. Talvez sua sintonia com as profundezas da Terra faça com que a decadência da superfície pareça-lhes menos

ofensiva. Talvez essas naturezas sóbrias e cuidadosas, empregadas na magnitude do tempo geológico, não se sintam à vontade com a aparente espontaneidade da facção. Ou talvez eles não consigam reprimir suas naturezas essencialmente criativas o bastante para se tornarem vassalos da destruição.

Líderes: Sauriel, o Libertador, tem o respeito e a obediência de seus companheiros rapinantes. Um dos raros Algozes a adotar a filosofia dos Rapinantes, ele é um dos poucos capazes de dar continuidade à vingança e à crueldade mesmo além-túmulo. Outrora um dos arquiduques de Lúcifer, ele lidera por meio de ameaças e intimidação mais do que pela persuasão.

Sua contraparte é Suflatus. Ela costumava ser a Doadora das Águas Correntes, mas agora é a Duquesa do Pó. Ela acredita (e proclama em alto e bom som) que a ruína da rebelião deveu-se à traição interna — especificamente, a traição do rebelde que se ausentou do Abismo. "Aquele que traiu uma vez, trairia novamente", declara, e ela agora impõe a si mesma a tarefa de minar os melhores esforços de homens, anjos e demônios. O ódio recíproco de Suflatus e Nazathor é tão intenso que aquele que se interpõe entre as duas pode ser escaldado pela ira.

Objetivos: Apesar de serem conhecidos como carneiros irracionais, os Rapinantes são, na verdade, bastante cautelosos ao escolher alvos que possam ser isolados e atacados sem represália. Os Rapinantes são particularmente ativos em regiões divididas pela guerra, e a culpa pode ser atribuída, de um lado ou de outro (ou, um pelo outro) a sua depravação. No entanto, o empreendimento dessas missões exige uma base de operações segura para a qual voltar. As bases dos Rapinantes estão atualmente em construção no norte do Iraque, na Macedônia, nas montanhas do México e na Caxemira. Mais Rapinantes estão sendo enviados ao oeste da África, às montanhas andinas, na América do Sul, e às áreas entre os mares de Aral e Cáspio. Os Rapinantes operam na América do Norte, mas em números menores e com mais discrição do que em outros locais.

RECONCILIADORES

Os anjos são, por natureza, criaturas virtuosas. Mesmo os decaídos recordam sua natureza incorrupta.

Algumas virtudes são naturais a seres de sabedoria e poder quase divinos. Como os Ocultos, os Reconciliadores passaram seu tempo no cárcere meditando sobre questões profundas. Mas, enquanto os Ocultos olhavam para o exterior e para o passado, os Reconciliadores olhavam para o interior... e para o futuro.

Sua pergunta mais essencial era: *E se estávamos errados?*

E se? E se a rebelião era tão maligna quanto disseram Miguel e a Hoste legalista? E se o toque punitivo de Deus foi de algum modo justificado pela desobediência de Seus servos e filhos? E se Usiel e Lailah estavam certos o tempo todo? Ao tentar evitar a Idade da Ira, a Hoste Profana só a tornou real?

Se assim for — se a construção do Inferno foi necessária, se o estilhaçamento das facetas foi merecido, se a condenação dos rebeldes foi justa —, então o que os anjos caídos devem fazer agora?

Alguns acreditam que, mesmo no último momento, é possível encontrar a misericórdia de Deus. Esses Reconciliadores ouvem com esperança as histórias sobre Jesus, Maomé e outros profetas e salvadores humanos. Talvez Deus *tenha* perdoado a humanidade. E, se Ele é capaz de perdô-la, será que Sua misericórdia não se estenderia também aos servos penitentes?

Mesmo que Seu castigo seja eterno, e os Elohim tenham sido banidos eternamente de Sua presença... bem, não seria possível consertar a Terra? Talvez não restaurar o Paraíso de outrora, mas será que algo grande, glorioso e, quem sabe, até mesmo *puro* não se ergueria das cinzas? Os anjos caídos perderam boa parte de seu poder, é verdade, mas o mundo também é menor. Será que um terço da Hoste Celestial não poderia ainda melhorar o universo, não poderia ainda assistir e servir à humanidade?

Esta é a esperança dos Reconciliadores: fazer as pazes com seu Criador e carcereiro. Se isso fracassar, eles esperam se conformar ao exílio sem fim.

Rivais: Os Reconciliadores são recatadamente amistosos para com os Faustianos. Afinal, as duas facções têm o mesmo objetivo de melhorar o mundo, mesmo que não estejam de acordo quanto a como ou por que fazê-lo. Também são acessíveis aos Ocultos, pois acham que as perguntas levarão inevitavelmente às respostas dos Reconciliadores.

Não, os Reconciliadores consideram seus principais inimigos os Luciferanos e os Rapinantes. Os Luciferanos, porque a oposição a Deus é seu objetivo principal e declarado (há que se admitir que esse também é o objetivo dos Faustianos, mas parece secundário ao auto-engrandecimento). Essa resistência planejada e organizada é o tipo de coisa que torna a reconciliação muito menos provável.

Se os Luciferanos são desprezados por sua recusa sistemática e estúpida de encarar os fatos, os Rapinantes são ainda piores em função de seu desespero e nihilismo inconseqüentes e caóticos. É patético um antigo agente da criação não conseguir conceber um objetivo melhor do que: "Que se dane tudo o que eu fiz."

Casas: Sendo o objetivo menos destrutivo, a reconciliação oferece pouco apelo aos irrequietos Devoradores. Embora a idéia de refazer o mundo possa parecer tentadora, o programa faustiano — que tende a ser mais atuante e menos contemplativo — atrai esses Devoradores que ainda demonstram algum interesse em melhorar as coisas.

A natureza abstrata e de longo prazo dos objetivos dos Reconciliadores tende a atrair demônios mais pensativos e conceituais, particularmente os da Segunda e da Última Casas. O Flagelo e o Algoz estão intimamente ligados à deterioração e à morte dos seres humanos (e do cosmo), de modo que a promessa de renovação e reinvenção é claramente sedutora para ambos. Além disso, as duas Casas tendem a se sentir culpadas pela mortalidade e pelo declínio que infligiram à humanidade. De todos os objetivos dos anjos caídos, a Reconciliação oferece a maior promessa de compensação.

Líderes: A Diabra Nuriel lidera os Reconciliadores, e sua reputação é tal que leva até mesmo o Rapinante mais desdenhoso a hesitar. Antes da Queda, ela era o Trono da Ordem Inexorável. Durante a rebelião, foi a Suserana da Liberação Ousada, e muitos Elohim que se opõem à causa de Nuriel ainda devem a própria existência às incursões de resgate esplendidamente executadas por ela durante a Idade da Ira.

Nuriel é uma guerreira cansada da luta e busca um caminho melhor. Embora ela seja a porta-voz (e estrategista) dos Reconciliadores, a verdadeira alma filosófica da facção é Ouestucati, dos Flagelos, outrora Arcanjo do Vento Ocêânico. Uma das poucas rebeldes a se arrepender sem o menor sinal de raiva, ela lidera principalmente pelo exemplo. Sua tranquilidade e esperança oferecem aos demais a esperança de que eles também podem se adaptar ao degredo.

Objetivos: O objetivo imediato dos Reconciliadores é inventariar o cosmo e aprender tanto quanto possível sobre sua atual condição. Isso significa explorar a condição humana; portanto, muitos Reconciliadores são viajantes e procuram um ponto de vista equilibrado a respeito da humanidade e do mundo dos homens. No entanto, eles não se detêm às margens da experiência humana. Também estão à procura da verdade quanto ao sobrenatural. Será que *todos* os anjos legalistas abandonaram realmente o mundo? Ou restam algumas facetas, mesmo que parciais?



No fim do beco estreito, o bocado pediu um tempo. O traficante entregou-lhe a bolsa de moedas com um sorriso escarminho e dirigiu-se à rua movimentada, mas não viu o mendigo que, sentado à sombra de uma lixeira malcheirosa, assistia ao desenrolar daquela cena tão familiar.

Sam Ashbury viu o jovem policial se injetar num canto escuro do beco, soluçando de vergonha e carência, e sentiu na alma o conhecido e indesejável espasmo de compaixão.

— Noite boa pra essas coisas — disse Ashbury.

O policial estremeceu, tonto por causa da heroína, mas ainda semi-consciente. Ele atirou a seringa nas pilhas de lixo e sacou lentamente a pistola do coldre.

— Polícia! — O jovem policial cambaleou sob o efeito duplo das drogas e da adrenalina, e seus olhos dardejaram entre as inúmeras manchas de sombra do beco. — Deixa eu ver você!

Ashbury sentiu o cheiro do desespero do homem: desespero suficiente para matar toda e qualquer testemunha de sua vergonha. Ele avaliou o rapaz cuidadosamente e as palavras de poder foram surgindo da memória. Ashbury lentamente se pôs de pé e aproximou-se do homem. Um zumbido baixo ressoava em sua voz, tomada por energias que tinham como finalidade dispersar a raiva e a vergonha do mortal.

— Que é isso, colega. Pra que piorar as coisas? Sabe, 'tá parecendo que 'cê precisa mesmo de ajuda.

Durante algum tempo, o policial só fez fitá-lo, com os olhos arregalados e a arma a tremer. Depois, as lágrimas começaram a correr por suas faces, e ele escorregou pela parede até o chão do beco.

— Deus... Jesus, me ajuda — repetiu várias vezes.

Sam agachou-se e começou a tirar seus materiais dos bolsos abarrotados da jaqueta de faxineiro.

— Faz quanto tempo, colega? Como é que um tira se mete numa coisa dessas?

— Eu só... só faz um ano. Sofri um acidente de carro. Eles me deram morfina e, quando saí, comecei a comprar o bagulho aqui, todos os dias, entendeu? Todos os dias.

— Continue — Ashbury disse baixinho. No escuro, seus dedos tateavam rodas de engrenagem, cacos de vidro, tiras de latão e outros pedaços de sucata.

— Metade da maldita polícia 'tá na lista de pagamento. Dá pra acreditar? Eles me jogam essas bolsas de dinheiro e me fazem... 'Tou trabalhando pros malditos *traficantes* agora, não pra polícia. — O policial fechou os olhos e inclinou a cabeça para trás, encostando-a na parede suja. — Cristo, por que 'tou te contando isso?

— Porque 'cê não quer que seja assim — disse Ashbury. — 'Cê cometeu um erro terrível uma vez e agora 'cê faria qualquer coisa para consertar tudo. Eu entendo. Pode acreditar.

O policial ergueu a cabeça, olhou para o mendigo imundo sentado no escuro, brincando com pedaços de sucata velha.

— *Quería que fosse verdade. Deus sabe que tentei, mas não consigo... Fiz tantas coisas terríveis. Não mereço outra chance.*

Ashbury suspirou. *Droga. Agora ele tinha de ajudar o cara.*

— E se eu dissesse que posso te dar uma coisa pra te librar do bague? Pra te devolver tua vida e quem sabe te dar uma chance de consertar as coisas por aqui? — Ele pegou um pequeno tubo de latão e o trouxe até a luz, mantendo o tom casual da voz. — O que 'cê daria por isto?

O policial riu tristemente e chacoalhou a cabeça.

— O que é que 'cê acha? Eu venderia a alma para sair dessa merda.

O anjo caído que se chamava Sam Ashbury sorriu de lebe, sentindo-se estranhamente triste.

— Fechado.

CAPÍTULO SEIS

PÉS DE BARRCO

Existe só um bem: Deus. Tudo mais é bom quando se volta para Ele, e mau quando lhe dá as costas. E quanto mais importante e poderosa for sua posição na ordem natural, mais demoníaco será ele caso venha a se rebelar. Não se fazem demônios de camundongos malvados nem de pulgas más, e sim de anjos maus.

— C. S. Lewis, *The Great Divorce*

Para jogar **Demônio: a Queda**, você cria um personagem, um papel que você interpreta como se fosse um ator, o que lhe permite participar da história. Os personagens de **Demônio** são os protagonistas e enfrentam vários desafios para alcançar seus objetivos. Em vez de criar um novo personagem toda vez que jogar, você pode interpretar o mesmo personagem várias vezes. Com o desenrolar das histórias, seu personagem pode se desenvolver e amadurecer, como os personagens de um programa de TV ou de uma série de romances.

Este capítulo contém todas as informações necessárias para você criar um personagem de **Demônio**, desde o conceito básico às diversas características que descrevem as habilidades do personagem. Leia todo o capítulo com cuidado antes de criar seu primeiro personagem. Apesar da facilidade de criar personagens por conta própria, é melhor consultar seu Narrador para garantir que o personagem vá se enquadrar na história global tanto quanto possível.

CARACTERÍSTICAS

Os personagens de **Demônio** possuem qualidades diferentes. Alguns são fortes, outros são rápidos, outros ainda são espertos, e há também os menos capazes. As diversas habilidades de um personagem são mensuradas por características: as pontuações numéricas que mostram o

que um personagem é capaz de fazer. Ao criar um personagem de **Demônio**, você distribui pontos entre as diferentes características como parte do processo de descrição de seu personagem.

As características descrevem a maior parte das qualidades quantificáveis como força, conhecimento, perícias etc. A maioria das características varia entre um e cinco pontos. Um ponto é fraco; dois pontos, médio; três, bom. Quatro pontos é muito bom, e cinco, realmente extraordinário: o ápice da realização humana. Os demônios têm a capacidade de elevar suas características além desse nível, o que os torna realmente sobre-humanos, apesar de geralmente utilizarem a mesma escala dos mortais (ao menos enquanto possuem um corpo mortal).

Algumas características (Fé, Tormento e Força de Vontade) apresentam-se numa escala de um a dez, em vez de um a cinco. Elas são descritas minuciosamente mais adiante neste capítulo. De qualquer maneira, o nível de uma característica geralmente corresponde ao número de dados que você joga ao utilizá-la (consulte o Capítulo Oito para mais detalhes).

CARACTERÍSTICAS E TERMOS COMUNS:

A maioria dos personagens de **Demônio** apresenta as características a seguir, como as mesmas aparecem na ficha de personagem.

Nome: O nome do personagem. Observe que os demônios possuem Nomes Verdadeiros e Nomes Celestiais, além dos nomes de seus hospedeiros mortais, e eles podem ter vários outros pseudônimos.

Jogador: É você, a pessoa que interpreta o personagem no jogo.

Crônica: A crônica é uma série de histórias interligadas na qual seu personagem toma parte, como os capítulos de um romance ou os livros de uma série. O nome ou o título da crônica — geralmente fornecido pelo Narrador — é escrito aqui.

Atributos: As características mais básicas de um personagem, que descrevem seu potencial bruto, como a força, a inteligência, o carisma etc.

Habilidades: Todas as coisas que um personagem aprende ou pratica (incluindo-se certas aptidões ou talentos naturais) são consideradas Habilidades.

Antecedentes: As características denominadas Antecedentes representam recursos que um personagem adquiriu em sua vida progressa, e variam desde amigos e contatos a dinheiro e propriedades.

Forma Apocalíptica: Para facilitar a consulta, este espaço é reservado para as oito habilidades especiais conferidas pela forma apocalíptica do personagem.

Fé: É uma medida do poder recolhido pelo demônio ao conquistar a confiança e a adoração de um mortal. É empregada como a fonte de energia de vários poderes dos anjos caídos.

Tormento: Esta característica reflete as lembranças remanescentes dos milênios que o demônio passou no exílio do Abismo. Quanto maior o Tormento de um demônio, mais deturpado e menos humano ele se tornará.

Vitalidade: Como possuem corpos mortais, os demônios são vulneráveis a ferimentos e mesmo à morte, tanto quanto os seres humanos, apesar de geralmente terem vários meios de evitar ferimentos e reparar seus corpos. Esta característica mede o atual estado de saúde e a condição física de um personagem.

Natureza: Um termo que descreve a verdadeira personalidade, as motivações, os impulsos secretos e as paixões de um personagem.

Comportamento: Esta é a atitude ou a personalidade que o personagem apresenta ao mundo, nem sempre igual a sua Natureza (já que muitas pessoas escondem sua verdadeira natureza atrás de diversos comportamentos).

Conceito: Uma breve descrição do papel ou do histórico do personagem entra aqui. Resume o conceito do personagem em poucas palavras, como "detetive cético" ou "revolucionário idealista".

Casa: A Casa demoníaca a que o personagem pertence. A Casa de um demônio influencia sua atitude, seu ponto de vista e suas habilidades.

Facção: A facção a que o personagem pertence. A escolha da facção de um demônio influencia sua opinião sobre a humanidade e o futuro dos anjos caídos, além de suas atitudes em relação a outros demônios.

Semblante: Este é o nome da forma apocalíptica do personagem, determinada por sua doutrina fundamental.

Doutrinas: Os anjos caídos têm acesso a vários tipos de doutrina — o conhecimento do funcionamento interno do universo e de como controlá-lo.

Virtudes: As virtudes da Consciência, da Convicção e da Coragem representam a compaixão e o altruísmo emergentes que o personagem herda do hospedeiro humano e são empregadas para resistir à influência corruptora do Tormento.

Força de Vontade: A Força de Vontade mede o ímpeto e a dedicação de um personagem, a capacidade de sobrepular obstáculos e obter sucesso contra todas as probabilidades.

Experiência: Até mesmo os anjos caídos são capazes de aprender com a dura experiência. Os personagens ganham experiência ao completar histórias e vencer desafios. Você pode usar os pontos de experiência para melhorar as características de seu personagem.

Como Começar

A criação de um personagem de Demônio se dá em cinco passos simples, descritos nas páginas a seguir e resumidos na pág. 123. Tenha as diretrizes abaixo em mente ao criar um personagem:

- Os anjos caídos foram dispersos pela abertura do Abismo e pelo Turbilhão e aparecem em lugares diferentes ao redor do mundo. A noção de distância, como a conhecemos, faz pouco sentido na travessia do Abismo para o mundo dos mortais. Portanto, os demônios podem ter assumido praticamente qualquer forma humana, de qualquer lugar do mundo. Seu corpo mortal pode ser jovem ou velho, masculino ou feminino, e pertencer a praticamente qualquer etnia, nacionalidade ou formação. A única exigência é que a alma mortal esteja fraca ou subjugada demais para resistir à possessão (devido ao desespero esmagador, a um trauma psicológico, ao coma ou a circunstâncias semelhantes), o que permite a entrada do demônio. Certos corpos mortais podem exigir determinadas características ou Antecedentes. Por exemplo, um corpo forte tem Atributos Físicos respeitáveis, enquanto um hospedeiro rico merece uma olhadela no Antecedente Recursos (supondo-se que o demônio ainda tenha acesso ao dinheiro do mortal).

- O sistema de criação de personagens foi desenvolvido para criar demônios recém-saídos do Abismo, aqueles que só recentemente voltaram ao mundo material e possuíam corpos mortais. Apesar de antigamente os anjos caídos controlarem um poder terrível, suas habilidades foram bastante limitadas antes de seu exílio e entraqueceram ainda mais devido ao longo encarceramento e ao terrível tormento. Supõe-se que os personagens demônios possuam só uma parte de seu verdadeiro poder, mas este pode aumentar ao longo da crônica (por meio do investimento de pontos de experiência).

- Para refletir essas limitações, você recebe um certo número de pontos para investir em várias características, além de alguns "pontos de bônus" que você pode usar para melhorar diversas características e fazer pequenos ajustes no esboço de seu personagem. Isso significa que é melhor se concentrar em personagens competentes em algumas áreas específicas (ou medianamente competentes em várias áreas) em vez de tentar criar personagens bons em tudo. Talvez você queira consultar seus colegas jogadores quanto às especializações dos personagens deles, para garantir que seu personagem possa complementá-los e tenha um nicho exclusivo no grupo.

- Lembre-se de que um ponto é fraco; dois pontos, médio; três, bom; e mais do que três já chama a atenção. Isso significa que dois pontos numa característica não são nada mais, e três pontos já estão acima da média. Não se preocupe caso seu personagem não tenha paradas com cinco ou mais dados em tudo. Esse tipo de coisa não é incomum. Lembre-se também de que seu personagem está apenas começando, e você poderá melhorar as características com pontos de experiência no decorrer da crônica.

- Apesar de não serem as criaturas mais sociáveis da face da Terra, os anjos caídos geralmente se juntam por necessi-

dade mútua, particularmente aqueles que se dedicam a impedir o retorno dos senhores do Abismo. Caçados pelos Terrestres tanto quanto por inimigos mortais e sobrenaturais, esses demônios têm boas razões para andar em grupos, principalmente para garantir proteção e combinar seus recursos em prol de seus objetivos. Tenha em mente que seu personagem deve ser capaz de, no mínimo, atuar como parte de um grupo e ter alguma outra coisa a oferecer aos outros personagens além de frustração.

O PAPEL DO NARRADOR NA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O Narrador desempenha um papel importante na criação dos personagens, pois é ele quem estabelece o tom da crônica e tem a visão do todo. Isso significa que o Narrador pode orientar os jogadores, certificando-se de que seus personagens se encaixam na história geral da crônica, além de ajustar a história conforme a necessidade para acomodar as idéias e os desejos dos jogadores. O processo de criação pode fornecer inúmeras idéias para histórias a partir do histórico e dos objetivos dos diversos personagens.

Se você é o Narrador, comece familiarizando seus jogadores com o processo de criação de personagens, passo a passo. Revise com eles a ficha de personagem, explique as diversas características e o que elas significam. Em seguida, revise o resumo do processo de criação e explique como os jogadores construirão seus personagens.

Informe aos jogadores que tipo de crônica você deseja conduzir e descubra quais são as primeiras idéias deles para os personagens. Aponte os problemas toda vez que você achar que um conceito não é apropriado à crônica e dê ao jogador algumas sugestões de como modificá-lo. Por exemplo, talvez você queira conduzir uma crônica baseada numa cidade específica, de maneira que você deseja que todos os personagens vivam naquela cidade, quer já estejam ali há algum tempo ou tenham chegado só recentemente. Seja justo mas firme com os conceitos de personagem propostos pelos jogadores. Se um conceito não se encaixar na estrutura da história, é melhor prevenir os jogadores, dando-lhes uma chance de apresentar um novo personagem.

Talvez você deseje separar uma sessão de jogo inteira para os jogadores criarem os personagens e para você narrar os respectivos prelúdios (pág. 128), o que dá a todos uma idéia consistente de quem são os personagens e o que eles são capazes de fazer antes de a crônica ter início. Ajude os jogadores individualmente a criar seus personagens, ofereça dicas e sugestões e encoraje-os a dar profundidade, personalidade e motivação a seus personagens (a lista de perguntas da pág. 129 pode ser útil). Depois, conduza um prelúdio para cada personagem (incluindo, talvez, os outros personagens, se alguns deles já tiverem se encontrado antes). Por último, você pode conduzir um breve prelúdio ou "prólogo" para contar como os personagens se reuniram antes da história começar e a crônica ter início.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha o conceito, a Casa, a facção, a Natureza e o Comportamento.

• Passo Dois: Selecione os Atributos

Priorize as três categorias: Física, Social e Mental (7/5/3). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Atributo.

• Passo Três: Selecione as Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (13/9/5). Seu personagem, no início, não tem pontos em nenhuma Habilidade.

Escolha os Talentos, as Perícias e os Conhecimentos.

• Passo Quatro: Selecione as Vantagens

Escolha os Antecedentes (5) e as Doutrinas (3), e atribua níveis às Virtudes (3). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Virtude.

• Passo Cinco: Toques Finais

Anote os valores iniciais de Fé (3), Tormento (de acordo com a Casa demoníaca) e Força de Vontade (igual à soma das duas Virtudes de maior valor).

Gaste os pontos de bônus (15).

EXEMPLOS DE CONCEITOS

• **Artista:** ator, músico, comediante, artista plástico e artista de rua.

• **Boêmio:** *clubber*, freqüentador de bares/*raves*, *punk* e viciado.

• **Criminoso:** ex-presidiário, gângster, mafioso, membro da Yakuza, traficante, cafetão, capanga, ladrão e receptador.

• **Errante:** sem-teto, viciado, contrabandista, motoqueiro e vigarista.

• **Intelectual:** professor universitário, erudito, cientista, estudante, professor e escritor.

• **Investigador:** detetive, agente do governo, policial e caçador de monstros.

• **Jovem:** criança, fujão, membro de gangue, órfão e herdeiro rico.

• **Marginal:** imigrante, minorias, teórico da conspiração e fanático religioso.

• **Político:** diretor de campanha, funcionário de cargo eletivo, juiz, assessor político e preparador de discursos oficiais.

• **Profissional:** programador, médico, engenheiro, corretor de investimentos e advogado.

• **Religioso:** leigo, esotérico, freira, padre, rabino, xamã e fanático.

• **Repórter:** jornalista, âncora de telejornal, fotojornalista e repórter da imprensa marrom.

• **Socialite:** diletante, herdeiro, *playboy* e cônjuge de alguém importante.

• **Soldado:** guarda-costas, oficial de carreira, jagunço, mercenário e soldado.

• **Trabalhador:** agricultor, operário, trabalhador terceirizado e caminhoneiro.

CASAS

• **Diabos:** Sedutores e impostores carismáticos, capazes de desvirtuar as almas com suas palavras doces.

• **Flagelos:** Portadores da doença e da pestilência, esses demônios são capazes de ferir (ou curar) com apenas um toque.

• **Malfeitores:** Os artesãos dos anjos caídos, capazes de criar qualquer prodígio pelo preço certo.

• **Infestos:** Mestres do destino escrito nas estrelas, portadores de pesadelos e maldições.

• **Profanadores:** Metamorfose encantadores, capazes de se transformar em tudo que uma pessoa mais deseja.

• **Devoradores:** Os guerreiros dos anjos caídos, encarregados dos animais e das coisas selvagens.

• **Algozes:** Os torturadores dos mortos, capazes de sublevar espíritos e arrancar as almas viventes de seus corpos.

ARQUÉTIPOS

• **Apostador:** Você está disposto a arriscar tudo por uma oportunidade de conseguir algo melhor.

• **Arquiteto:** Você deseja criar algo duradouro.

• **Autocrata:** Você faz, só que do seu jeito.

• **Bon Vivant:** A vida é um banquete. E a maioria dos pobres diabos morrendo de fome...

• **Caçador de Emoções:** Que demais! E você já está à procura de uma nova emoção.

• **Competidor:** A vida é uma competição que você tem a intenção de vencer.

• **Conformista:** Você conhece seu lugar, e não quer sair dele.

• **Criança:** Será que não há ninguém que possa tomar conta de você?

• **Desgarrado:** É você sempre em primeiro lugar.

• **Diretor:** Tudo tem sua própria ordem.

• **Esperto:** Para que trabalhar se os outros podem fazer isso por você?

• **Excêntrico:** E quem é normal?

• **Fanático:** Você dedica tudo a sua causa.

• **Filantropo:** Todos precisam de alguém que tome conta deles.

• **Galante:** Você adora ser o centro das atenções e o objeto de adoração das massas.

- **Gozador:** O humor é sua espada e seu escudo na vida.
- **Juiz:** Você se esforça para melhorar o sistema de dentro para fora.
- **Mártir:** Você nasceu para sofrer pelos outros.
- **Masoquista:** Você testa os limites da dor e da resistência.
- **Monstro:** Um verdadeiro demônio, você se deleita com o sofrimento e a dor.
- **Pedagogo:** Você sabe todas as repostas e está ansioso para compartilhá-las.
- **Penitente:** Você pecou e precisa se redimir.
- **Perfeccionista:** Você espera e exige nada menos que o melhor de si mesmo e dos outros.
- **Ranzíza:** Você nunca está contente com nada.
- **Rebelle:** Abaixo o sistema! A autoridade precisa ser desafiada.
- **Sobrevivente:** Você agüenta tudo o que a vida mandar contra você.
- **Solitário:** Você prefere ficar sozinho.
- **Tradicionalista:** Se sempre foi feito assim, para que mudar?
- **Valentão:** Quem tem poder, tem razão; e você tem sempre razão.
- **Viciado:** Existe uma coisa que você precisa ter, não importa a que custo.
- **Visionário:** Você vê as coisas como elas poderiam ser.

PODERES CELESTIAIS

- **Doutrina da Carne:** Os segredos da restauração, do aperfeiçoamento e da manipulação da matéria viva.
- **Doutrina da Chama:** O poder de criar e controlar o fogo.
- **Doutrina da Fera:** Os segredos da invocação, do controle e da posse dos animais.
- **Doutrina da Forja:** O poder de moldar a matéria bruta e transformá-la em objetos prodigiosos.
- **Doutrina da Humanidade:** O poder de cativar, influenciar e manipular os mortais.
- **Doutrina da Luz:** Os segredos da manipulação da luz para a criação de poderosas ilusões.
- **Doutrina da Morte:** Os segredos da morte e da decomposição.
- **Doutrina da Natureza:** O poder de controlar as plantas verdes das florestas e dos campos.
- **Doutrina da Terra:** Os segredos do controle sobre as forças da terra.
- **Doutrina da Transfiguração:** O poder de se transformar no objeto de desejo de alguém.
- **Doutrina das Tempestades:** Os segredos do controle sobre o poder do mar e das tempestades.
- **Doutrina do Desejo:** O poder de manipular os desejos mais recônditos de um mortal.

- **Doutrina do Despertar:** Os segredos do ato de conceder a vida à matéria orgânica e inorgânica.
- **Doutrina do Espírito:** O poder de invocar, comandar e subjugar os espíritos dos mortos.
- **Doutrina do Esplendor:** O poder de inspirar, assombrar e aterrorizar os mortais.
- **Doutrina do Firmamento:** O poder de ver as pessoas e os acontecimentos distantes.
- **Doutrina do Fundamento:** Os segredos das forças fundamentais subjacentes ao universo.
- **Doutrina dos Caminhos:** O poder de encontrar, criar ou selar caminhos entre dois pontos.
- **Doutrina dos Celestiais:** O poder de realçar as evocações de um outro demônio.
- **Doutrina dos Padrões:** Os segredos da interpretação do Grande Plano e da previsão do que está por vir.
- **Doutrina dos Portais:** O poder de controlar passagens entre espaços e dimensões.
- **Doutrina dos Reinos:** Os segredos das viagens entre os reinos físico e espiritual.
- **Doutrina dos Ventos:** O poder de invocar e controlar os ventos.

ANTECEDENTES

- **Aliados:** Aliados mortais a quem você pode pedir ajuda.
- **Celebridade:** Seu *status* entre os outros demônios.
- **Contatos:** Fontes de informação a sua disposição.
- **Fama:** O quanto seu hospedeiro mortal é conhecido na sociedade humana.
- **Influência:** O poder no mundo mortal.
- **Legado:** O quanto o personagem recorda de sua existência divina antes de possuir um corpo mortal.
- **Mentor:** Um preceptor ou conselheiro experiente que orienta você.
- **Modelo:** Você é particularmente competente num aspecto da esfera de influência de sua Casa.
- **Pactos:** As fontes mortais de Fé.
- **Recursos:** Dinheiro e posses materiais.
- **Seguidores:** Os auxiliares mortais que são leais a você.

PONTOS DE BÔNUS

| Característica | Custo |
|------------------|-------------|
| Atributo | 5 por ponto |
| Habilidade | 2 por ponto |
| Doutrina | 7 por ponto |
| Antecedente | 1 por ponto |
| Fé | 6 por ponto |
| Virtude | 2 por ponto |
| Força de Vontade | 1 por ponto |

PASSO UM: CONCEITO DO PERSONAGEM

Todo personagem de **Demônio** começa como uma idéia na mente do jogador. Você vai elaborando essa idéia básica aos poucos, acrescentando detalhes, criando um personagem tão complexo quanto você quiser. O processo começa aqui e continua enquanto você interpretar o personagem, adicionando camadas de personalidade, história e experiência a sua idéia básica. Neste estágio da criação do personagem, você delinea seu conceito básico, escolhe uma Casa e facção e determina a Natureza e o Comportamento do mesmo.

CONCEITO

O número de conceitos de personagem para **Demônio**: a Queda é praticamente ilimitado e fica restrito apenas pela sua imaginação. Pense numa imagem ou numa idéia do tipo de personagem que você deseja interpretar e tente descrevê-la em poucas palavras: um estereótipo ou arquétipo como "político desonesto" ou "rebelde genioso". Você pode dar uma olhada nos exemplos de conceitos da pág. 123 e a partir daí ter suas próprias idéias. Talvez você prefira colocar no papel várias idéias diferentes e depois escolher a que gostar mais. Tão logo você tenha seu conceito, elabore-o um pouco mais — talvez uma ou duas frases, ou um parágrafo, um esboço rápido do tipo de personagem que você tem em mente.

Os personagens de **Demônio** compreendem duas partes distintas, apesar de inter-relacionadas: o espírito do anjo caído e a mente e o corpo de seu hospedeiro mortal. O espírito do anjo caído proporciona a personalidade, as atitudes, os objetivos, as virtudes e os vícios do personagem; enquanto o hospedeiro mortal fornece as lembranças, as amizades e os vínculos emocionais que permitem ao demônio se relacionar com o mundo moderno. Ao começar a desenvolver seu conceito de personagem, você deve visualizar um antigo espírito infernal, testemunha do ato da Criação e veterano de uma guerra contra o Céu, inserido na vida de um ser humano. Ao longo do processo de definição de seu personagem, tenha em mente essa dualidade e pense em como o espírito demoníaco encara, aceita ou rejeita as experiências que seu hospedeiro humano lhe impõe.

Esses conceitos deverão lhe servir de guia durante todo o processo de criação. Ao se deparar com as outras decisões que você precisará tomar, volte a consultar seu conceito e descubra por onde seguir. Por exemplo, se você conceber o hospedeiro mortal de seu personagem como um verdadeiro atleta amador, os Atributos Físicos e certas Habilidades como Esportes serão importantes. Por outro lado, é muito mais provável que um arrivista social enfatize as características Sociais. Isso não significa que você não possa ocasionalmente rejeitar o estereótipo, dotando seu colunável, por exemplo, de um certo interesse por alpinismo ou tiro ao alvo — ou o atleta de um pouco de inteligência —, mas um conceito consistente facilita o resto do processo.

CASA

Cada demônio pertence a uma determinada Casa. Originariamente, a Casa de cada anjo era sinônimo de suas obrigações e de seu propósito no grande plano da Criação.

Agora as Casas são as divisões fundamentais entre os diferentes tipos de demônio, além de descrever seus talentos e predileções. Os demônios da mesma Casa não necessariamente agem do mesmo modo, mas tendem a apresentar os mesmos pontos de vista e interesses, bem como algumas capacidades semelhantes e as mesmas maneiras de entender a natureza da Criação.

Dê uma olhada nas descrições das diversas Casas no Capítulo Cinco e veja quais se adaptam melhor ao conceito de seu personagem. Dependendo da crônica, o Narrador pode limitar sua escolha ou proibir demônios de certas Casas.

FACÇÃO

Antigamente, os anjos caídos tinham a mesma opinião sobre a humanidade e a luta contra a tirania do Céu. Mas, conforme os sucessos da guerra voltavam-se inexoravelmente contra o exército rebelde, vários líderes influentes começaram a questionar os ideais de Lúcifer e o propósito da luta em nome da raça humana. Agora que os portões do Abismo se romperam, os anjos caídos são forçados a tomar partido e escolher uma das facções rivais que lutam para promover seus objetivos no mundo moderno.

As facções são recursos de interpretação e narração que ajudam a definir a perspectiva e as motivações de um personagem. Examine as descrições das várias facções no Capítulo Cinco e veja qual grupo se adapta melhor ao conceito de seu personagem. Observe que você não é obrigado a escolher uma facção, o que colocaria seu personagem entre os neutros. Os personagens também podem adotar uma facção ou mudar de lado durante o jogo, o que costuma render histórias dramáticas de intriga política.

NATUREZA E COMPORTAMENTO (ARQUÉTIPOS)

Enquanto a Casa descreve que tipo de demônio é seu personagem, a Natureza e o Comportamento descrevem que tipo de pessoa ele é. São traços de personalidade conhecidos como *Arquétipos*, pois resumem os complexos impulsos e desejos de um indivíduo em termos simples e sucintos.

O *Comportamento* é a personalidade e a postura do hospedeiro mortal do demônio: a face que ele apresenta ao mundo. Muitas pessoas representam papéis ou usam "máscaras" na vida, portanto, o Comportamento não precisa ser igual à Natureza. Mas às vezes é, particularmente no caso de pessoas autoconfiantes ou daquelas que não se importam muito com o que os outros pensam. O Comportamento pode até mesmo mudar de tempos em tempos ou em diferentes situações. Pense em quantas pessoas agem de um certo modo no trabalho, de um outro jeito com seus amigos, e de outra maneira ainda com seus familiares. Talvez você queira escolher um Comportamento principal para seu personagem e outros para quando ele se encontrar em situações distintas.

A *Natureza* é o verdadeiro eu de seu personagem: neste caso, é a personalidade do demônio que habita a mente do corpo mortal. Pode ser entendida como os sentimentos mais recônditos, os impulsos e a visão de mundo do personagem. Apesar de os personagens apresentarem a tendência de se manterem fiéis a suas Naturezas, eles não precisam se dedicar

servilmente às mesmas. As pessoas são bem mais complexas que isso. A Natureza meramente representa o que se encontra no núcleo da personalidade de seu personagem. A Natureza também determina quando seu personagem pode recuperar Força de Vontade, pois agir de acordo com sua Natureza é afirmativo e ajuda a aumentar a confiança.

Ao pensar numa Natureza e num Comportamento adequados para seu personagem, leve em consideração como a personalidade do anjo caído mistura-se à vida do hospedeiro mortal. Se as duas metades são completamente diferentes — uma Diabla arrogante que possuiu uma bibliotecária tímida, por exemplo —, é inteiramente possível que a Natureza do personagem retrate a verdadeira personalidade do espírito possessor, enquanto o Comportamento denota a face mortal que o personagem revela ao mundo. Por outro lado, é possível que a personalidade do demônio e sua identidade mortal confundam-se completamente: um Algoz piedoso no corpo de um agente funerário, ou um Devorador impetuoso e honrado no corpo de um jovem policial. Em casos assim, a Natureza e o Comportamento poderiam muito bem ser iguais.

Para uma descrição completa dos diversos Arquétipos, consulte as págs. 132-136.

PASSO DOIS:

A ESCOLHA DOS ATRIBUTOS

Agora você começa a designar números às características de seu personagem. As primeiras e mais fundamentais são os Atributos, que definem o potencial bruto de um personagem. Informam o quão forte, inteligente, esperto e adorável seu personagem é. Os personagens apresentam nove Atributos, agrupados em três grupos de três. São os Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor), os Atributos Sociais (Carisma, Manipulação e Aparência) e os Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio).

Selecione um dos conjuntos de Atributos como o grupo primário de seu personagem, de acordo com seu conceito. Trata-se da área em que o personagem se sobressai. Depois escolha o grupo secundário, aquele no qual seu personagem é mediano. Por último, aponte o grupo terciário, aquele em que seu personagem é mais fraco. Obviamente, é possível ser rigorosamente mediano em seus Atributos terciários: isso não significa que seu personagem seja horrível nessas características.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo: são as aptidões mínimas absolutas de qualquer personagem. A distribuição dos outros pontos dependerá das prioridades atribuídas por você. Você pode designar sete pontos a mais a seu grupo primário de Atributos, cinco pontos a seu grupo secundário e mais três a seu grupo terciário. Você distribui esses pontos adicionais como bem entender dentro de cada grupo, desde que nenhum Atributo tenha mais do que cinco pontos.

PASSO TRÊS:

A ESCOLHA DAS HABILIDADES

Como os Atributos, as Habilidades são divididas em três grupos: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Os *Talentos* são habilidades intuitivas, sejam aptidões inatas ou coisas que seu personagem adquiriu com a prática e a experiência. As *Perícias*

são aprendidas por meio de treinamento e prática regular, enquanto os *Conhecimentos* representam “o que se aprende nos livros” e o conhecimento formal, geralmente adquirido com estudo ou educação.

Selecione um conjunto de Habilidades como o grupo primário de seu personagem, outro como secundário e o último como terciário, assim como fez com os Atributos. O conceito de seu personagem ajudará a determinar a priorização das Habilidades. Um erudito, por exemplo, tem Conhecimentos como grupo primário, enquanto um atleta ou lutador de rua muito provavelmente contará com seus Talentos. É aconselhável examinar as Habilidades em cada categoria para ver quais se adaptam ao conceito de seu personagem. A categoria com as Habilidades mais adequadas deve ser a primária.

Você tem treze pontos para investir nas Habilidades primárias, nove pontos para as secundárias e cinco pontos para as terciárias. Observe que os personagens não começam com pontos adicionais em nenhuma Habilidade, ao contrário dos Atributos. Além disso, você não pode elevar nenhuma Habilidade acima dos três pontos nesta etapa, mas isso será permitido posteriormente com o uso de pontos de bônus (veja a pág. 128).

PASSO QUATRO: VANTAGENS

Agora você pode individualizar ainda mais seu personagem escolhendo características que definam suas capacidades únicas e sua história. As vantagens não são priorizadas. Em vez disso, você tem um número pré-determinado de pontos para distribuir entre elas. Você também pode adquirir pontos adicionais com os pontos de bônus.

ANTECEDENTES

Seu personagem adquire *Antecedentes* antes de entrar na crônica. Essa categoria inclui várias coisas como aliados, contatos e recursos materiais. Assim como as outras características, os Antecedentes devem se adequar ao conceito de seu personagem. Seria improvável, por exemplo, que um vagabundo tivesse muitos Recursos. O Narrador pode exigir ou proibir certos Antecedentes, ou níveis de Antecedentes, dependendo das necessidades da crônica.

DOCTRINAS

Anrigamente, os anjos caídos possuíam poderes espantosos que lhes permitiam dar forma à Criação de acordo com as exigências de suas obrigações. Seus poderes enfraqueceram consideravelmente desde a Queda, mas os demônios ainda conseguem usar o poder da fé para operar maravilhas. Cada personagem demônio conhece certas *doutrinas* que refletem o domínio de uma faceta da Criação. Você pode destinar os pontos iniciais de Fé de seu personagem para as doutrinas que ele conhece e adquirir mais pontos com os pontos de bônus. Consulte os Capítulos Quatro e Sete para conhecer os detalhes sobre as diversas doutrinas.

VIRTUDES

As *Virtudes* definem o núcleo moral de um personagem de Demônio, as qualidades a que os anjos caídos se apegam em

face de seu Tormento. As Virtudes combinam os vestígios da natureza divina e verdadeira de um demônio aos instintos e sentimentos avivados do hospedeiro mortal. Juntos, conferem ao anjo caído a capacidade de resistir à atração do Abismo e à tentação de ceder ao terrível tormento para buscar a redenção. As Virtudes definem com que facilidade um anjo caído consegue resistir aos impulsos mais atroz de sua natureza e não ceder ao Tormento.

Existem três Virtudes. A *Consciência* é a medida da noção moral de certo e errado do personagem. A *Comição* é a força das crenças do personagem, a compreensão e a aceitação da ordem das coisas. A *Coração* é a capacidade do personagem de agir de acordo com o que ele acredita e de sobrepujar os obstáculos que porventura se coloquem em seu caminho.

Todo personagem começa com um ponto em cada Virtude, e o jogador pode distribuir mais três pontos entre elas. Ele também pode usar pontos de bônus para aumentá-las ainda mais. As Virtudes são importantes na determinação da pontuação inicial de Força de Vontade do personagem; portanto, considere-as com cuidado.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Por último, você pode individualizar seu personagem investindo quinze pontos de bônus. Você também precisa determinar algumas outras características importantes.

FÉ

A Fé é a fonte do poder de um demônio e sua própria existência. Originalmente, refletia a fé em Deus e em Seu plano divino, mas agora a fé de um demônio é mais uma questão de autoconfiança, de fé em si mesmo e na humanidade do que num poder superior. A Fé mede o grau de influência de um demônio sobre a tessitura da Criação. Também é um reflexo da confiança e da certeza do demônio quanto a seu lugar na Criação e uma medida de seu esclarecimento e de sua compreensão do universo. Os personagens começam com três pontos de Fé, e os jogadores podem aumentá-la com o investimento de pontos de bônus.

TORMENTO

O contrário da Fé é o *Tormento*. Os anjos caídos digladiaram-se com a decisão de se rebelar e viram coisas terríveis durante sua longa guerra. Eles sofreram ainda mais em seu exílio no Abismo durante milhares de anos. Essas experiências assombram todos os demônios, desvirtuam e envenenam suas almas. Alguns anjos caídos cedem ao Tormento e tentam disseminar seu sofrimento. Outros se apegam à integridade que conheceram um dia e lutam para sobrepujar a amargura e a dor.



Steve
Ellis

A pontuação inicial de Tormento de um personagem depende de que Casa ele provém. O Tormento pode aumentar ou diminuir dependendo das ações do personagem durante o jogo.

FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade está intimamente relacionada à Fé, já que reflete o autocontrole e a determinação de um personagem. Também é a qualidade que ajuda o demônio a não sucumbir ao Tormento. Sua Força de Vontade inicial é igual à soma das duas Virtudes mais altas, apesar de que você talvez queira elevar a Força de Vontade de seu personagem usando os pontos de bônus, uma vez que essa característica é tão importante.

PONTOS DE BÔNUS

Agora você pode usar quinze *pontos de bônus* para individualizar as características de seu personagem. Esses pontos podem ser investidos em qualquer característica que você desejar. Cada ponto numa característica tem um custo em pontos de bônus. Consulte a tabela da pág. 124 para determinar o custo das diversas características. Você pode usar os pontos de bônus para elevar uma Habilidade acima dos três pontos, ou então para melhorar as áreas nas quais seu personagem parece precisar de algum reforço.

CENTELHA DE VIDA

Depois de resolvidas todas as características de seu personagem, pense um pouco sobre as outras qualidades dele. O que *significam* todas essas características diferentes? Que tipo de pessoa é seu personagem?

Dê uma olhada nas características de seu personagem e acrescente um pouco de profundidade. Qual é a pontuação de Aparência de seu personagem? Como ele é? Alguém com Aparência 3 não tem um rosto comum, mas como ele se destaca? É o corpo, o rosto, as expressões, o cabelo, o estilo ou outra coisa que contribui para essa Aparência atraente? Como é seu personagem? Como as outras pessoas o vêem? De que maneira a alma demoníaca do personagem se revela em seus maneirismos mortais? A Diabra que habita o corpo da bibliotecária tímida impõe a seu andar uma nova impressão de autoconfiança e autoridade?

Como os outros Atributos de seu personagem se manifestam? Se seu personagem é forte, seria ele grande e musculoso ou magro e rijo? Se sua Inteligência é alta, seria ele um sabe-tudo ou o tipo queiro que pensa em vez de agir? Suas características Sociais indicam que ele se sente à vontade ao lidar com outras pessoas ou ligeiramente constrangido? Como isso afeta o que ele pensa das pessoas? Quanto de seu carisma e de seu refinamento em sociedade provém do espírito do demônio e quanto diz respeito aos hábitos arraigados do hospedeiro humano?

Onde o personagem adquiriu suas Habilidades? Elas vieram do conhecimento inato e da experiência do demônio ou são lembranças do hospedeiro mortal? Ou uma combinação de ambos? Que Habilidades o demônio possuía antes da Queda, e o que ele aprendeu durante e após a rebelião? Por acaso o hospedeiro mortal possuía Habilidades que o demônio parece

desprezar, mas no fundo acha úteis? E o que dizer das Habilidades inteiramente novas para o demônio (como Computador)?

E quanto aos Antecedentes do personagem? Seus aliados e contatos estão cientes de sua verdadeira natureza, ou ainda acreditam que ele é um mortal comum? Como ele adquiriu seus seguidores e o que estes acreditam que ele seja? Se o personagem já estabeleceu pactos com alguns mortais, quais são os detalhes desses acordos e o que o demônio precisou fazer para consegui-los?

Todos esses detalhes dão vida a seu personagem e geram uma imagem mental mais completa quando você for interpretá-lo, o que ajuda você a entrar na mente do personagem. Quanto mais você souber, mais fácil será assumir o papel de seu personagem no jogo.

○ PRELÚDIO

Agora que seu personagem está pronto, é aconselhável testá-lo com um prelúdio. O prelúdio é uma sessão breve só com você e seu Narrador, na qual você tem a chance de encenar um pouco da formação e da história de seu personagem até o momento em que a crônica tem início. Isso ajuda você a pegar o jeito de seu personagem e permite-lhe fazer “pequenos ajustes” nos elementos do histórico, da personalidade, da motivação e até mesmo dos parâmetros de jogo, pois você vai testá-los antes que o personagem entre na crônica.

O prelúdio é mais livre que uma sessão normal de jogo. Trata apenas dos pontos importantes do histórico do personagem, os momentos decisivos que ajudam a definir quem o personagem é e o que vai se tornar. O jogador tem a oportunidade de experimentar o personagem, enquanto o Narrador pode ver como jogador e personagem interagem e em que medida o personagem é adequado à crônica. O lançamento de dados e a memorização de parâmetros de jogo não são tão importantes durante o prelúdio, mas, se o jogador desconhecer alguns aspectos do jogo, esse é um bom momento para aprendê-los. O prelúdio também pode servir como uma oportunidade para testar certas características e ver se o personagem é capaz daquilo que o jogador quer que ele seja capaz de fazer.

Durante o prelúdio, o conceito do personagem pode mudar um pouco. Tudo bem, pois o prelúdio deve oferecer oportunidades para esse tipo de alteração. Por exemplo, os jogadores podem descobrir que certos elementos que eles tinham em mente funcionam de maneira diferente quando são encenados, introduzindo algo inesperado no histórico ou na personalidade de um personagem. Talvez os jogadores queiram mexer um pouco nos personagens depois do prelúdio, ajustando-os para que correspondam aos acontecimentos do prelúdio, ou corrigindo problemas percebidos nessa primeira experiência. Isso ajuda a garantir que todos os jogadores comecem a crônica bastante à vontade com seus personagens.

Para os Narradores, o prelúdio oferece a oportunidade de ver os personagens em ação antes da crônica começar, além de descobrir o que os faz palpitar. Também é uma oportunidade para lançar os alicerces da crônica na história dos personagens. Os Narradores podem usar o prelúdio para plantar as sementes dos relacionamentos que porventura aparecerão na crônica, como romances, rivais, inimigos e velhos amigos. Você pode dar aos jogadores um gostinho do pano de fundo do Mundo das Trevas e da história dos anjos caídos, fazendo-os passar por

alguns de seus momentos cruciais, tornando-os parte da história em vez de simples observadores passivos. Você também pode usar o prelúdio para prenunciar alguns acontecimentos da crônica e dar algumas dicas sobre o que está por vir.

Em geral, o prelúdio deve abranger os acontecimentos mais importantes da vida de um personagem até o início da crônica. Para os anjos caídos, isso envolve um longo período de tempo, mas não é necessário pormenorizar cada ano, particularmente os milênios de agonia e encarceramento no Abismo. Em vez disso, descreva os pontos altos, os momentos decisivos. Você pode começar com uma vista-d'olhos pelo mundo como este era quando foi criado e os personagens se ocupavam de suas obrigações como servos de Deus. Em seguida, você pode representar cenas da Queda e da rebelião, dando aos jogadores a oportunidade de experimentá-las em primeira mão. Depois vem o terrível julgamento do Céu e o exílio no Abismo. Você pode encenar os primeiros instantes de liberdade quando os anjos caídos ressurgem em seus novos corpos mortais e precisam encarar um mundo que agora lhes é estranho.

É bem possível que os personagens já se conheçam quando a crônica tiver início. Nesse caso, o prelúdio é o momento perfeito para estabelecer como eles se conheceram, qual era sua relação e no que ela se transformou. O prelúdio pode acompanhar dois personagens desde a época em que eram amigos, na aurora da Criação, passando pela camaradagem da rebelião até a separação, o exílio e o reencontro no mundo moderno. Também é uma grande oportunidade para estabelecer relações com outros personagens da história. Talvez um colega da rebelião seja agora um adversário Terrestre na crônica, ou um antigo rival seja agora um possível aliado.

Não se preocupe muito com as regras do jogo durante o prelúdio. Utilize-as mais durante os acontecimentos recentes para dar aos novos jogadores uma noção da dinâmica do jogo, mas simplifique-as ou ignore-as completamente ao lidar com o passado distante, pois as características do personagem, de qualquer maneira, eram extremamente diferentes (e mais poderosas) então. Se você quiser, insira algumas situações lá pelo fim do prelúdio para que os personagens possam agir e testar suas características. Por exemplo, um demônio recém-saído do Inferno poderia ter de lidar com uma gangue de criminosos mortais que o tomam por um alvo fácil, ou talvez com alguns policiais ou soldados. O modo como os jogadores resolvem a situação (com o lançamento de dados etc.) pode antecipar como eles agirão em sua crônica.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Há muita coisa a considerar ao criar o histórico de um personagem de **Demônio**. Dê uma olhada nas perguntas a seguir ao inventar o histórico de seu personagem e pense nas respostas. É o mínimo que você vai querer saber sobre seu personagem antes de começar a interpretá-lo. Os Narradores também utilizam essas perguntas no prelúdio para ajudar os jogadores a responderem-nas mais pormenorizadamente e a conhecerem melhor seus personagens.

• Quem era você antes da Queda?

Todos os anjos caídos começaram como algo bem diferente do que se tornaram. Leia a história e a descrição da Casa e pense em na função de seu personagem antes da Queda. Cada Casa tinha certas obrigações, mas havia espaço para variações

nesse tema comum. Como o personagem se sentia em relação a seus deveres? Que dificuldades o personagem enfrentava? O que ele achava da humanidade — a criação mais sublime de Deus — naquela época?

• Como foi sua Queda?

A Queda é o momento decisivo para os demônios, quando eles decidiram se rebelar contra o Criador e seguir a bandeira de Lúcifer. O que levou seu personagem a essa decisão solene? Foi algo que aconteceu aos poucos até o personagem se tornar um dos primeiros a cerrar fileiras com Lúcifer quando veio a convocação? Ou foi algo repentino, um único incidente que mostrou ao personagem a necessidade de se rebelar? O que motivou seu personagem? Alguns anjos caídos se rebelaram por amor e compaixão pela humanidade, e o que viram foi a injustiça de Deus. Outros se rebelaram porque desejavam o que não poderiam ter, fosse a companhia ou a adoração dos seres humanos. Alguns se juntaram à rebelião porque foram arrebatados por outros ou por se sentirem inseguros em sua fé.

• O que você fez durante a guerra?

A rebelião durou mil anos terríveis. O que seu personagem fez nesse meio tempo? A necessidade da guerra o repugnava? As conseqüências do conflito deixaram-no horrorizado? Ou seu personagem adaptou-se bem demais ao papel de soldado e exultava com a batalha e a sede de sangue? Ele realizou grandes proezas (ou cometeu grandes atrocidades)? O entusiasmo de muitos rebeldes foi desaparecendo com o andar da rebelião, e as coisas que foram obrigados a ver e fazer alteraram-nos para sempre. Como esses acontecimentos afetaram seu personagem?

• Como é seu hospedeiro mortal?

Os anjos caídos caminham sobre a Terra em corpos roubados. Pense um pouco na vida do hospedeiro mortal de seu personagem antes da possessão. Que tipo de pessoa era? Que tipo de vida levava e o que finalmente o levou ao estado em que um demônio poderia habitar seu corpo e reclamá-lo como seu? A vida e a personalidade do hospedeiro mortal exercem forte influência sobre o caráter do demônio; portanto, estude-as com cuidado. Geralmente, os anjos caídos são atraídos por hospedeiros que espelham suas próprias naturezas, de maneira que um Profanador provavelmente será atraído por um mortal cuja existência se define pela paixão, principalmente uma paixão rancorosa ou não correspondida. É claro que, ocasionalmente, não há ligação aparente entre o hospedeiro mortal e a natureza do demônio, o que pode propiciar uma mudança de ritmo interessante.

• Qual foi a característica de seu hospedeiro que despertou você?

Alguma coisa a respeito da personalidade e das lembranças do hospedeiro arrancou o personagem de seu estado milenar de aflição e tormento, devolvendo-lhe um mínimo de sanidade. Que coisa foi essa? Para alguns hospedeiros, é um sofrimento exclusivamente humano que reafirma as percepções distorcidas do demônio. No caso de outros, é uma virtude exclusivamente humana, mesmo no caso da alma mais humilde e insignificante. Pode ser a última centelha de fé, esperança, amor ou compaixão de uma alma que, não fosse isso, seria cínica; ou pode ser uma ambição excessiva, um desejo ou o ódio. Os piores seres humanos podem revelar uma certa bondade redentora em seu âmago, e muitas pessoas aparentemente boas podem esconder alguma perversidade secreta.

- Quais são seus objetivos?

Agora que você retornou ao mundo dos mortais, quais são seus objetivos? Geralmente, os personagens de **Demônio** tentam impedir que os senhores do Abismo retornem e reclamem a Criação para si, mas por qual motivo e como seu personagem o faz? O personagem quer proteger a humanidade ou simplesmente impedir que demônios mais poderosos estraguem sua boa vida? Quais são os objetivos do personagem além de manter os anjos caídos trancados no Abismo? Alguns demônios vêem uma centelha de esperança na humanidade e tentam reavivar a chama. Outros desejam se vingar dos seres humanos que os abandonaram aos próprios destinos. Outros ainda deleitam-se com a experiência da existência material ou o poder da fé dos mortais.

- Como você encara a humanidade?

O que os seres humanos representam para você? São como filhos, seguidores, brinquedos, adoradores, fontes de poder, semelhantes, ameaças, aliados, inimigos, alimento, instrumentos, ideais, amigos, ou talvez um pouco de tudo? Cada anjo caído vê a humanidade a seu modo. Outrora, os seres humanos eram as criaturas mais sublimes da Criação, e os anjos caídos lutaram e sofreram por amá-los. Para muitos, esse amor desvirtuou-se e transformou-se em ódio ao longo dos milhares de anos de sofrimento. Poucos se mantiveram fiéis a seu amor pela humanidade ou redescobriram-no quando ressurgiram em forma humana. Muitos demônios são amargos e céticos em relação aos seres humanos, embora ainda possam encontrar um vestígio do amor e da admiração que um dia tiveram por eles. Como seu personagem vê e trata as massas humanas?

- Como você lida com o mundo terreno?

Orrora os mestres das forças da Criação, os anjos caídos devem lidar com preocupações bem mais mundanas no moderno Mundo das Trevas. Seu personagem continua a levar a vida do hospedeiro mortal ou ele a abandonou completamente? Seu personagem leva realmente uma vida mortal? Alguns demônios acham útil fingir ser os mortais que parecem ser, enquanto outros desprezam essa existência. Acham difícil, no entanto, lidar com as exigências e a fiscalização dos órgãos e governos mortais. Como é lidar com os familiares e os amigos de seu hospedeiro? Você rompeu todos os laços com eles ou tenta fazê-los pensar que você é quem parece ser? Algum deles desconfia de você?

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Jennifer está criando um personagem de **Demônio**: a Queda para a crônica de Mike. Mike disse aos jogadores que a crônica terá lugar em Los Angeles e que os personagens devem ser um tanto quanto neutros em relação ao diversos conflitos em andamento entre as diferentes facções dos anjos caídos. Eles terão a oportunidade de tomar partido logo no início da crônica.

PASSO UM: CONCEITO

Jen dá uma olhada no resumo do processo de criação e analisa algumas possíveis idéias de personagem. Ela quer interpretar um verdadeiro "patife", capaz de manipular as pessoas e as situações de acordo com suas necessidades, um verdadeiro jogador. Ela também quer um personagem capaz de aprender um pouco de compaixão e apreço pelos sentimentos de outras pessoas. Ela também sabe que deseja um personagem feminino. Ela pensa numa Profanadora, mas rejeita a idéia por ser estereotipada demais. É então que a expressão "advogado do diabo" surge em sua mente, e ela examina os Diabos com mais atenção. O conceito de um anjo heróico, arrogante e implacável agrada-a, e o carisma sobrenatural e as habilidades de liderança dos Diabos condizem com sua visão de um figurão manipulador. Escolhida a Casa, Jennifer volta sua atenção para as diferentes facções que dividem a hoste infernal. Os Faustianos, com seu desejo de subverter e escravizar a raça humana, parecem a escolha óbvia, mas ela decide que seria mais interessante situar as manipulações arrogantes da personagem num contexto de idealismo fanático. Ela faz o que deve fazer, pois acredita que sua causa é justa. Jennifer decide incluir a personagem entre os Lucíferanos, os verdadeiros crentes da rebelião.

Estabelecidas a Casa e a facção da personagem, ela pensa um pouco em sua história, primeiro como um anjo e depois como um dos decaídos. Jennifer imagina sua personagem como uma verdadeira idealista, orgulhosa e dedicada à Hoste e a suas obrigações para com o Criador. Ela inventa o Nome Celestial da personagem — Zafriel — e, para ajudá-la a visualizar seu papel, confere a seu anjo o título de Mensageira da Aurora.

Zafriel, decide Jennifer, dedicava-se ao Grande Plano como um meio de demonstrar seu orgulho pela Casa da Aurora e por seu *status* como um dos Arautos, além de esperar ganhar a estima do maior de todos os anjos, o próprio Lúcifer. Ela se encheu de júbilo quando a raça humana nasceu, mas depois, como muitos membros da Hoste, foi ficando cada vez mais incomodada com a inocência e o sofrimento da humanidade. Não só sua compaixão foi intensamente testada pela dor dos seres humanos como ela rampouco conseguia conciliar aquela existência imperfeita com a perfeição do universo que ela ajudara a criar. Quando Lúcifer apresentou a idéia da rebelião contra Deus, Zafriel não hesitou. Ela estava ao lado da Estrela da Manhã quando os olhos da raça humana se abriram.

Durante a Guerra da Ira, Zafriel era a imagem do rebelde cheio de paixão que lutava contra a tirania do Céu; conquistou fama como guerreira remível e cavaleiro da Legião Carmesim. No entanto, com o prosseguimento da guerra e a mudança — que nem mesmo Lúcifer previra — sofrida pela humanidade e pelos anjos caídos, Zafriel insensibilizou-se com tanta violência e carnificina. Ela comandou seus colegas anjos com crueldade e frio calculismo, cometeu atos de destruição que antes teriam horrorizado a Mensageira da Aurora. Jennifer decide que Zafriel lutou até o fim, ainda acreditando que Lúcifer encontraria uma maneira de triunfar, e, como muitos anjos caídos, ela aceitou estoicamente seu encarceramento e nunca acreditou por um instante sequer que a guerra tivesse realmente acabado.

Depois de dar vida ao aspecto demoníaco de seu personagem, Jennifer agora decide que seu hospedeiro mortal era uma advogada comercial. Originariamente um tanto quanto rímda e reservada, Laura Blake desenvolveu uma séria dependência

química para lidar com o nervosismo e a ansiedade constantes. Uma *overdose* acidental e o efeito desastroso que isso teve na carreira de Blake abriu caminho para Zafriel possuí-la, e todos notaram a mudança em Laura. Ela passou de capacho de luxo à rainha da cocada preta — de estagiária a duas semanas de ser dispensada a sócia integral da firma em pouquíssimo tempo — e fez muitos inimigos ao longo do caminho. Ela agora tem uma posição consolidada na firma Hopkins & Mathers, mas ainda quer subir mais.

Jen pensa em como a personalidade de Zafriel se mistura à história e à identidade de Laura. Ela decide que o Comportamento de Laura é o de um Diretor. Ela é do tipo que assume a responsabilidade, já chega dando ordens, dizendo às pessoas exatamente o que fazer. No entanto, essa atitude é só uma máscara para sua verdadeira Natureza, que Jen decide ser a do Fanático. Zafriel é a consumada revolucionária idealista, e cada um de seus passos é só um meio para chegar a um fim: aumentar seu poder pessoal, reunir todos os anjos caídos que puder encontrar sob sua bandeira e começar um incêndio que um dia chegará aos portões do próprio Céu.

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Ao priorizar os Atributos de Zafriel, Jen escolhe os Atributos Sociais como categoria primária. Zafriel, afinal, tem uma personalidade manipuladora e vigorosa. Como categoria secundária, ela escolhe os Atributos Mentais, pois vê Zafriel como um demônio esperto e mordaz. Por último, ela designa os Atributos Físicos como sua categoria terciária, pois essas habilidades não são tão importantes para a idéia que Jen faz de sua personagem.

A CRIAÇÃO DE NOMES CELESTIAIS

Os personagens de Demônio possuem não apenas nomes diferentes, o nome de seu hospedeiro mortal, o Nome Celestial pelo qual o demônio é conhecido entre seus semelhantes, e seu Nome Verdadeiro, um reflexo de sua identidade adôlat. Enquanto o Nome Verdadeiro é um conjunto de sílabas arcaicas, sons e conceitos que não precisa de ser pronunciado, você utilizará o Nome Celestial com frequência ao interagir com outros anjos caídos, e este merece muita consideração quanto o nome mortal.

Existem várias fontes que você pode consultar em busca de nomes arcaicos, desde a Bíblia a textos religiosos menos conhecidos, como os *Livros Apócrifos*, e textos como a *Enciclopédia of Angels* de Rosemary Ellen Guiley. Além disso, os nomes da mitologia e da história acadêmica e babilônica também têm uma diversidade de nomes antigos e exóticos a se considerar quando você escolher um nome para sua personagem. De uma lista na *Enciclopédia de Gênesis*, disponível no biblioteca de sua cidade ou na Internet, ou no *Enano Eish*. Ambos apresentam uma diversidade de nomes que você pode usar como inspiração ou adotar como seu.

Jen começa com os sete pontos dos Atributos Sociais de Zafriel. Ela designa três pontos para Manipulação, a principal qualidade de Zafriel. A Diabra é capaz de fazer as pessoas comerem em sua mão sem que elas percebam. Ela divide os quatro pontos remanescentes igualmente entre Carisma e Aparência, o que torna Zafriel/Laura tanto agradável quanto atraente, qualidades que tendem a desviar a atenção das pessoas de suas habilidades manipulativas.

Quanto aos cinco pontos de Zafriel nos Atributos Mentais, Jen coloca dois pontos tanto em Inteligência quanto em Raciocínio, sabendo que Zafriel é uma estrategista habilidosa de mente tão afiada quanto a língua. Ela coloca o último ponto em Percepção, o que dá a Zafriel um nível médio (dois pontos) nesse Atributo.

A distribuição dos três pontos entre os Atributos Físicos é fácil. Jen coloca um ponto em cada um e obtém nível 2 em toda a coluna. Laura era mediana nas atividades físicas, mas, até aí, o campo de sua escolha não exigia muitas habilidades desse tipo.

PASSO TRÊS: HABILIDADES

Examinando as listas de Habilidades, Jen decide que a área primária de Laura deve ser Talentos. Embora Direito (uma Habilidade importante para uma advogada) seja um Conhecimento, é um dos poucos de que a personagem precisa, enquanto Jen vê vários Talentos que se encaixam em seu conceito. Ela faz de Conhecimentos o grupo secundário e Perícias, o terciário.

Ela usa os treze pontos de Zafriel em Talentos e imediatamente designa três (o máximo que ela pode alocar nesta etapa) para Lábia. Zafriel mente com habilidade e tem aquela "cara de jogador de pôquer" que esconde seus verdadeiros sentimentos e motivos. Ela coloca dois pontos em Prontidão, Empatia, Expressão, Intimidação e Liderança, perícias que serão úteis a Zafriel/Laura em sua carreira legal, bem como na sociedade demoníaca.

Zafriel tem nove pontos disponíveis aos Conhecimentos. Jen coloca três deles em Direito, o que faz de sua personagem uma advogada competente. Ela coloca outros dois pontos em Investigação, já que Zafriel/Laura provavelmente precisará levantar os podres dos clientes e também de seus rivais, sejam mortais ou demônios. Ela coloca dois pontos em Política, de maneira que a personagem sabe como lidar com o poder público. Jen coloca um ponto tanto em Instrução quanto em Computador, perícias fundamentais que o demônio pode utilizar em seus afazeres cotidianos.

Quanto aos cinco pontos de Perícia, Jen coloca dois pontos tanto em Etiqueta quanto em Performance, o que complementa muito bem as outras Habilidades de Zafriel. Ela decide colocar o último ponto em Armas de Fogo. A personagem possui uma pistola pequena para "proteção pessoal", e ela sabe como usar a arma.

PASSO QUATRO: VANTAGENS

Examinando as Virtudes, Jen decide que a Virtude mais forte de Zafriel é Convicção, e a mais baixa é Consciência (afinal de contas, ela possuiu uma advogada). Ela coloca dois pontos em Convicção, um em Coragem e nenhum em Consciência.

A pontuação inicial de Fé de Zafriel é três, e Jen procura a doutrina que melhor se encaixa em seu conceito de “advogado do diabo”. As doutrinas disponíveis aos Diabos são: dos Celestiais, da Chama e do Esplendor, mais as doutrinas comuns da Humanidade e do Fundamento. Jen decide que a doutrina do Esplendor é a que melhor se encaixa no conceito de Zafriel e faz dela sua doutrina fundamental, investindo nela dois pontos. Ela coloca o último ponto na doutrina dos Celestiais. Já que ela escolheu a doutrina do Esplendor como a doutrina fundamental de seu personagem, a forma apocalíptica de Zafriel é Qingu, o Semblante do Esplendor. Jen anota as capacidades especiais da forma em sua ficha.

Quanto aos cinco pontos de Antecedentes, Jen decide dar a Zafriel pelo menos três pontos de Recursos, pois Laura ganha uma boa grana na firma de advocacia. Ela coloca os outros dois pontos em Contatos, sabendo que a personagem conhece algumas pessoas nos lugares certos. Ela gostaria de comprar mais um ponto de Contatos e outros dois Antecedentes, mas ela não tem mais pontos por enquanto.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Felizmente, Jen ainda tem seus pontos de bônus para investir. Ela imediatamente usa alguns para completar os Antecedentes de Zafriel, conferindo-lhe mais um ponto de Contatos, um ponto de Aliados e um ponto de Influência (um total de três pontos de bônus). Ela volta a examinar os Atributos e as Habilidades da personagem e decide colocar mais um ponto em Destreza, elevando-a para 3, ao custo de cinco pontos de bônus. Isso torna Zafriel mais graciosa e mais capaz de fazer coisas como se esquivar e usar a Perfida Armas de Fogo. Ela também coloca mais um ponto em Lábia, o que eleva a característica para 4 pontos ao custo de dois pontos de bônus (permissível nesta etapa do desenvolvimento). Ela confere a Zafriel a especialização “Mentiras Convincentes”, pois agora tem quatro pontos na Habilidade. Ela também confere à Manipulação de Zafriel a especialização “Engodo”. Laura agora é uma mentirosa e manipuladora *muito* competente. Ela ainda tem cinco pontos de bônus e decide guardá-los por enquanto.

Ela anota a Fé inicial de Zafriel (3), o Tormento (4) e a Força de Vontade (5, igual à soma das duas virtudes mais altas). Ela gostaria de aumentar a Fé da personagem, mas isso custa mais pontos de bônus do que ela tem. Em vez disso, ela usa os cinco pontos restantes para aumentar o Carisma de Zafriel em mais um ponto, o que lhe dá quatro pontos de Carisma e a especialização “Orador”.

ARQUÉTIPOS: NATUREZA E COMPORTAMENTO

Todos passam a vida usando máscaras, principalmente os anjos caídos. Eles usam uma máscara de mortalidade e só ocasionalmente oferecem às outras pessoas um rápido vislumbre da verdadeira natureza por trás do disfarce. O resto do mundo vê apenas o que precisa ver e nada mais. Todos remos maneiras diferentes de lidar com outras pessoas e situações, e os anjos caídos não são exceção.

A Natureza e o Comportamento ajudam a definir a personalidade de um personagem. A Natureza é a verdadeira identidade do personagem, a alma demoníaca que enxerga pelos olhos de seu hospedeiro humano. O Comportamento é a atitude que o personagem apresenta ao resto do mundo e, em grande parte, reflete os vestígios da personalidade mortal de seu hospedeiro. Pode complementar a Natureza — na verdade, as duas características podem até ser iguais no caso de personagens particularmente honestos quanto a seuseus verdadeiros. Mas, para a maioria dos personagens de **Demônio**, essa honestidade é perigosa, de modo que eles ocultam suas verdadeiras identidades sob uma máscara.

A combinação de Natureza e Comportamento ajuda a formar um retrato da personalidade, dos objetivos e do modo de agir do personagem. Essas definições não são abrangentes. Afinal, poucas pessoas podem ser descritas em sua complexidade somente com um ou dois termos. Pelo contrário, essas características proporcionam uma base para a personalidade do personagem, um alicerce a partir do qual pode-se começar a construir, acrescentando-se profundidade à medida que a crônica se desenrola e o personagem ganha maior definição. O núcleo da Natureza do personagem permanece, o que fornece ao jogador um arcabouço onde pendurar todo o resto.

A Natureza de um personagem também tem um determinado efeito no jogo. Os personagens recuperam Força de Vontade ao realizar ações que reafirmam sua Natureza essencial, o que lhes confere mais autoconfiança e uma sensação de realização. Ao satisfazer as exigências de sua Natureza (consulte as descrições), os personagens ganham o direito de recuperar um ponto de Força de Vontade, se o Narrador assim permitir (veja os detalhes na pág. 163).

Veremos a seguir alguns exemplos de Arquétipos adequados a personagens de **Demônio**. Os jogadores e os Narradores devem se sentir à vontade para criar seus próprios Arquétipos caso nenhum destes convenha aos personagens específicos que eles têm em mente.

APOSTADOR

A vida é perigosa. Envolve correr riscos e talvez até um salto de fé, na esperança de que tudo corra bem. As pessoas que têm medo de se aventurar levam vidas simples e enfadonhas, mas você não é assim. Está disposto a arriscar tudo pela esperança de algo melhor. Você não é imprudente, mas, se for preciso, está disposto a correr riscos que algumas pessoas considerariam absurdos.

— Recupere Força de Vontade ao correr riscos e obter êxito.

ARQUITETO

Acima de tudo, os Arquitetos desejam criar algo duradouro. Como Arquiteto, você tem uma visão e se esforça para torná-la realidade. Pode ser uma criação física, ou algo mais metafórico, como criar uma instituição ou uma idéia duradoura. Alguns demônios ainda não decaíram tanto a ponto de esquecer as glórias da Criação e sua antiga função de projetá-la e mantê-la. Eles tentam recuperar um pouco da glória perdida com suas obras.

— Recupere Força de Vontade ao criar algo de importância permanente.

AUTOCRATA

Existem duas maneiras de fazer as coisas: do jeito errado e do seu jeito. Alguns diriam que essa atitude tem um ranço de orgulho, ou mesmo hùbris, mas deixe que falem. Você faz o que tem de ser feito, não há como negar isso. Alguém tem de se responsabilizar, e esse alguém é você. Não é necessariamente porque você é o mais inteligente ou o mais culto (se bem que isso pode ser verdade). Você simplesmente sabe assumir a responsabilidade de fazer as coisas.

— Recupere Força de Vontade ao assumir o controle de uma situação ou de um grupo.

BON VIVANT

Houve um tempo em que o propósito da existência era o prazer. Esse tempo passou, mas você ainda tenta fazê-lo voltar. Somente os que conheceram a dor e o sofrimento que você conheceu podem encontrar prazer nas coisas mais simples. Se você for arrastado de volta à aflição e ao tormento, tudo pelo que lutou de nada valerá; então aproveite a vida! Pode ser que você tenha assuntos sérios a resolver, mas onde está escrito que você não pode se divertir com isso?

— Recupere Força de Vontade ao se divertir para valer e dividir sua alegria com outras pessoas.

CAÇADOR DE EMOÇÕES

Você vive em função da emoção do perigo, pois sabe que arriscar a vida é o que faz você se sentir mais vivo. Você é um estouvado, sempre em busca das emoções mais perigosas que puder encontrar para que as coisas continuem interessantes. Praticamente não existem desafios que você não venha pelo menos a cogitar, e é muito provável que você venha a experimentar muitos deles. Depois do que agüentou no Inferno, você quer sentir seu coração batendo e o sangue correndo em suas veias. Nem mesmo a morte o assusta mais.

— Recupere Força de Vontade ao obter sucesso numa tarefa perigosa da qual você tenha se incumbido deliberadamente.

COMPETIDOR

As criaturas *não* foram criadas iguais. Algumas estão destinadas à grandeza, e outras não. Você tem a capacidade de encarar o desafio e provar sua grandeza por meio da competição. Em sua opinião, tudo é um desafio a ser superado e uma oportunidade de mostrar o que você é capaz de fazer. Você pode preferir uma competição amigável ou uma luta cruel na qual vale tudo.

— Recupere Força de Vontade ao vencer uma competição.

CONFORMISTA

Você sabe qual é seu lugar no grande arranjo das coisas ou, pelo menos, acreditava saber. Você se contentava em fazer o que lhe mandavam até que vozes mais sábias e convincentes

dissessem o contrário. Então você os seguiu na rebelião e, por fim, para dentro do Poço. Agora você procura orientação, liderança, a oportunidade de ser parte de um grupo novamente e de oferecer seus serviços a esse grupo.

— Recupere Força de Vontade quando seu grupo alcançar um objetivo com sua ajuda.

CRANÇA

Todas as criaturas são filhas do Criador, mas algumas são mais crianças (ou infantis) que outras. A verdadeira criança é inocente, inexperiente e imaculada pelo conhecimento do bem e do mal. São verdadeiramente raras na era moderna, mas algumas tentam retornar a esse estado de graça e encontram-na na carne mortal. O outro lado da criança é uma necessidade constante de atenção. As exigências da criança devem ser satisfeitas *na hora*. As crianças não têm o menor controle sobre suas paixões e procuram outras pessoas que ajudem a cuidar delas.

— Recupere Força de Vontade ao convencer alguém a cuidar de você ou ajudar a satisfazer suas necessidades sem exigir nada em troca.

DESGARRADO

Você quer ser o maioral. Ninguém mais vai conseguir, e é melhor os outros se cuidarem. Você não quer dever nada a ninguém. Você cuida de seus problemas, os outros que se virem. Você age em benefício próprio, apesar de não haver nada errado com um pouco de egoísmo esclarecido que venha a beneficiar o grupo, desde que você não se envolva demais nos assuntos de outra pessoa.

— Recupere Força de Vontade quando sua atitude egocêntrica o levar ao sucesso.

DIRETOR

A criação é algo ordenado. Antigamente, ela funcionava com precisão e equilíbrio perfeitos, tudo em seu lugar, o mecanismo supremo. Agora, é claro, partes da Criação estão em ruínas, desequilibradas, ou simplesmente não funcionam direito, e o caos prolifera. Você não consegue tolerar isso. Nada é mais importante para você do que restaurar e manter a ordem e a organização dentro de um grupo ou no mundo.

— Recupere Força de Vontade ao usar de organização para realizar uma tarefa difícil.

ESPERTO

Negociar almas... que vulgar. Do jeito que você joga, seus alvos nem fazem idéia de que você já possui as almas deles e sentem-se gratos pela oportunidade de fazer exatamente o que você quer. Afinal, por que lutar e arriscar a própria pele se você pode conseguir que outros o façam por você? Você compreende o poder que uma mentira cuidadosamente elaborada lhe confere, principalmente quando misturada à quantidade certa de verdade.

— Recupere Força de Vontade ao convencer alguém a lhe dar algo que você quer.

EXCÊNTRICO

Algumas pessoas simplesmente não se encaixam nas categorias claras e definidas criadas pela sociedade. Você é assim. Você se recusa a ser arquivado ou rotulado, assim como você se recusa a se conformar ao que todos esperam de você. Você é o que é. Se alguém não consegue lidar com isso, foda-se. Você não mais se deixa limitar pelas restrições de ordem nenhuma (nem de ninguém, por falar nisso). Não são poucos, sejam anjos caídos ou mortais, os que se sentem atraídos por sua singular noção de identidade.

— Recupere Força de Vontade ao infringir ou ignorar convenções.

FANÁTICO

Você tem uma causa, e nada nem ninguém conseguem demovê-lo. Você se dedica inteiramente a sua causa, sacrifica tudo a seu propósito mais elevado. Os fins justificam os meios, e tudo (e todos) pode e será sacrificado em nome de sua causa, se necessário. Sua causa pode ir ao encontro dos planos de qualquer uma das facções de anjos caídos (veja o Capítulo Cinco para mais informações), ou pode ser a causa de um grupo mortal ou sua própria cruzada pessoal. Seja o que for, você a levará a cabo até o fim.

— Recupere Força de Vontade ao fazer algo que promova diretamente sua causa.

FILANTRÓPO

Os anjos caídos lutaram e sofreram porque se importavam demais com a humanidade, com a Criação e com o Criador. No caso de alguns deles, nada pode extinguir sua compaixão por outras criaturas. Eles estão sempre por perto quando alguém precisa de consolo e ajuda. No caso de outros, *fingir* que se importam pode ser útil. A empatia pode lhes franquear acesso ao coração de um mortal, e a gratidão pode ser uma recompensa intoxicante, quer a ajuda tenha ou não sido oferecida com sinceridade.

— Recupere Força de Vontade ao consolar ou ajudar outra pessoa.

GALANTE

A fé é o mais inebriante dos elixires, e você se enaltece com a adoração e a atenção das outras pessoas. Você é uma criatura gloriosa e não consegue esconder os próprios méritos. Ao contrário, você preferiria mostrar aos mortais os prodígios de que é capaz e deleitar-se com a adoração e admiração dos seres humanos. Nada é mais excitante que um potencial benefício a impressionar e conquistar. Cada um deles faz com que você se sinta um pouco mais vivo e completo.

— Recupere Força de Vontade ao impressionar alguém de verdade.

GOZADOR

Às vezes é preciso rir do absurdo que é o drama cósmico da existência. Você desconfia que a coisa toda não passa de uma piada, e só você acha graça. Não importa o quanto as coisas fiquem feias, você dá um jeito de encontrar algo engraçado em toda e qualquer situação, e faz o possível para aliviar o clima. Você prefere muito mais o riso ao pranto e compartilha suas idéias com outras pessoas por meio do humor e da sátira.

— Recupere Força de Vontade ao conseguir levantar os espíritos de outras pessoas ou rejeitar a própria dor por meio do humor.

JUIZ

A Criação segue uma ordem, e entender — quem sabe até aperfeiçoar — essa ordem é a chave do sucesso. Você acredita que os sistemas podem resolver as coisas: os sistemas legais, os lógicos e os burocráticos. Você acredita em fazer as coisas do jeito certo, apesar de não haver nada errado com a inovação, desde que esta melhore o sistema.

— Recupere Força de Vontade ao usar de raciocínio metódico e sistemático para resolver um problema.

MÁRTIR

Parece que você nasceu para sofrer. Você aceita o fardo com dignidade e determinação, pois sabe que seu sofrimento tem um propósito, seja ao se auto-afirmar ou ao beneficiar o próximo. Todo o sofrimento e o tormento do Inferno não conseguiram sujeitar seu espírito; comparado a isso, o que é a dor do mundo dos mortais? Pode ser que você seja realmente sincero em suas convicções, ou pode ser que você exagere um pouco seus sacrifícios devido à atenção e a simpatia que estes proporcionam.

— Recupere Força de Vontade ao se sacrificar por seus ideais ou pelo bem de outra pessoa.

MASOQUISTA

Eles pensam que podem esmagar você? Acham que você não vai agüentar a pressão? Venha o que vier! Você está disposto a contrapor sua resistência a qualquer coisa que a Criação possa apresentar. Você não só tem orgulho de sua capacidade de vencer a dor como de fato *gosta* disso. Você se deixa levar a extremos para testar seus limites e forçá-los um pouco mais a cada vez. Talvez um dia você venha a encontrar algo com o qual não consiga lidar, mas isso ainda não aconteceu.

— Recupere Força de Vontade ao suportar um novo tipo de sofrimento.

MONSTRO

Demônio? Você vai mostrar a eles o que é um *verdadeiro* demônio. Eles não fazem idéia da agonia que você suportou, mas você vai mostrar a eles. Todos os mitos e todas as alegorias da humanidade, até mesmo os *shows de horrores* dos meios de comunicação de massa, são pálidos reflexos daquilo que você se tornou. Nenhuma atrocidade está fora de seu alcance, como o mundo logo descobrirá.

— Recupere Força de Vontade ao cometer um ato de terrível maldade.

PEDAGOGO

O conhecimento é a única coisa de real valor na Criação — e a única coisa a que você dá valor —, mas o conhecimento é inútil a menos que seja partilhado de algum modo. É sua responsabilidade ensinar o que sabe a outras pessoas para que estas possam entender e passar o conhecimento adiante. Quanto mais todos souberem, melhores as coisas serão. Alguns podem chamá-lo de sabe-tudo, mas em geral é porque você *realmente* sabe tudo.

— Recupere Força de Vontade quando alguém se beneficiar da sabedoria que adquiriu com você.

PENITENTE

Você é um dos pecadores mais terríveis da face da Terra. Você cometeu crimes contra Deus e a Criação, e recebeu um castigo justo. Até mesmo o peso da culpa é parte do castigo. Você enxergou seu erro, e a única esperança é merecer o perdão por aquilo que fez. Tudo o que você pode fazer agora é tentar ao máximo compensar seus antigos erros e corrigi-los.

— Recupere Força de Vontade ao sentir que deu mais um passo rumo à redenção.

PERFECCIONISTA

Você não exige mais das pessoas do que de si mesmo, mas, como você espera de si apenas a perfeição, a maioria das pessoas não vê a diferença. Você exige apenas o melhor e não está disposto a aceitar nada menos que isso. As outras pessoas podem não gostar de seus padrões rigorosos nem da atenção que você dedica aos detalhes durante o processo, mas sem dúvida apreciam os resultados. É isso que o impela: a satisfação de um trabalho bem feito.

— Recupere Força de Vontade ao realizar um serviço com perfeição.

RANZINZA

Os anjos caídos se rebelaram porque acreditavam, e foram castigados. A humanidade ganhou livre-arbítrio, e olhe o que fez com ele. Seria de se admirar que você estivesse mais do que meramente cansado disso tudo, além de cético? Sua resistência é ver o lado ruim de tudo, perceber cada defeito, apontar tudo o que pode dar errado, e você nunca perde uma oportunidade de dizer "Eu não disse?", quando isso é o que inevitavelmente acontece.

— Recupere Força de Vontade quando algo ruim acontecer exatamente como você disse que aconteceria.

REBELDE

Você foi um dos primeiros rebeldes e ainda enverga o truílo com orgulho. A autoridade *precisa* ser desafiada para não se transformar em mera obediência irracional. Você aproveita todas as oportunidades de fazer frente ao sistema, seja porque é assim que as coisas mudam para melhor, seja para provar que o mundo é hipócrita.

— Recupere Força de Vontade ao imitar com sucesso a autoridade.

SOBREVIVENTE

Se não mata, engorda. Os outros aceitam docilmente o destino, mas você luta contra ele. Nada é capaz de abatê-lo, e você sempre encontra um jeito de vencer no final. Você se decepciona com a disposição das outras pessoas em desistir e escolher o caminho mais fácil, algo que você jamais faria.

— Recupere Força de Vontade ao suportar as agruras da vida ou encorajar outras pessoas a fazerem o mesmo.

SOLITÁRIO

Você fica sozinho a maior parte do tempo e até gosta disso. Na verdade, você prefere a própria companhia. Talvez você tenha hábitos ou maneirismos que desconcertam as outras pessoas, ou talvez você não se sinta digno de ter outras pessoas por perto, ou quem sabe você não goste de companhia. Você segue o próprio caminho e coopera com outras pessoas quando isso lhe convém, mas logo depois você se retira.

— Recupere Força de Vontade ao realizar sozinho alguma coisa que venha a beneficiar outra pessoa.

TRADICIONALISTA

Num mundo que muda tão rápido, a única coisa com que você pode contar é a tradição. Você respeita a História, e a maneira tradicional de fazer as coisas é claramente a melhor. Se não fosse assim, por que teria resistido tanto tempo? É importante manter os costumes e os valores tradicionais, e você se opõe a mudá-los, a menos que isso seja absolutamente necessário. A tradição é um sinônimo de conforto, previsibilidade e estabilidade.

— Recupere Força de Vontade quando os métodos consagrados de fazer as coisas revelarem-se os melhores.

VALENTÃO

"Os mansos herdarão a Terra?" Não se dependa de você! Os mansos não conseguem nada neste mundo, a não ser desgosto. Os fortes tomam o que querem, e quando querem. Quem tem poder, tem razão, o que é muito bom para você, que sabe como usar sua força para obter o que deseja. Você respeita os que têm essa mesma força, mas a fraqueza é só uma oportunidade a ser explorada. Você faz o que for preciso para obter êxito.

— Recupere Força de Vontade ao triunfar pela força. Não precisa ser força física. Poderia ser intimidação ou pressão social.

ESPECIALIZAÇÕES

Alguns personagens podem ser especialmente bons em certas áreas ou aplicações de suas características. Por exemplo, um erudito geralmente se especializa numa determinada área do conhecimento; um lutador pode ser famoso em função de um movimento típico; ou um artista pode se especializar num certo material ou estilo. Os jogadores podem decidir aplicar especializações às características de um personagem para representar essa ênfase.

Uma especialização constitui uma certa concentração num Atributo ou numa Habilidade. Um personagem poderia ter a especialização "Incansável" em Vigor, o que refletiria o fato de que sua energia é ainda maior do que se acha indicado em seu nível de Vigor. Um outro personagem poderia ter a especialização "Representação" em Expressão, demonstrando sua concentração nesse modo particular de expressão. As especializações ajudam a definir as diversas características de um personagem e a acrescentar-lhes profundidade.

Um personagem pode aplicar uma especialização a qualquer Atributo ou Habilidade com 4 pontos ou mais. Ao lançar os dados para a característica em questão numa área compreendida pela especialização, o jogador lança novamente qualquer dado que resultar num "10" e acrescentará ao total os sucessos adicionais que obtiver desse modo. Todo dado lançado uma segunda vez que resultar num "10" poderá ser jogado de novo e ter os sucessos somados ao total até que não sejam obtidos outros "10".

VÍCIADO

Existe uma coisa (ou talvez alguém) que você simplesmente precisa possuir. É uma paixão intensa — alguns diriam ser uma obsessão — em sua vida. Essa coisa tem precedência sobre tudo mais. Seu vício pode ser uma droga ou qualquer outro tipo de atividade. Alguns anjos caídos se viciam nos diversos prazeres da carne: comida, bebida e sexo. Outros se viciam em coleções (quase tudo, do conhecimento oculto aos "troféus" de seus triunfos) ou ficam obcecados com um determinado mortal. Em particular, o vício da fé mortal é comum entre os anjos caídos.

— Recupere Força de Vontade ao ceder completamente a seu vício e saciá-lo.

VISIONÁRIO

Alguns olham para o mundo e perguntam "por quê?". Você enxerga o mundo como este poderia ser e pergunta "por que não?". Você vê alguma coisa a mais, algo mais grandioso do que aquilo que já existe. Você desafia os limites da Criação, esperando descobrir algo melhor, raramente satisfeito com o *status quo*. Naturalmente, aqueles interessados em manter as coisas como estão acham que você é uma ameaça, mas você não se importa com as opiniões alheias. Você se dedica a sua visão com a convicção de que é capaz de fazer mais melhor e de que sempre haverá esperança.

— Recupere Força de Vontade ao inspirar outras pessoas a se dedicarem aos respectivos sonhos ou ideais.

ATRIBUTOS

Todos os personagens de Demônio possuem certos Atributos básicos que definem as aptidões de cada pessoa, bem como as de outras criaturas, como os anjos caídos. Os Atributos geralmente variam de 1 (fraco) a 3 (bom), sendo que os indivíduos excepcionais apresentam níveis 4 (excelente) ou 5 (o ápice da capacidade humana). Alguns anjos caídos e outras criaturas sobrenaturais podem ter Atributos acima de 5, mas são razoavelmente raros.

FÍSICOS

Os Atributos Físicos definem as capacidades do corpo de um personagem: força, agilidade, resistência, saúde etc. No caso dos anjos caídos, os Atributos Físicos geralmente definem as capacidades do hospedeiro mortal do demônio, embora alguns deles não habitem corpos mortais. Os Atributos Físicos devem constituir a categoria primária de personagens afeitos a brigas ou inclinados à ação.

Os anjos caídos podem usar Fé para elevar temporariamente seus Atributos Físicos até níveis sobre-humanos. Os detalhes estão na pág. 159.

FORÇA

O primeiro soco atingiu o queixo de Harvey Culllo, o que fez com que seus olhos escuros vissem e sua cabeça girasse com um estalido. Mickey aplicou um cruzado de esquerda na seqüência, mas a mão de Harvey adiantou-se, quase como que por vontade própria, e segurou o punho de Mickey com a força de uma tenaz. Harvey voltou-se para encarar o ex-leão-de-chácara enquanto apertava ainda mais os dedos, e Mickey caiu de joelhos. Harvey, o demônio Hasmed, fitou-o de cima para baixo com um olho azul e o outro manchado de sangue coagulado e escuro.

— *Esse primeiro soco saiu de graça — ele disse. — Você vai pagar caro se tentar qualquer outra coisa.*

A Força é uma medida da força muscular bruta que um personagem é capaz de empregar. Afeta o peso que o personagem consegue erguer e carregar, o dano provocado por armas brancas ou ataques desarmados e a capacidade de arrebentar as coisas, desde derrubar uma porta a pontapé ou quebrar o braço de um mortal. A Força do personagem é acrescentada à parada de dados de dano no combate corpo-a-corpo. Também é empregada em vários feitos que envolvem força física bruta.

Especializações: Força Furiosa, Mão de Aço, Pernas Vigorosas e Reservas de Força.

- Fraco: Você consegue erguer 20 quilos.
- Médio: Você consegue erguer 50 quilos.
- Bom: Você consegue erguer 125 quilos.
- Excepcional: Você consegue erguer 200 quilos.
- Extraordinário: Você consegue erguer 325 quilos.



DESTREZA

Magliel ofegava, correndo pelos telhados, e seus pés batiam com força em alcatrão e cascalho. Eles vinham logo atrás, e ela se impressionou com a ironia da situação: um Anjo da Morte agora era a caça, não o caçador. O telhado terminou e ela derrapou um pouco antes de parar, girando os braços no ar para evitar uma queda de dez andares até o beco lá embaixo. O vão era grande e Magliel não tinha certeza se conseguiria saltá-lo, mas não havia outro caminho e seus perseguidores se aproximavam. Ela correu e atirou-se no ar.

A Destreza é a capacidade de um personagem realizar ações físicas. Compreende coisas como agilidade, velocidade, graça, coordenação motora e a capacidade atlética em geral. A Destreza é empregada na maioria das ações físicas que envolvem precisão ou controle, desde disparar uma arma a dançar ou abrir fechaduras.

Especializações: Coordenado, Gracioso, Ligeiro e Reflexos Rápidos.

- **Fraco:** Você é desastrado e desajeitado. Você deixa as coisas caírem e tropeça um bocadinho.
- **Médio:** Você não é um estabonado, mas também não é particularmente gracioso.
- **Bom:** Você tem um pouco de graça ou capacidade atlética.
- **Excepcional:** Você poderia se tornar um atleta ou dançarino profissional só em função de seu talento natural.
- **Extraordinário:** Sua graça e sua precisão são como poesia em movimento.

VIGOR

Alejandro colocou-se no centro do círculo de arruaceiros, em meio a vozes e gritos, disposto a enfrentar o líder, cujos músculos brilhavam com uma fina camada de suor sob a luz amarela que provinha da lâmpada nua acima deles. Alejandro arancou a camisa deliberadamente para que todos pudessem ver a rede de cicatrizes em suas costas e braços. Não importava o que eles pudessem apresentar, ele já era uma coisa pior.

Confiante, ele sorriu para o corpulento líder da gangue, que parecia ligeiramente abalado.

— Você primeiro — ele disse.

O soco veio sem aviso e chocou-se contra o ventre de Alejandro. Ele se dobrou um pouco, e todos gritaram e aplaudiram. Ai ele foi se endireitando lentamente. O barulho cessou.

— É o melhor que você consegue fazer? — ele perguntou ao arruaceiro.

Por trás do rosto de Alejandro, Malakh, o Caçador, sorriu.

— Minha vez.

O Vigor é uma medida da condição física geral do personagem, particularmente de sua saúde, resistência e obstinação. O Vigor determina durante quanto tempo você consegue fazer esforço e quanto sofrimento físico — dor, fome e sede — você é capaz de suportar. Determina sua resistência a doenças e venenos, bem como sua capacidade de superar o trauma físico.

Também inclui uma medida de sua determinação e vontade de viver.

Especializações: Determinado, Incansável, Robusto e Sadio.

- **Fraco:** Você está sempre doente e se machuca com facilidade.
- **Médio:** Você é razoavelmente saudável e consegue agüentar um ou dois golpes antes de cair.
- **Bom:** Você consegue subir escadas ou correr sem perder logo o fôlego, além de raramente ficar doente.
- **Excepcional:** Você é capaz de correr a maratona e tem uma saúde excelente.
- **Extraordinário:** Você é capaz de sobreviver a caminhadas de uma semana pelo deserto sem comida nem água e a outras provações semelhantes.

SOCIAIS

Os Atributos Sociais determinam todos os tipos de interação social. Descrevem coisas como charme, capacidade de persuasão, empatia, estilo e aparência. Os anjos caídos dependem da fé e da boa-vontade humanas de muitas maneiras e, portanto, aprenderam muito bem as regras dos jogos sociais. Os Atributos Sociais devem ser primários para personagens que pretendem ser influentes ou bons no trato com as pessoas.

CARISMA

Quando Gaviel entrou na sala, a conversa foi se extinguindo devagar e todos os olhos se voltaram para ele. Ele não tinha uma aparência espetacular, mas sua mera presença enchia o ar de electricidade estática. Todos prenderam a respiração, à espera do que ele tinha a dizer. Gaviel desfrutou o momento, prolongando o silêncio até que este se tornasse quase doloroso antes de se dirigir a seus seguidores ali reunidos.

— Deus está morto — ele disse —, e eu convidei todos vocês para assistirem ao funeral.

Alguns indivíduos têm algo que faz você gostar deles logo de cara, enquanto outros tendem a desconcertar as pessoas ou simplesmente afugentá-las. Essa qualidade é o Carisma: a atratividade, o charme e o magnetismo pessoal. Os personagens carismáticos tendem a se dar bem com outras pessoas e a fazer amigos com facilidade, enquanto aqueles que não possuem Carisma travam uma árdua batalha para fazer com que as pessoas gostem deles. O Carisma é empregado em conjunto com as Habilidades que envolvem ganhar a confiança ou a cooperação de alguém. É particularmente útil para os anjos caídos quando estes precisam adquirir a Fé dos mortais (veja a pág. 259 para maiores detalhes).

Especializações: Admirável, Bem Falante, Eloquentes, Espirituoso, Líder Nato e Simpático.

- **Fraco:** Há alguma coisa a seu respeito de que as pessoas simplesmente não gostam.
- **Médio:** Você é razoavelmente simpático e tem alguns amigos.
- **Bom:** As pessoas tendem a confiar em você e costumam procurá-lo quando precisam desabafar.

- **Excepcional:** As pessoas se amontoam a seu redor e todos querem ser seu amigo.
- **Extraordinário:** Você poderia facilmente ser um líder político influente.

MANIPULAÇÃO

— *Senhoras e senhores, as alegações infundadas apresentadas pela Sra. Allemande contra o meu cliente são armas muito comuns em casos de divórcio, pois as acusações de violência conjugal e infantil têm tamanho apelo emocional. É impossível não nos solidarizarmos com as vítimas nesses casos. Mas a verdadeira vítima aqui é Charlie Allemande, que só tentou ser um bom marido e um bom pai, e foi recompensado com adultério, mentiras e tentativas de manchar seu nome. Se vocês considerarem as provas deste caso — principalmente o testemunho da Sra. Allemande —, estou certa de que enxergarão a verdade. Obrigada.*

Laura Blake permaneceu absolutamente serena e tranquila ao retornar a sua cadeira e não deixou um vislumbre sequer de sua sensação de triunfo revelar-se em seu rosto. Ela tinha o júri na mão. E daí que Allemande era realmente culpado? Ele pagou pelo que havia de melhor, e ela simplesmente deu a ele uma absolvição e uma vanuagem em seu processo de divórcio.

A Manipulação descreve a capacidade do personagem de se expressar e usar essa habilidade para influenciar os sentimentos e as opiniões de outras pessoas. Enquanto o Carisma é um Atributo mais passivo, relacionado a como as pessoas percebem você, a Manipulação é ativa. A Manipulação pode ser, por exemplo, simplesmente tentar esclarecer seu argumento, escolher as palavras certas para um discurso ou criar a composição artística exata. Também pode se revelar em tentativas inequívocas de mudar a opinião de alguém por meio do discurso, da representação ou de outros truques.

A Manipulação pode ser perigosa, pois as pessoas geralmente não gostam de se sentirem manipuladas. Uma falha num teste de Manipulação pode fazer um personagem merecer o desprezo de alguém ou um chega-para-lá, enquanto uma falha crítica pode ganhar a inimizade eterna da vítima. É claro que os bons manipuladores raramente deixam as pessoas perceberem que estão sendo manipuladas. Parece simplesmente que as idéias do personagem são sempre razoáveis e bem fundadas. As pessoas com pontuações elevadas de Manipulação são consideradas de total confiança (caso não tenham fama de manipuladoras), ou justamente o contrário (caso tenham).

Especializações: Convincente, Cúmplice, Persuasivo e Sedutor.

- **Fraco:** Você raramente impõe sua vontade, a menos que alguém já concorde com você.
- **Médio:** Você consegue vencer discussões e fazer com que seus amigos lhe prestem alguns favores ocasionalmente.
- **Bom:** Você tende a impor sua vontade quase sempre.
- **Excepcional:** As pessoas prestam a você favores espantosos, depois lhe agradecem pelo privilégio.
- **Extraordinário:** “Então é só assinar com sangue aqui, certo?”

APARÊNCIA

Tulley viu os leões-de-chácara rechaçarem mais alguns garotos emburrados que se amontoavam perto da porta, tentando entrar. Eles precisavam aprender que o Inferno não era um shopping center. Era o lugar mais bem frequentado da cidade, e os donos podiam se dar ao luxo de se mostrar exigentes.

Foi então que ela deu um passo à frente e a multidão se abriu. Tulley deu uma olhada no vestido vermelho que lhe caía como uma segunda pele — revelador em todos os lugares certos —, nos lábios vermelhos e nos cabelos negros: na pele perfeita, e ficou de queixo caído.

— Você! — ele deixou escapar.

A aparição ergueu uma sobrancelha e deu a Tulley um sorriso que fez o coração dele parar de bater durante um segundo. Ela se adiantou, aceitou a mão estendida dele e deixou-se levar através da multidão e para dentro do clube. Não era sua primeira visita ao Inferno, mas ela nunca usara aquele vestido antes. Até ali, havia sido um sucesso.

A Aparência é uma medida da beleza, da graça, do estilo e da atratividade geral de um personagem. É mais do que simplesmente a aparência física, apesar de isso também contribuir. Também indica como o personagem se porta e o tipo de primeira impressão que causa. Enquanto o Carisma é uma medida da simpatia de um personagem, a Aparência afeta o tipo de impressão que o personagem provoca sem precisar dizer uma palavra. É o efeito de uma passada de olhos pela sala abarrotada de gente, ou o impacto de uma fotografia (ou outra imagem) do personagem sobre alguém que ele nunca encontrou antes.

A Aparência é empregada em situações nas quais o personagem precisa causar impressão, seja à primeira vista ou algo mais duradouro, principalmente quando a atitude e a aparência importam mais que as palavras. Em situações sociais nas quais as primeiras impressões e as aparências são importantes, o nível de outros Atributos Sociais do personagem fica limitado a sua pontuação de Aparência. É difícil ser simpático e convincente quando as pessoas nem mesmo te dão bola.

Especializações: Atraente, Gracioso, Inocente, Perfeito e Sedutor.

- **Fracó:** Você é praticamente uma nulidade em termos de atração. Pode ser sua aparência, seus hábitos, sua atitude ou tudo isso ao mesmo tempo.
- **Médio:** Você não se sobressai na multidão (o que, às vezes, pode ser uma coisa boa).
- **Bom:** Os estranhos abordam você com uma certa frequência, querendo conhecê-lo.
- **Excepcional:** Você poderia ser modelo, como as pessoas vivem lhe dizendo.
- **Extraordinário:** Você é definitivamente estonteante. As pessoas reagem a você com boquiaberta admiração ou extrema inveja.

MENTAIS

Os Atributos Mentais definem as qualidades que envolvem discernimento, memória, raciocínio, percepção, aprendizagem e tempo de reação. São os Atributos primários de personagens que se dedicam a atividades intelectuais (como os eruditos),

bem como daqueles que preferem vencer seus oponentes com inteligência em vez de força excessiva ou sedução.

PERCEPÇÃO

— Ei, investigador, o que 'cê acha que é isto?

O Investigador Gerhard Liebner agachou-se perto do corpo coberto pela lona. O policial uniformizado segurava algo com todo o cuidado na mão enluvada, como se receasse que a coisa pudesse mordê-lo. Eram folhas amareladas de pergaminho que ostentavam caracteres e símbolos escritos com o que parecia ser sangue seco, provavelmente o da vítima. Liebner, ou melhor, Ahrimal notou que eram enoquianos. Alguém com certeza estava tentando mandar uma mensagem.

— Ensaque e etiqueta — ele disse rispidamente.

Pelo menos agora ele tinha uma boa idéia de por onde começar.

A Percepção mede a capacidade de um personagem de observar o mundo a seu redor e de reparar em pequenos detalhes e nuances. Em geral, é intuitiva e inconsciente, embora os personagens possam concentrar sua percepção ao examinar algo atentamente ou vasculhar uma área. A Percepção também influencia o quanto o personagem presta atenção ao meio que o cerca. O intelectual distraído pode ser muito inteligente, mas não muito perceptivo. Do mesmo modo, o espirituoso cínico pode ser muito esperto, mas tende a não reparar nas coisas.

A Percepção é empregada na maioria dos testes que envolvem os sentidos de um personagem. Isso inclui reparar em detalhes, detectar (e evitar) armadilhas e emboscadas, notar pistas ou sinais discretos, encontrar coisas e avistar outros personagens que tentam se esconder.

Especializações: Arguto, Atento, Intuitivo, Perspicaz e Sagaz.

- **Fracó:** Desatento. Você vive dizendo "hã?". Você pode ser do tipo absorto, perdido em pensamentos ou distraído o tempo todo.
- **Médio:** Você capta tudo, com exceção das coisas mais sutis.
- **Bom:** Você tende a reparar nos pequenos detalhes que outras pessoas deixam passar.
- **Excepcional:** Muito pouco escapa a sua atenção.
- **Extraordinário:** Sua capacidade de observação poderia fazer de você um detetive (ou espião) brilhante.

INTELIGÊNCIA

— Dá pra consertar, Sam?

Sam Ashbury ergueu os olhos, que até então fitavam as partes internas da máquina espalhadas no chão, e coçou a barba grisalha havia vários dias por fazer.

— Com certeza. É bem simples. Na verdade, eu consigo fazer essa coisa funcionar melhor que antes. Quer dizer, eu consigo consertar qualquer coisa, menos o que está realmente quebrado por aqui. As máquinas são fáceis. Consertar as pessoas é que é difícil.

A Inteligência mede a capacidade de raciocínio e o conhecimento, a memória, a habilidade de solucionar problemas e as faculdades analíticas de um personagem. Também inclui certos elementos do pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de apreender novas informações.

A Inteligência é empregada com muitas perícias acadêmicas ou aprendidas, particularmente aquelas que envolvem um grande *corpus* de conhecimento. Também é utilizada em qualquer desafio intelectual, como resolver uma charada, juntar as peças de um mistério ou realizar cálculos complexos de cabeça. Os personagens inteligentes não necessariamente lidam melhor com as pessoas (isso está incluído nos Atributos Sociais), nem “pegam” as coisas com rapidez (o que é tratado em Raciocínio).

Uma Inteligência baixa não necessariamente significa estupidez. Pode apenas descrever um personagem com instrução limitada ou alguém que pensa em termos simples. Do mesmo modo, uma Inteligência elevada não significa a mesma coisa para todos os personagens. Poderia constituir uma memória espantosa ou um brilhante raciocínio analítico.

Especializações: Criativo, Dedução, Erudição e Memorização.

- **Fracó:** Você é um pouco lento, ou talvez só um pouquinho “in-gui-nor-an-te”.
- **Médio:** Você não é nenhum palerma, mas também pouco é brilhante.
- **Bom:** Você é bem inteligente, e é provável que também tenha boa instrução.
- **Excepcional:** Você é o mais brilhante da turma e quase todo o mundo sabe disso.
- **Extraordinário:** Brilhante, um verdadeiro gênio.

RACIOCÍNIO

Madriel não poderia correr para sempre. Era hora de lidar com seus perseguidores, agora que ela ganhara alguns minutos. A escadaria estreita e o armário cheio de produtos de limpeza não ofereciam muita coisa, mas, enquanto ela examinava superficialmente esses materiais, um plano começou a se formar em sua mente. Ela passou os olhos pelos rótulos de algumas garrafas para confirmar sua suspeita. Sem dúvida, compreender todas as coisas capazes de matar tinha lá suas vantagens, ela pensou ao reunir os ingredientes de que precisava.

O Raciocínio descreve com que rapidez o personagem pensa, além de abranger qualidades como a engenhosidade, a astúcia, o tempo de reação, o pensamento intuitivo (em oposição ao racional) etc. A Inteligência descreve quão bem um personagem pensa, mas o Raciocínio descreve com que rapidez ele o faz. O personagem com um nível elevado de Raciocínio raramente é apanhado desprevenido nem fica surpreso durante muito tempo. Ele é capaz de reagir imediatamente a uma situação volátil, enquanto o personagem com Raciocínio baixo demora a responder e trabalha melhor com planejamento e contingências.

O Raciocínio é empregado em situações nas quais os personagens precisam pensar e reagir rapidamente. Também influencia coisas como manter a calma numa situação difícil e reagir com graça sob pressão. Os personagens de Raciocínio elevado são difíceis de enganar ou manipular, enquanto aqueles com Raciocínio baixo são alvos fáceis.

Especializações: Estrategista, Intuitivo, Pensamento Rápido e Raciocínio de Espadachim.

- **Fracó:** Você hesita e tem dificuldade para tomar até mesmo as decisões mais simples.
- **Médio:** Você pensa rápido, mas as surpresas tendem a deixá-lo sem ação.
- **Bom:** Você consegue manter a cabeça no lugar enquanto todos a seu redor estão perdendo as deles (talvez literalmente).
- **Excepcional:** A você nunca falta uma réplica brilhante nem um plano de ação.
- **Extraordinário:** Você reage à velocidade do pensamento, antes de muitas pessoas sequer perceberem o que está acontecendo.

HABILIDADES

Apesar de todos os personagens possuírem Atributos, as Habilidades são características aprendidas. Os Atributos refletem o potencial dos personagens, enquanto as Habilidades representam o que eles aprenderam a fazer com esse potencial. Se você é forte, provavelmente consegue bater com bastante força, mas será muito mais eficiente numa luta se também souber *como* e onde bater para provocar o máximo de dano. Uma Habilidade geralmente é empregada em conjunto com um Atributo (combinando o potencial ao treinamento) para determinar a parada de dados do jogador numa certa ação.

Cada uma das Habilidades compreende uma gama razoavelmente ampla de atividades ou conhecimentos. Talvez os jogadores desejem que seus personagens adquiram uma especialização (pág. 136) numa Habilidade, mesmo se o respectivo nível do personagem ainda não tenha alcançado ou ultrapassado os quatro pontos. Isso reflete o fato de que, em relação às Habilidades, os personagens aprendem aspectos específicos, e não o simples conhecimento genérico.

TALENTOS

Os Talentos são Habilidades que todos possuem em maior ou menor grau. São intuitivos, e a única maneira legítima de aperfeiçoá-los é por meio de experiência e prática. É difícil aprender um Talento a partir de um livro ou de uma aula. A melhor maneira de aprendê-los é praticando-os repetidamente. Os personagens com níveis elevados nos Talentos geralmente têm grande experiência na prática dos mesmos. Se você tentar empregar um Talento que seu personagem não possui, faça o teste do Atributo apropriado sem qualquer penalidade na dificuldade. Todos têm pelo menos algum potencial no que se refere aos Talentos, pois estes são intuitivos.

PRONTIDÃO

— *Quem 'lá aí?* — *Ahrimal perguntou ao vazio e às sombras. — É melhor aparecer. Sei que tem alguém aqui.*

Um vulto indefinido emergiu das trevas num canto da sala, e Ahrimal lentamente fechou os dedos em volta da coronha da pistola no bolso do casaco.

— *Recebi sua mensagem — ele disse. — Vim aqui entregar a minha.*

A Prontidão é um jeitinho especial para reparar nas coisas que estão acontecendo a seu redor. Geralmente é combinada à Percepção e também a complementa. A Prontidão permite-lhe

absorver tudo, e a Percepção deixa que você capte os detalhes importantes. A Prontidão é diferente da Presciência. A primeira se concentra no mundo físico, e esta última serve para captar o mundo sobrenatural.

- **Amador:** Você presta mais atenção nas coisas que a maioria das pessoas.
- **Experiente:** Você deixa passar pouca coisa.
- **Competente:** Você sempre tem pelo menos alguma idéia do que está acontecendo.
- **Especialista:** Pouca coisa pega você de surpresa.
- **Mestre:** Você está ciente de tudo a sua volta, mesmo em relação às coisas que a maioria das pessoas deixa passar.

Possuído por: Caçadores, Guarda-costas, Investigadores, Jornalistas, Policiais e Seguranças.

Especializações: Objetos Ocultos, Perigo, Pessoas, Sentido Específico (Visão, Audição etc.)

ESPORTES

Foi por pouco. O impulso não foi suficiente para que ela cobrisse toda a distância. Magliel agarrou-se ao parapeito e seu corpo chocou-se contra a parede. Em seguida, ela se alçou rapidamente até o telhado e deixou-se ficar de costas por um momento para recuperar o fôlego antes de se levantar. Quero ver se eles conseguem, ela pensou.

A característica Esportes abrange todo talento básico e treinamento em atividades esportivas como corrida, salto, natação, arremesso, acrobacia etc., bem como em vários esportes. Não inclui o levantamento de peso (que se baseia exclusivamente em Força) nem atividades esportivas específicas compreendidas em outra habilidade (como Esquiva ou Armas Brancas).

- **Amador:** Talento ou treinamento básico.
- **Experiente:** Atleta amador.
- **Competente:** Você poderia ser um atleta profissional.
- **Especialista:** Você está entre os melhores em sua modalidade esportiva.
- **Mestre:** Você poderia competir nas Olimpíadas.

Possuído por: Atletas, Crianças, Desportistas, Geração Saúde e Soldados.

Especializações: Acrobacia, Alpinismo, Arremesso, Corrida, Dança, Esporte Específico, Natação e Saltos.

PRESCIÊNCIA

Os olhos de Gideon se estreitaram quando ele sentiu a presença e o calor sobrenatural que a mulher de vermelho irradiava. Sua beleza não era humana; era do tipo que havia tentado mártires e desfeito reinos, do tipo que Gideon conhecia muito bem. Quando a mulher se virou, ele viu que ela também desconfiava da natureza dele.

— Quem é você? — ele perguntou a meia-voz. — É o que quer aqui?

Do mesmo modo que a Prontidão mede a sensibilidade de alguém ao mundo natural, a Presciência mede a capacidade de um personagem de sentir o mundo sobrenatural. É um tipo de "sexto sentido", a capacidade de ver além da aparência terrena

da vida cotidiana no Mundo das Trevas e enxergar o que se esconde sob a superfície. Geralmente, só as criaturas sobrenaturais — como os anjos caídos, os magos, os espíritos etc. — possuem Presciência, mas alguns raros mortais também têm essa capacidade.

Os personagens com Presciência têm pressentimentos, palpites e lampejos de discernimento a respeito do sobrenatural (o grau de discernimento depende de seu nível de Presciência e de quantos sucessos o jogador obtiver). Por exemplo, eles podem ser capazes de detectar uma criatura sobrenatural na multidão, como um vampiro ou outro demônio, ou então perceber o uso de poderes sobrenaturais. A Presciência proporciona apenas informações incipientes, uma impressão do sobrenatural. Os personagens precisam de uma formação mais específica (na forma do Conhecimento Ocultismo) para compreender o que estão detectando.

Os personagens podem empregar Presciência para "sondar" qualquer coisa sobrenatural na vizinhança. O Narrador também pode fazer testes de Presciência em segredo para ver se o personagem sente a presença de uma força ou de uma criatura sobrenatural desconhecida nas proximidades.

- **Amador:** Às vezes você detecta estranhas vibrações em certos lugares e em determinadas pessoas.
- **Experiente:** Você sabe que está diante do sobrenatural quando o vê ou entra em contato com ele.
- **Competente:** Você sente o fluxo das forças ocultas que se movem pelo mundo e espreitam atrás do véu da vida terrena.
- **Especialista:** Você detecta forças sobrenaturais discretas e ocultas no ambiente.
- **Mestre:** Você é capaz de sentir qualquer influência sobrenatural nas proximidades, e, às vezes, você detecta forças mais distantes, se estas forem suficientemente fortes.

Possuído por: Anjos Caídos, Esotéricos, Espíritos, Magos e Médiums.

Especializações: Demônios, Efeitos Sobrenaturais, Espíritos, Locais de Poder, Magia e Vampiros.

BRIGA

O gancho de direita arrasador de Alejandro fez o arriacero girar antes de escarrapachá-lo no chão. Ainda de pé, Alejandro apertou-se e limpou o sangue do lábio partido com as machucadas costas de sua mão.

— Mais alguém? — ele perguntou, sorrindo com ferocidade.

Ninguém se ofereceu.

O talento Briga compreende a proficiência de um personagem no combate desarmado e vai desde a brutal briga de rua à "encantadora ciência" do boxe e tudo o mais entre uma coisa e outra. No caso dos anjos caídos, capazes de mudar de forma, também compreende lutar com dentes e garras (e qualquer outro tipo de apêndice). Trata-se de saber como bater e como provocar o máximo de dano, além de como se defender. O personagem pode ter adquirido a habilidade com treinamento, experiência ou uma combinação das duas coisas. Os personagens com níveis elevados de Briga geralmente conhecem estilos e técnicas de combate variados.

- **Amador:** Você sabe como desferir um soco sem se machucar e conhece os lugares mais vulneráveis do corpo.
- **Experiente:** Você se garante numa briga com a maioria das pessoas.
- **Competente:** Você lutou regularmente durante algum tempo (e geralmente venceu).
- **Especialista:** Você poderia ser um lutador profissional e até mesmo um campeão.
- **Mestre:** Bem-vindo ao clube da luta. Você é o responsável.

Possuído por: Artistas Marciais, Boxeadores, Membros de Gangues, Policiais e Soldados.

Especializações: Artes Marciais, Autodefesa Básica, Boxe, Briga de Rua e Luta Livre.

ESQUIVA

O movimento foi só um relance; o som, fraco; mas Laura atirou-se no chão do estacionamento, atrás de um BMW, um instante antes de a bala atingir um dos painéis laterais do carro. Ela ficou abaixada ao ouvir passos em fuga. Quem quer que fosse decidiu não ficar por perto para se certificar de que ela estava morta. Cometeu um erro.

A autopreservação é um dos instintos mais básicos, e a Esquiva representa esse instinto concentrado na capacidade de se colocar fora de perigo. Quando atacado, você poderá usar Esquiva para escapar, seja jogando-se no chão em busca de cobertura, desviando-se de golpes ou com um bom jogo de pernas.

- **Amador:** Você age principalmente por reflexo.
- **Experiente:** Você recebeu algum treinamento (ou apanhou o suficiente) e geralmente sabe a hora de se abaixar.
- **Competente:** Você se desvia da maioria dos ataques com graça e facilidade.
- **Especialista:** Quando o ataque chega, você geralmente não está mais lá.
- **Mestre:** Você se contorce todo para se desviar de balas.

Possuído por: Artistas Marciais, Criminosos, Policiais, Sobreviventes e Soldados.

Especializações: Cambalhotas, Cobertura, Fintas, Jogo de Pernas e Saltos.

EMPATIA

— É tão difícil conhecer pessoas nos dias de hoje — o sujeito disse, dando rapidamente um fim a seu terceiro drink. A cada trago, seus gestos se tornavam mais expansivos, e seu desespero, mais óbvio.

— Entendo o que você quer dizer — replicou Sabriel. — Não vou muito a bares.

Ela era claramente o tipo de mulher que ele estava procurando: um pouco insegura, isolada deste mundo, mas próxima do universo dele.

— Por que não saímos daqui? — ela continuou. — Eu adoraria ver aquela coleção de gibis que você mencionou.

Ele sorriu como se ela fosse um presente de Deus. Ah, se ele soubesse...

A Empatia é o jeitinho especial para interpretar o estado de ânimo e as emoções de outras pessoas. Para alguns, é uma questão de linguagem corporal e outras pistas não-verbais; para outros, é um sentido quase sobrenatural que detecta o que as outras pessoas sentem. A Empatia também inclui a compreensão de como as outras pessoas se sentem, quer você se solidarize com elas ou não. É útil para descobrir quando as pessoas estão fingindo sentir algo, disfarçando seus verdadeiros sentimentos ou mentindo, apesar de não ser uma ciência exata. Quanto mais tempo você passar interagindo com alguém e quanto mais conhecer essa pessoa, mais fácil será detectar como ela se sente.

- **Amador:** Às vezes você detecta pistas não-verbais ou “vibrações” das pessoas.
- **Experiente:** Você é um bom ouvinte, especialista em fazer com que as pessoas se abram.
- **Competente:** É difícil esconder alguma coisa de você — você sempre acaba descobrindo cedo ou tarde.
- **Especialista:** Ninguém joga pôquer com você — você é simplesmente bom demais ao interpretar as expressões das pessoas.
- **Mestre:** As pessoas, para você, são como livros abertos — os verdadeiros sentimentos delas estão estampados em cada gesto e cada detalhe.

Possuído por: Advogados, Assistentes Sociais, Guardiões, Investigadores e Pais.

Especializações: Disfunções, Emoções, Mentiras, Motivações e Personalidades.

EXPRESSIONÃO

— Os Mandamentos nos dizem o que não fazer. “Não farás assim” e “não farás assado”. Eu digo: faz o que desejas, essa é a lei, pois nada é verdadeiro e tudo é permissível.

Gaviel achou a combinação de Crowley e Hassan um pouco vulgar, mas era exatamente o que a multidão queria ouvir. E funcionou.

As palavras têm um poder próprio, e a Expressão compreende o uso das palavras para esclarecer raciocínios, evocar uma determinada emoção ou proporcionar um argumento convincente. Compreende todas as formas de expressão por meio da linguagem, desde a poesia à composição de discursos e à redação criativa. Os personagens podem empregá-la para compor obras escritas, ou então para usar as palavras certas de improviso num discurso inspirador ou num brinde memorável. Se bem empregada, a Expressão pode influenciar as opiniões alheias e até mesmo fascinar uma platéia.

- **Amador:** Você tem conhecimentos básicos sobre estrutura da frase e o uso correto das palavras.
- **Experiente:** Você tem um vocabulário vasto e faz bom uso dele.

- **Competente:** Você sempre escolhe suas palavras com cuidado para obter o melhor efeito possível.
- **Especialista:** Você poderia ser um escritor de *best-sellers* ou um importante redator de discursos.
- **Mestre:** Você é capaz de criar obras que tocam milhões de corações e mentes.

Possuído por: Atores, Empresários de Sucesso, Escritores, Poetas e Políticos.

Especializações: Desenvolvimento de Jogos, Discursos, Drama, Improvisação, Poesia, Prosa e Textos Técnicos.

INTIMIDAÇÃO

— *Só vou explicar uma vez — disse Husmed, fitando o homem com o olho bom. O olho maligno estava inchado e toldado de vermelho-escuro. — Se você se meter comigo de novo, vou arranjar pra que você coma de canudinho pelo resto de sua vida miserável. Entendeu?*

O medo é uma arma poderosa e uma manobra excelente de motivar as pessoas. A Intimidação compreende todos os milhares de jeitos de motivar alguém por meio do medo e de uma irresistível força de personalidade. Pode ser tão patente quanto uma ameaça física (corroborada por uma demonstração de força), ou tão sutil quanto usar um colarinho branco e obrigar alguém a se sentar e olhar para você a partir de uma posição de inferioridade. Pode ser empregada para fazer as pessoas cooperarem (mesmo contra o bom-senso), cedarem numa confrontação ou revelarem informações.

- **Amador:** Você sabe fazer as pessoas cedarem se pressioná-las suficientemente.
- **Experiente:** Você é capaz de fazer a maioria das pessoas abaixar os olhos sem muito esforço.
- **Competente:** Com um único olhar, ou uma só palavra, você é capaz de pôr fim a brigas antes mesmo que elas comecem.
- **Especialista:** As pessoas se submetem a sua vontade sem que você mova um dedo.
- **Mestre:** Você é capaz de intimidar alguém com um simples olhar.

Possuído por: Executivos, Gângsteres, Leões-de-chácara, Líderes de Seitas e Valentões.

Especializações: Ameaças Físicas, Ameaças Veladas, Amedrontamento, Blefe e Olhar Fulminante.

INTUIÇÃO

— *Sefidor!*

O Malfeitor ignorou o grito estridente e inspecionou a fiação da bomba grosseira. Era serviço de amador, obviamente feito às pressas, uma bagunça. Ele precisava desconectar o cronômetro da maneira correta, ou então os restos mortais de Sam Ashbury logo estariam cobrindo a calçada. Infelizmente, ele só tinha cerca de dez segundos para se decidir. Ele escolheu um dos fios e o seguiu com o alicate de corte. Quem não arrisca, não petisca, ele pensou.

Alguns chamam isso de palpite, outros dizem que é uma lógica inconsciente, a capacidade de chegar à conclusão correta sem de fato pensar a respeito: uma questão de pura intuição. A Intuição é a capacidade de escolher entre duas (ou mais) opções com uma chance melhor de escolher a correta. Repre-

senta aquele instinto visceral de tomar a decisão correta no momento certo. É a possibilidade de lançar os dados mesmo quando um personagem toma uma decisão em grande parte a esmo, como a de qual fio cortar enquanto o cronômetro procede com a contagem regressiva, ou escolher a trilha correta num labirinto enquanto foge de alguma coisa. Os jogadores podem pedir um teste de Intuição toda vez que empacarem ou precisarem tomar uma decisão rapidamente. Os Narradores podem fazer o teste de Intuição pelos personagens para fornecer-lhes pistas ou ajudar no andamento da história.

- **Amador:** Você tem um talento especial para fazer a escolha certa.
- **Experiente:** Você aprendeu a dar ouvidos a seus instintos e a confiar neles.
- **Competente:** Quando você tem “um pressentimento ruim” sobre alguma coisa, todo o mundo lhe dá ouvidos.
- **Especialista:** Você poderia enriquecer da noite para o dia com o mercado financeiro.
- **Mestre:** Você sempre conseguiu fazer a escolha certa no último minuto... até agora.

Possuído por: Apostadores, Doidivanas, Empreendedores e Mães.

Especializações: Discernimento, Inspiração, Jogos de Azar, Perigo e Sorte.

LIDERANÇA

— *Vocês são limitados por aquilo que um livro de dois mil anos manda vocês fazerem? Vocês são escravos daquilo que a sociedade espera de vocês, da maneira como seus pais viveram?*

Várias pessoas na platéia disseram “não”, mas não foi vigoroso o bastante.

— *São? — ele indagou.*

— *Não! — veio a resposta novamente.*

— *Estão dispostos a fazer o que for preciso para se libertarem?*

— *Sim! — eles gritaram.*

Em seu íntimo, Gaviel exultava. Ele os tinha em suas mãos. Mostraria a eles. Ele os conduziria à liberdade.

É preciso uma qualidade especial para organizar um grupo de pessoas e concentrá-las numa determinada tarefa; é preciso Liderança. A Liderança está relacionada tanto à capacidade de organizar e dirigir as pessoas quanto à qualidade que faz com que elas queiram seguir seu comando e até mesmo se voltem para você em busca de orientação. A Liderança não necessariamente o torna um bom solucionador de problemas, mas realmente faz de você alguém capaz de organizar as pessoas para atacá-los. Tampouco significa que você tomará as decisões corretas, só que os demais o seguirão. Afinal, a liderança de Lúcifer levou os anjos caídos a se rebelarem, e veja no que deu.

- **Amador:** Você consegue organizar um grupo de amigos ou colegas para dar cabo de uma incumbência.
- **Experiente:** As pessoas tendem a se voltar para você em busca de orientação e direção.
- **Competente:** Você é capaz de assumir o controle da maioria das situações e de até mesmo fazer com que estranhos cooperem durante um breve período de tempo.

- **Especialista:** Seus seguidores gostam de você e o admiram, e você sabe exatamente como motivá-los.
- **Mestre:** Você poderia liderar com sucesso uma nação ou uma empresa multinacional.

Possuído por: Demagogos, Diretores, Executivos, Gerentes, Oficiais Militares e Políticos.

Especializações: Delegar Funções, Discursos, Inspiração, Organização e Orientação.

MANHEA

O Investigador Liebner pagou pelo jornal e bebeu o café, que já começava a esfriar dentro do copo de isopor. Olhou rapidamente para o homem a seu lado, que comprava revistas adultas.

— Vai ser hoje à noite — o outro homem disse, sem olhar na direção de Liebner. — Perto de meia-noite, mas você não ouviu isso de mim.

A única confirmação do investigador foi um ligeiro movimento da cabeça quando o homem se afastou.

As ruas têm uma cultura própria, uma cultura na qual você é versado. Este Talento permite a um personagem enquadrar-se no cenário das ruas, colher informações, fazer contatos, comprar e vender no mercado negro e também empregar de outros modos os recursos singulares das ruas. Também é importante quando se trata de evitar os perigos das ruas, esquivar-se da lei e ficar do lado certo das pessoas erradas.

- **Amador:** Você é conhecido e às vezes obtém o que procura.
- **Experiente:** Você tem uma certa reputação e alguns contatos.
- **Competente:** Você é tratado com respeito e conhece as pessoas certas.
- **Especialista:** Você é um *habitué* das ruas, realmente bem informado.
- **Mestre:** Você sabe tudo o que acontece nas ruas, às vezes *antes* de acontecer.

Possuído por: Criminosos, Detetives, Gângsteres, Policiais da Ronda e Sem-terço.

Especializações: Boatos, Gangues, Informantes, Mercado Negro e Prostituição.

LÁBIA

— Você sabe que respeito sua opinião, Roger — disse Laura, aproximando-se um pouco mais. — Todo o mundo sabe. É por isso que preciso de sua ajuda para convencer os sócios a aceitarem este caso. Sei que pode ser uma oportunidade de ouro para nós.

— Com você cuidando do caso, é claro — disse Roger, recostando-se em sua cadeira de couro.

— De modo algum — Laura replicou. — Seria preciso mais que um sócio minoritário para cuidar disso. Eu estava pensando em trabalharmos juntos, mas você levaria o crédito.

E a culpa, Laura pensou consigo mesma ao ver Roger se levantar e mondar a isca.

A Lábia é a arte do engodo. Os personagens com este Talento sabem ocultar seus verdadeiros sentimentos e agir de uma maneira completamente diferente. Também são bons em perceber quando as outras pessoas fazem o mesmo. A Lábia é

empregada ao se contar uma mentira convincente, esconder as emoções ou reações, ou tentar notar o mesmo tipo de coisa em outras pessoas. É empregada geralmente para manipular outras pessoas, mas os personagens também a aprendem para evitar que sejam manipulados. Aqueles que têm um certo talento para a Lábia geralmente se acham envolvidos em intrigas e manipulações, de um jeito ou de outro.

- **Amador:** Você consegue se safar com uma mentirinha ocasional.
- **Experiente:** Você tem uma cara de jogador de pôquer razoável e sabe blefar.
- **Competente:** Você é capaz de descobrir mentiras complicadas e esconder seus sentimentos com facilidade.
- **Especialista:** Você consegue aplicar fraudes complexas com estilo e bravata.
- **Mestre:** Ninguém jamais suspeitaria de você; todos confiam em você implicitamente.

Possuído por: Adolescentes, Advogados, Atores, Golpistas, Políticos e Vigaristas.

Especializações: Desinformação, Esconder Emoções, Golpes, Mentir e Sedução.

PERÍCIAS

As Perícias são Habilidades aprendidas adquiridas por meio de estudo e prática. Se você tentar usar uma Perícia que seu personagem não tem, faça o teste do Atributo apropriado, mas aumente a dificuldade em um ponto. Os personagens não treinados não são tão eficientes quanto os que estudaram e praticaram.

EMPENHA COM ANIMAIS

Os cães de guarda atravessaram o quintal aos saltos, latindo com ferocidade, mas Malakh se manteve firme. Ele fitou os cães com aqueles olhos que um dia comandaram todos os animais da Terra, e um rosnado grave começou a se manifestar em sua garganta, um som que nenhum ser humano deveria produzir. Os cães pararam de latir e ganiram, depois fugiram com os rabos entre as pernas, permitindo que Malakh prosseguisse sem ser molestado.

Esta Perícia lida com todos os tipos de animais. Abrange desde a compreensão do comportamento de feras selvagens à doma e ao treinamento de animais para a realização de truques. Também permite aos personagens comunicarem-se até certo ponto com os animais, ou pelo menos saber o que estes desejam e obrigá-los a cumprir ordens. Alguns animais conseguem sentir a presença de criaturas sobrenaturais e reagem adversamente. Outros são atraídos por esses seres.

- **Amador:** Você tem conhecimentos básicos sobre animais e seria capaz de treinar um cachorro sozinho.
- **Experiente:** Você é capaz de treinar os bichos de estimação de outras pessoas e já lidou com vários animais diferentes.
- **Competente:** Você pode viver do treinamento de animais.
- **Especialista:** Você é capaz de tratar e treinar animais exóticos e difíceis, como leões e tigres.
- **Mestre:** Você é irmão das feras.

Possuída por: Artistas de Circo, Caçadores, Criadores de Animais, Fazendeiros, Funcionários de Zoológicos e Treinadores de Animais.

Especializações: Acalmar, Animais Selvagens, Comunicação, Espécies Específicas (Cães, Golfinhos etc.), Treinamento de Ataque e Treinamento de Cães de Guarda.

OFÍCIOS

— *O que é isto?* — *a menina perguntou a Sam.*

O garoto segurava a caixa embrulhada cuidadosamente em papel pardo manchado de gordura. Ele queria chacoalhá-la, mas tinha medo de quebrar o que havia lá dentro.

— *Algo muito especial* — *Sefidor respondeu.* — *É uma coisa que 'cê sempre quis. Abra e veja.*

Da culinária à carpintaria e à escultura, os Ofícios compreendem qualquer tipo de trabalho manual. Os personagens sabem montar, criar e até mesmo produzir coisas funcionais ou obras de arte usando esta Perícia. O Narrador estabelece a dificuldade e o tempo necessário para cada tarefa criativa, de alguns minutos a vários dias de trabalho. Os personagens com Ofícios são obrigados a escolher uma especialização, apesar de não receberem o bônus até alcançarem quatro níveis ou mais na Perícia (os Ofícios são tão amplos que as pessoas geralmente se concentram numa determinada área).

- **Amador:** Você consegue realizar projetos simples sozinho.
- **Experiente:** Você compreende várias sutilezas de seu ofício.
- **Competente:** Você poderia viver bem dos rendimentos de seu ofício.
- **Especialista:** É comum as pessoas se impressionarem com seu trabalho.
- **Mestre:** Você é um verdadeiro mestre em seu ofício, e provavelmente é reconhecido como tal.

Possuída por: Artesãos, Artistas, Carpinteiros, Inventores, Mecânicos e Mestres-cucas.

Especializações: Qualquer ofício como Carpintaria, Culinária, Desenho, Escultura, Olaria, Pintura etc.

DEMOLIÇÕES

A bomba havia falhado por algum motivo, mas não importava. Em breve, ele estaria fora da cidade e depois fora do país, onde encontraria outras oportunidades. Ele usou a própria chave para abrir o armário na rodoviária e ficou surpreso ao ver um pacote ridículo embrulhado em papel e barbante com uma nota afixada com fita adesiva. Lia-se: "Achei que você ia querer isto de volta."

A explosão arrasou metade da rodoviária, mas só uma pessoa morreu.

Apesar de quase todo o mundo ser capaz de fazer as coisas explodirem, é preciso habilidade para fazê-las explodir do jeito certo e na hora certa. Esta é a Perícia para se produzir, armar e desarmar vários tipos de explosivos. Também compreende o conhecimento de onde colocar os explosivos para obter efeito máximo, como adquirir materiais explosivos e até mesmo como produzi-los. É claro que conseguir explosivos legalmente exige licenças e coisas do gênero, o que pode ser um problema,



considerando-se a finalidade com que os personagens geralmente os utilizam.

- **Amador:** Você consegue fazer coquetéis Molotov eficientes e outros explosivos caseiros simples.
- **Experiente:** Você é capaz de armar um dispositivo explosivo ou montar uma bomba caseira.
- **Competente:** Você pode armar uma bomba num carro ou uma armadilha explosiva semelhante.
- **Especialista:** Você consegue lidar com praticamente qualquer tipo de explosivo.
- **Mestre:** Você é capaz de preparar a complicada implosão de um prédio gigantesco para que este caia do jeito certo.

Possuída por: Esquadrões Antibomba, Operários de Obras, Soldados e Terroristas.

Especializações: Bombas Caseiras, Cronômetros, Desarmamento, Disparadores Remotos, Implosão e Instalação.

CONDUÇÃO

A moto rugiu pelo asfalto molhado e as luzes da rua piscaram lá no alto. Quando viu o sedã preto que o apossava, Azuram sorriu com ferocidade e acelerou. O sedã aumentou a velocidade para segui-lo pelas ruas cheias de curvas. Azuram quase derrapou ao fazer a curva fechada que dava para a viela, estreita demais para o carro. A motocicleta disparou para fora da viela, e Azuram seguiu em frente sozinho.

Embora muitos personagens saibam dirigir um carro, a Perícia Condução compreende a pilotagem de vários tipos de veículos motorizados sob condições difíceis. Os pilotos mais habilidosos sabem dirigir uma gama variada de veículos e conseguem realizar proezas e manobras perigosas. Eles também sabem perseguir ou despistar e compreendem os limites de seu veículo (geralmente porque os excederam mais de uma vez).

- **Amador:** Você consegue dirigir um veículo em condições difíceis.
- **Experiente:** Você é capaz de atravessar tráfego intenso ou vários obstáculos.
- **Competente:** Você poderia ser motorista profissional.
- **Especialista:** Você poderia ser um dublê ou piloto profissional.
- **Mestre:** Não existe um veículo ou proeza que você não consiga dirigir ou realizar.

Possuída por: Caminhoneiros, Motociclistas, Motoristas, Policiais, Pilotos e Taxistas.

Especializações: Caminhões, Carros Esporte, Despistar, Enduros, Motocicletas, Perseguições em Alta Velocidade e Proezas.

ÉTIQUETA

— É um prazer conhecê-lo — disse Sabriel, com um sorriso estonteante.

O senador retribuiu como se ela tivesse acabado de lhe dar um presente. Ele segurou uma das mãos dela entre as suas e inclinou-se para beijá-la.

— O prazer é todo meu, minha cara — ele replicou.

Ainda não, Sabriel pensou, mas será. Por ora, era preciso dar atenção à festa e cumprimentar tantos outros convidados.

A sociedade tem certos padrões de comportamento, embora estes variem de uma situação para outra. A Perícia Etiqueta proporciona alguma orientação quando se trata do comportamento adequado em várias situações sociais. Permite aos personagens agir com graça e propriedade, ganhar o respeito das outras pessoas e lidar diplomaticamente com as mesmas. A Perícia Etiqueta geralmente se refere aos costumes e às maneiras da sociedade "respeitável", enquanto a Manha lida com o ambiente das "ruas" ou das "classes inferiores". Os personagens geralmente se especializam no protocolo de uma determinada cultura ou de um certo ambiente.

- **Amador:** Você é capaz de se entrosar e evitar gafes mais sérias.
- **Experiente:** Você conhece a língua e as regras o bastante para parecer pertencer a um certo círculo social.
- **Competente:** Você impressiona as pessoas com sua graça e seu tato. Você é um anfitrião soberbo e um convidado excelente.
- **Especialista:** A alma do tato, você poderia ser um diplomata profissional.
- **Mestre:** Você é capaz de lidar praticamente com qualquer situação social com segurança e, ao mesmo tempo, fazer isso parecer fácil.

Possuída por: Clero, Diplomatas, Políticos e Socialites.

Especializações: Qualquer subcultura específica: Alta Sociedade, Japonesa, Negócios, Religiosa etc.

ARMAS DE FOGO

— Isso mesmo, é só segurar firme e apertar o gatilho. Não se assuste com o coice. É só um pequeno tranco.

Zormas observou com ar aprovador o garoto fazer alguns disparos antes de se voltar para ele, sorrindo de satisfação. O menino não era um grande atirador, mas pelo menos acertara o alvo. Só precisava de um pouco mais de instrução. Zormas supôs que, se era para o garoto levar um revólver à escola, era melhor saber como usá-lo.

Às vezes, a maneira mais simples de lidar com um problema é metendo uma bala nele. Nessas horas é que esta Perícia se mostra útil. Compreende reconhecer, utilizar e conservar todos os tipos de armas de fogo, das pistolas aos fuzis de assalto e às metralhadoras, apesar de não incluir armas pesadas como bazucas ou lança-foguetes. Os personagens podem fazer um teste de Percepção + Armas de Fogo para reconhecer um determinado tipo de arma, e usar Raciocínio + Armas de Fogo para desemperrar um revólver em combate. Geralmente, o teste para disparar uma arma e acertar o alvo é Destreza + Armas de Fogo.

- **Amador:** Você já disparou um revólver algumas vezes e sabe o que esperar.
- **Experiente:** Você vai ao estande de tiro com uma certa regularidade e pratica com diferentes tipos de armas.
- **Competente:** Você já usou uma arma num tiroteio mais de uma vez. Você consegue desmontar e limpar sua arma sem consultar o manual.

- **Especialista:** Você atinge regularmente as pontuações máximas em competições de tiro e consegue manusear quase qualquer tipo de arma de fogo.
- **Mestre:** Você é capaz de desmontar sua arma no escuro ou vendado, além de acertar qualquer coisa sob sua mira.

Possuída por: Aficionados por Armas de Fogo, Assassinos, Caçadores, Gângsteres, Policiais, Soldados e Sobrevivencialistas*.

Especializações: Automáticas, Espingardas, Fuzis, Manutenção, Revólveres e Pistolas, Saque Rápido.

ARMAS BRANCAS

Enquanto Malakh se levantava, sua mão se fechou em volta de uma tábuca quebrada. Era sólida e quase do comprimento certo. Ao se levantar, ele a segurava como se esta fosse uma arma.

Os arriacciros o viram, agarrado a um pedaço de pau com ar desafiador, e gargalharam. Eles tinham facas, conchas, socos-ingleses, armas de verdade. Eles já não riem alguns minutos mais tarde, depois de terem recebido de Malakh uma lição na arte do combate.

— Qualquer coisa é uma arma, se você usá-la direito — ele disse, deixando cair a tábuca sobre o peito de um dos arriacciros.

Lutar com uma arma nas mãos é quase uma arte esquecida, mas os personagens com esta Perícia conhecem uma grande variedade de armas brancas, dos simples porretes a facas, espadas e até mesmo armas exóticas como machados ou clavas. Qualquer arma empunhada em combate corpo-a-corpo se enquadra nesta Perícia. As armas de arremesso estão compreendidas em Esportes. Um personagem treinado no uso de Armas Brancas também conhece vários tipos de armas e técnicas de combate.

- **Amador:** Você aprendeu a maneira correta de segurar uma arma, e talvez tenha até tomado aulas ou participado de uma sociedade recreativa medieval.
- **Experiente:** Você já empunhou armas em algumas lutas.
- **Competente:** Você não só já tomou parte de combates armados como geralmente os venceu.
- **Especialista:** Você poderia competir em peijas ou ensinar alguns truques a muitos espadachins.
- **Mestre:** Sua habilidade geralmente é vista só em cenas de filmes de ação.

Possuída por: Artistas Marciais, Assassinos, Esgrimistas, Gângsteres e Policiais.

Especializações: Qualquer tipo de arma, como Clavas, Facas, Espadas Machados, ou qualquer manobra como Defesa, Desarme, Estocada etc.

PERFORMANCE

- *Você dança splendidamente — ele disse.*
- *Você também — Sabriel mentiu habilmente.*
- *Como conseguiu ficar tão boa assim?*

* N. da T.: Em inglês, "survivalists". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

A Profanadora sorriu.

— Anos e anos de prática.

Esta Perícia inclui todas as artes performáticas, como representar, dançar, cantar e tocar um instrumento musical. Muitos personagens terão uma especialização, uma determinada área na qual eles se destacam, apesar de muitos artistas serem peritos em várias áreas. Os personagens usam esta Perícia para fazer uma apresentação convincente e bem-sucedida. Combinada à Expressão, permite que os personagens criem suas próprias obras e evoquem determinados sentimentos na platéia. Combinada à Líbia, permite-lhes expressar uma determinada emoção e torná-la convincente (importante para os atores). Os anjos caídos também podem empregar Performance para melhorar uma interpretação, seja um disfarce ou um papel que tenham assumido para dissimular sua verdadeira natureza.

- **Amador:** Você é um amador talentoso.
- **Experiente:** Você se sente à vontade e capaz diante de uma platéia.
- **Competente:** Você impressiona as platéias com sua apresentação.
- **Especialista:** Você encanta as platéias com sua apresentação.
- **Mestre:** Você se apresenta diante de casas lotadas e é regularmente ovacionado de pé.

Possuída por: Artistas Amadores, Atores, Bailarinos, Intérpretes e Músicos.

Especializações: Canto, Comediante, Coreografia, Dança, Instrumento Musical e Interpretação.

SEGURANÇA

Era simplesmente triste, pensou Sefidor ao inspecionar o sistema. Alguém estava ficando relaxado se achava que aquilo seria suficiente para impedir as pessoas de entrarem. Bem, as pessoas talvez, mas não era com isso que o Terrestre deveria se preocupar. Ele abriu o painel e enfiou a mão no bolso à procura do alicate de corte. Ele era capaz de desarmar aquela coisa em menos de um minuto.

Os personagens com esta Perícia entendem como proteger as pessoas, os lugares e as coisas, e sabem como superar as medidas de segurança criadas por outras pessoas. A Perícia Segurança compreende tudo desde tornar um local seguro contra invasores a instalar alarmes e outros sistemas de segurança, bem como burlá-los. Os personagens conseguem reconhecer diferentes medidas de segurança com um teste de Percepção + Segurança, e entender seu projeto (e pontos fracos) com um teste de Inteligência + Segurança, dependendo da natureza do sistema.

- **Amador:** Você conhece os principais tipos de segurança doméstica e alguns truques para lidar com fechaduras e coisas do gênero.
- **Experiente:** Você é capaz de fazer ligação direta num carro ou abrir uma fechadura simples.
- **Competente:** Você conhece a maior parte dos sistemas de segurança e das técnicas de arrombamento.

- **Especialista:** Você é capaz de instalar um sistema de segurança de ponta, ou burlar um deles.
- **Mestre:** Não há um sistema que você não seja capaz de aperfeiçoar ou vencer.

Possuída por: Apaixonados Inoportunos, Consultores de Segurança, Criminosos e Guarda-costas.

Especializações: Abrir Fechaduras, Alarmes, Eletrônica, Equipes de Segurança e Fuga.

FURTIVIDADE

Magdiel aproximou-se como uma sombra, movendo-se sem fazer ruído pelo beco escuro. O homem de pé sob a lâmpada nua perto da porta não a viu ao acender um cigarro. Hábito desagradável, ela pensou, apesar de imaginar que, em alguns segundos, aquele seria o menor dos problemas dele.

A Furtividade permite ao personagem esgueirar-se e esconder-se, seja em movimento ou quando imóvel. Geralmente, os jogadores fazem um teste de Destreza + Furtividade contra a Percepção de um oponente para não serem notados. Os Narradores talvez queiram fazer testes de Furtividade em segredo, pois os personagens geralmente não têm como saber se foram ou não notados até ser tarde demais.

- **Amador:** Você é capaz de se esconder atrás de objetos suficientemente grandes ou em áreas bem escuras.
- **Experiente:** Você é capaz de desaparecer na multidão e seguir alguém sem ser avistado de imediato.
- **Competente:** As pessoas vivem lhe dizendo para parar de surpreendê-las.
- **Especialista:** Você consegue atravessar um pátio aberto ou um trecho de cascalho sem ser notado.
- **Mestre:** Você é um ninja, praticamente invisível se assim o desejar.

Possuída por: Assassinos, Espiões, Ladrões, Repórteres e Soldados de Elite.

Especializações: Esconder-se, Escuridão, Esgueirar-se, Multidões e "Sombra".

SOBREVIVÊNCIA

— O que vamos fazer agora? — a mulher perguntou com voz queixosa.

Alexandro olhou para os destroços do pequeno avião atrás dele, endireitou os ombros e rapidamente começou a vasculhar os escombros em busca de alguma coisa útil. Logo escureceria, e eles precisavam se mexer.

— Sobreviver — ele respondeu.

O mundo pode ser cruel. É preciso habilidade para sobreviver sem os confortos da vida moderna. A Perícia Sobrevivência compreende permanecer vivo em terras hostis (mesmo na hostilidade da selva urbana) apenas com ferramentas e recursos simples. Quanto mais habilidosos os personagens, menores os recursos de que precisarão para sobreviver. Eles podem viver da terra, evitar os perigos do ambiente, encontrar abrigo etc. Os personagens são obrigados a escolher uma especialização no ambiente que conhecerem melhor.

*Nota T.: Em inglês, "survivalist". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

- **Amador:** Você já acampou algumas vezes.
- **Experiente:** Você já acampou várias vezes e fez um ou dois cursos de sobrevivência.
- **Competente:** Você consegue cuidar de um pequeno grupo de pessoas e mantê-las vivas.
- **Especialista:** Você é capaz de viver da terra quase indefinidamente.
- **Mestre:** Você faz parte de seu ambiente.

Possuída por: Caçadores, Escoteiros, Excursionistas, Sobrevivencialistas* e Soldados de Elite.

Especializações: Qualquer ambiente como Ártico, Desértico, Floresta, Selva ou Urbano; ou qualquer aspecto da sobrevivência como Abrigos, Caça, Perigos etc.

TECNOLOGIA

— 'Cê fez isso sozinho, é? — Ashbury disse laconicamente ao avaliar a situação.

— Poupe-me do seu sarcasmo, Sefidor. Dá pra consertar essa maldita coisa!

— Ah, dá sim. A questão é: quanto 'cê daria por isso!

Os anjos caídos não sempre conhecem as maravilhas do mundo moderno, mas familiarizam-se rapidamente com as obras da humanidade. Esta Perícia inclui a compreensão, a operação, o conserto e mesmo a montagem ou a atualização de aparelhos eletrônicos. Os aparelhos puramente mecânicos enquadram-se na Perícia Ofícios (pág. 145), enquanto o *hardware* e o *software* de computadores acham-se incluídos no Conhecimento Computador (pág. 149). Os personagens sem esta Perícia podem saber como operar vários aparelhos comuns, mas não necessariamente sabem como estes funcionam ou como consertá-los.

- **Amador:** Você consegue relazer a fiação de uma luminária e realizar alguns consertos domésticos comuns.
- **Experiente:** Você dá conta de serviços elétricos básicos ou consegue montar um rádio galena.
- **Competente:** Você é um engenheiro eletrônico habilidoso (com ou sem diploma universitário), capaz de projetar e montar vários aparelhos.
- **Especialista:** Você consegue alterar e atualizar equipamentos eletrônicos.
- **Mestre:** Quando se trata de projetar e criar novas tecnologias, você está à frente de seu tempo.

Possuída por: Engenheiros, Funcionários da Manutenção e Técnicos.

Especializações: Comunicações, Dispositivos, Invenção, Personalização, Segurança e Veículos.

CONHECIMENTOS

Os Conhecimentos são Habilidades adquiridas com o estudo e, em geral, envolvem o emprego da mente, de modo que os Conhecimentos são mais comumente combinados aos Atributos Mentais (particularmente à Inteligência). Os níveis são descritos em termos acadêmicos, mas a educação

formal não é de modo algum a única maneira de aperfeiçoar um Conhecimento. Talvez você queira diferenciar os Conhecimentos que seu personagem adquiriu formalmente daqueles obtidos de maneira informal (e sem o prestígio de um diploma).

Se seu personagem não tem níveis num Conhecimento, você não pode tentar testes que o envolvam sem a permissão do Narrador. Se você não souber nada sobre medicina, não será capaz de prestar primeiros-socorros, muito menos realizar uma cirurgia. Se você não falar japonês, provavelmente não será capaz de compreender a língua, e assim por diante.

INSTRUÇÃO

— *"Deita fora a ambição"* — *ele disse.* — *"Por esse pecado caíram os anjos."*

— *Não comece a cuspir essa baboseira bíblica na minha cara* — *Hasmed disse ao outro homem.* *Os Diabos adoravam ouvir o som da própria voz.*

— *Não é da Bíblia — o Diabo disse sorrindo.* — *É Shakespeare, que, na minha opinião, é muito mais verdadeiro.*

Este Conhecimento é a educação nas Ciências Humanas, que incluem História, Literatura, Filosofia, Sociologia e Psicologia. Geralmente, também compreende o nível genérico de educação formal do personagem e sua experiência com o mundo acadêmico. Você é obrigado a escolher uma especialização neste Conhecimento, apesar de ainda apresentar uma vasta compreensão em relação a áreas fora de sua especialização. A maioria dos testes de Instrução envolve Inteligência + Instrução para recordar um determinado fato, embora você possa usar Carisma + Instrução para impressionar positivamente um acadêmico, ou Manipulação + Instrução para lidar com os meandros da burocracia universitária. A dificuldade do teste geralmente se baseia na obscuridade do conhecimento que você está tentando recordar, de 4 (para coisas bem rotineiras) a 8 (para informações obscuras)

- **Estudante:** Você tem conhecimentos de nível médio.
- **Universitário:** Você consegue acompanhar a maioria das conversas sobre as humanidades.
- **Mestre:** Você é um consultor para assuntos aleatórios.
- **Doutor:** Seu conhecimento acadêmico humilha a maioria das pessoas, que só podem imaginar sobre o que você está falando.
- **Catedrático:** Você é um especialista renomado no campo de sua escolha.

Possuído por: Acadêmicos, Apaixonados por Cultura Inútil, Críticos Literários, Docentes, Escritores e Historiadores.

Especializações: Arquitetura, Arte, História, Literatura, Música, Psicologia e Sociologia.

COMPUTADOR

— *Então acho que isso faz de você um verdadeiro "search daemon", hem?*

Ah, sim. Alazan nunca se cansava daquele trocadilho. Ele ignorou o comentário, e seus dedos continuaram voando sobre o

teclado. As imagens na tela de seu laptop alternavam-se com tamanha rapidez que muitas pessoas não conseguiriam acompanhá-las. Seu corpo conhecia bem os ritmos, e Alazan sabia disso. A tela se apagou e um prompt de comando apareceu. Ele entrou no sistema.

A operação e a programação de computadores se enquadram neste Conhecimento. Vai desde a capacidade de usar computadores para operações rotineiras a um conhecimento profundo de *hardware* e *software*, o suficiente para fazer de você um programador ou um engenheiro. Um grande número de pessoas tem pelo menos um ponto de Computador, mas muitas outras não, e os anjos caídos às vezes não percebem a possível utilidade desses artefatos no mundo moderno.

- **Estudante:** Você consegue operar um computador e usar aplicativos básicos de correio eletrônico e processamento de texto.
- **Universitário:** Você é capaz de criar bancos de dados e realizar análises complexas, além de escrever programas simples.
- **Mestre:** Você é capaz de criar os próprios programas, tão bons quanto os comerciais. Às vezes melhores.
- **Doutor:** Você é capaz de projetar seu próprio *hardware* e *software*, e até mesmo criar algumas inovações. Você também sabe burlar a maioria dos sistemas seguros e extrair informações deles.
- **Catedrático:** Você é da elite. Sabe tudo o que vale a pena saber sobre computadores, e poucos sistemas estão a salvo.

Possuído por: Engenheiros, Escriturários, Estudantes, Fissurados por Computadores e Programadores.

Especializações: Ciberpirataria, Hardware, Internet, Pesquisa, Software e Vírus.

FINANÇAS

Piers estudava cuidadosamente as pilhas de impressos, o que era preferível a tentar ler a partir da tela de um computador. Os padrões pareciam simplesmente saltar mais facilmente de uma página impressa. Ah, ali. Estavam hábil e cuidadosamente disfarçados, mas havia sinais definitivos de desvio de dinheiro. Piers também já fizera seus desfalques, por isso conhecia os indícios. Muita gente pagaria generosamente por aquela informação, mas Piers queria alguém influente e conhecia a pessoa certa.

O Conhecimento Finanças compreende a manipulação e a geração de dinheiro, desde a contabilidade à estimativa do valor de um objeto e ao investimento no mercado financeiro. Pode ser empregado para gerar dinheiro de forma legítima ou em negociações com informações privilegiadas e outras falcatruas. Além de proporcionar uma renda satisfatória (veja o Antecedente Recursos, pág. 157), o Conhecimento Finanças é útil na localização de desvios de dinheiro e negócios semelhantes.

- **Estudante:** Experiência básica em contabilidade e finanças.
- **Universitário:** Diploma em áreas relacionadas à contabilidade ou às finanças, reforçado por alguma experiência.



- Mestre: Um certificado de MBA ou equivalente.
- Doutor: Você poderia administrar uma grande empresa e torná-la mais rentável.
- Catedrático: Você é capaz de fazer fortuna no mercado financeiro.

Possuído por: Contadores, Contrabandistas, Corretores da Bolsa, Homens de Negócios e Receptradores.

Especializações: Avaliação, Câmbio Monetário, Contabilidade, Lavagem de Dinheiro, Mercado Financeiro e Receptação.

INVESTIGAÇÃO

O Investigador Liebner agachou-se ao lado do cadáver. Ela sem divria havia sido bonita um dia. O rosto não fora tocado e estava surpreendentemente sereno, considerando-se a violência infligida ao resto do corpo. Anormalmente sereno, na verdade. Ele dividava que os policiais comuns que trouxera consigo tivessem sequer reparado. O mais jovem parecia ocupado demais tentando não vomitar o desjejum.

— Não é tão ruim quanto poderia ser — ele disse inutilmente para ninguém em particular.

— O que quer dizer? — o policial mais jovem perguntou, como se não conseguisse imaginar nada pior.

— O sangue — Liebner respondeu. — Ela obviamente não foi morta aqui. Do contrário, depois do que nosso perpetrador fez a ela, haveria sangue em todas as paredes e no chão também.

Você foi treinado para procurar pistas e reunir provas com a intenção de solucionar mistérios, desde investigar um crime a descobrir operações secretas ou misteriosas. A Investigação é empregada para encontrar provas, reuni-las, empreender pesquisa e seguir pistas.

- Estudante: Detetive amador.
- Universitário: Policial.
- Mestre: Investigador da polícia civil.
- Doutor: Policial federal, psicólogo criminal.
- Catedrático: Sherlock Holmes. Não há mistério que você não consiga resolver.

Possuído por: Agentes do FBI, Detetives, Legistas, Policiais e Psicólogos Criminais.

Especializações: Cenas de Crimes, Entrevistas, Perícia Forense, Pesquisa e Pistas.

DIREITO

— Você pode me ajudar, Srta. Blake?

— Bem, normalmente, num caso como o seu, Sr. Allemande, eu diria que não há muita esperança. — O homem pareceu abatido. — No entanto... — Ela deixou a esperança pairar diante dele por um momento. — As definições legais de "consentido" foram questionadas antes, e boa parte do processo depende dos testemunhos de sua esposa e de seu filho. Estou certa de que deve haver alguma coisa com a qual possamos trabalhar. Se houver uma maneira de ganhar a causa, pode estar certo de que vou encontrá-la.

Os personagens treinados em Direito conhecem os códigos e os procedimentos legais. Os personagens mais habilidosos podem oferecer aconselhamento legal e conceber maneiras de lidar com assuntos legais. Podem até mesmo ter uma licença para praticar advocacia. Deixando de lado as piadas sobre

advogados e demônios, os anjos caídos têm um pendor natural para lidar com a lei. Eram os guardiões das leis da Criação e dão advogados e promotores veementes. Esta Habilidade inclui a compreensão das leis religiosas e culturais, mas a lei divina é assunto do Conhecimento Religioso.

- **Estudante:** Você adora assistir a julgamentos pela TV.
- **Universitário:** Você é um aluno de Direito ou leu bastante sobre o assunto.
- **Mestre:** O equivalente a um diploma em Direito. Você poderia ter uma licença para praticar a advocacia.
- **Doutor:** Você fez sua reputação ganhando causas e dando conselhos sensatos.
- **Catedrático:** Advogado do Diabo.

Possuído por: Advogados, Criminosos, Juízes, Policiais e Políticos.

Especializações: Civil, Comercial, Contratos, Cultural, Penal e Religioso.

LINGÜÍSTICA

— *É enoquiato, não é?* — perguntou Liebner.

— *Sim, e não* — *Felding* respondeu. — *Tem o enoquiato como base, mas é uma transliteração tosca e imprecisa, mais provavelmente baseada em algumas obras de ocultismo dos séculos XVIII e XIX do que na língua verdadeira.*

Os anjos caídos entendem muito bem o poder das palavras. A compreensão que têm da Língua Verdadeira faz parte desse poder. Presume-se que todos os personagens possam falar, ler e escrever em suas línguas maternas. Os anjos caídos ganham esta habilidade como parte essencial das lembranças que absorvem ao habitar um corpo mortal. Os pontos em Lingüística permitem a um personagem falar outros idiomas. O jogador escolhe quais idiomas o personagem é capaz de compreender, com a aprovação do Narrador. No caso dos anjos caídos, isso geralmente inclui línguas antigas ou há muito mortas, apesar de que não se deve exigir Lingüística para esses idiomas, a não ser que sejam úteis para alguma coisa além de enfeitar o histórico. Um nível elevado neste Conhecimento também inclui alguma compreensão da ciência das línguas: sua construção, estrutura e lógica interna. Os personagens podem escolher o estudo da lingüística como uma de suas escolhas de "idioma" para obter uma compreensão mais acadêmica do tópico.

- **Estudante:** Um idioma adicional.
- **Universitário:** Dois idiomas adicionais.
- **Mestre:** Quatro idiomas adicionais.
- **Doutor:** Oito idiomas adicionais.
- **Catedrático:** Dezesseis idiomas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Espiões, Lingüistas, Tradutores e Viajantes.

Especializações: Códigos e Criptogramas, Gíria, qualquer idioma moderno ou antigo e qualquer língua escrita.

MEDICINA

— *Não, não* — *disse Anila* tão logo o menino tentou se levantar. — *Fique deitado. Vim ajudar.*

Seus dedos hábeis tatearam delicadamente a nuca do menino, depois desceram pelo pescoço até o braço. O garoto estremeceu e chiou.

— *Cê deslocou o braço* — *ela disse, envolvendo o braço do menino com o seu.* — *Agüente firme, isso vai doer um pouquinho.*

Esta característica representa a compreensão do funcionamento do barro de que os mortais são feitos, mais especificamente do corpo humano e de como tratá-lo. Representa o conhecimento de anatomia, de fisiologia, das técnicas médicas básicas e do tratamento em todos os níveis. Nos níveis mais elevados, compreende diagnose, tratamento de doenças e cirurgia, todas as habilidades de um médico (quer os personagens tenham ou não uma licença para atuarem como médicos). Os personagens com esta característica conseguem tratar os ferimentos e as enfermidades de outras pessoas. Se desejarem, podem também usar seu conhecimento do corpo humano para ferir.

- **Estudante:** Primeiros-socorros elementares e treinamento em ressuscitação cardíaco-pulmonar, além de compreensão da anatomia.
- **Universitário:** Estudante de medicina ou paramédico treinado.
- **Mestre:** Você poderia ser um clínico geral licenciado.
- **Doutor:** Cirurgião ou especialista habilidoso.
- **Catedrático:** Renomado por sua habilidade e conhecimento da área.

Possuído por: Enfermeiros, Médicos, Paramédicos e Salva-vidas.

Especializações: Anestesiologia, Cirurgia, Fármacos, Patologia, Pediatria, Pronto Atendimento e Venenos.

OCULTISMO

— *E então... o que é essa coisa?* — *Alejandro* perguntou, debruçando-se sobre o corpo.

Felding limpou os olhos antes de recolocá-los.

— *Um vampiro* — *ele disse.* — *Pela aparência dele, eu diria que pertence a um dos clãs de menor prestígio.*

— *Tá brincando?* — *replicou Alejandro, dando um tapinha na estaca para se certificar de que esta se achava bem firme no lugar.* — *Eu sabia que Caím ia dar problema.*

O mundo guarda uma imensa quantidade de conhecimento tradicional sobre o oculto, o misterioso, o mítico e o lendário. No Mundo das Trevas, parte desse saber é verdadeiro, mas grande parte não é. Um personagem versado em ocultismo não só conhece as teorias, os mitos e as lendas, como também tem a capacidade de distinguir os fatos das fraudes. Orrora, os anjos caídos sabiam tudo o que havia para saber sobre os poderes ocultos da Criação, mas muita coisa mudou desde seu encarceramento, e há muito o que aprender. O conhecimento do oculto também é útil nos círculos mortais para atrair seguidores.

- **Estudante:** Você leu alguns livros e aprendeu o básico.
- **Universitário:** Você leu muitos livros e passou a distinguir as fraudes mais óbvias.

- **Mestre:** Você conhece todo o saber oculto de relevância e alguns fatos obscuros, apesar de nem tudo ser verdade.
- **Doutor:** Você consegue distinguir a verdade da fraude e sabe quase tudo o que há para saber.
- **Catedrático:** Você está a par de segredos que poucos além de você conhecem.

Possuído por: Exorcistas, Magos, Membros de Seitas, Neo-pagãos, Ocultistas e Parapsicólogos.

Especializações: Crenças Culturais, Demônios, Fadas, Fantasmas, Magia, Lobisomens e Vampiros.

POLÍTICA

Milton recostou-se à cadeira e, enquanto falava, brincava com o fio do telefone e olhava pela janela.

—*Que é isso, senador. Pra que usar essa linguagem? O senhor queria os votos necessários pra sua pequena iniciativa ser aprovada... Conseguiu. O senhor realmente se importa com os meios? O que importa é que eu cumpra minha parte do acordo e espero que o senhor cumpra a sua. Do contrário, bem, estou certo de que o senhor consegue imaginar todo tipo de motivo para não me irritar. Eu volto a ligar, senador.*

Você conhece os meandros do jogo político, as regras e os principais jogadores. Você sabe quem está no poder e como chegaram lá, além de conhecer os principais rivais dos poderosos. Você também entende as controvérsias e como elas afetam o processo político. Trata-se principalmente de uma compreensão da política mortal, mas a política é um conceito razoavelmente universal, de maneira que ela se insinua nos assuntos dos anjos caídos e é útil ao se lidar com qualquer criatura política. Naturalmente, para participar de fato do jogo político, são necessárias características como Expressão, Performance e Lásbia, mas a Política confere a você o conhecimento para usá-las com eficiência.

- **Estudante:** Ativista político em meio-período.
- **Universitário:** Especialização em Ciência Política, político de cidade pequena.
- **Mestre:** Diretor de campanha ou comentarista político.
- **Doutor:** Você poderia manter um gabinete político de abrangência nacional.
- **Catedrático:** Você poderia transitar pelos mais importantes círculos políticos do mundo.

Possuído por: Advogados, Ativistas, Conspiradores, Políticos e Vampiros.

Especializações: Estadual, Federal, Internacional, Municipal, Radicalismo e Suborno.

RELIGIÃO

—*Ah, o Inferno é real — disse Gabriel. — Muito real, mas não é lugar para as almas dos mortais. Somente os anjos caídos estão aprisionados lá. Então, pensem na possibilidade de que vocês não podem acabar no Inferno, não importa o que façam nesta vida. Isso lança uma luz inteiramente nova sobre os Mandamentos e o resto de seus dogmas, não é mesmo?*

Lembranças da Criação, da guerra e da Queda persistem no inconsciente coletivo da humanidade como mitos e lendas.

Em torno dessas crenças, os seres humanos erigiram religiões, algumas das quais unem mais pessoas que qualquer nação ou força no mundo. Ao mesmo tempo, as religiões dividem as pessoas e servem como desculpa para atrocidades. Como focos da fé humana, as religiões são assunto de grande interesse para os anjos caídos, e muitos as estudam, tanto à procura de meios para influenciar e reunir adoradores quanto à fim de encontrar pistas sobre os antigos segredos perdidos por eles. A Religião compreende a teologia e os estudos de religião comparada, além do conhecimento das principais religiões e também (com a aquisição de mais níveis) o conhecimento das menos famosas. Os personagens geralmente adquirem uma especialização numa determinada religião.

- **Estudante:** Você fez um ou dois cursos de religião comparada.
- **Universitário:** Estudante de Teologia.
- **Mestre:** Você poderia ser um membro do clero (até parece).
- **Doutor:** Você debate idéias e princípios religiosos com especialistas e os deixa impressionados.
- **Catedrático:** Você poderia criar a própria religião.

Possuído por: Clero, Crentes, Eruditos e Televangelistas.

Especializações: Qualquer religião específica como o Cristianismo, o Islamismo, o Judaísmo, o Budismo, o Saranismo etc.

PEQUISA

Então o prédio foi construído em 1927, mas o local tem associações ocultas que datam praticamente dos primeiros registros do tempo. *Senachib raminou. O financiador da construção cometeu suicídio depois do craque da Bolsa, ou pelo menos sua morte foi declarada um suicídio. Estava claro que alguém investira um bocado de tempo e esforço para construir um prédio ali, mas por quê?*

No caso da maioria das perguntas, a resposta está por aí, se você souber onde procurar. A Pesquisa reflete a habilidade de saber onde procurar informações, reuni-las de forma eficiente e organizá-las de modo que outras pessoas possam absorvê-las sem muita dificuldade. Com esta Habilidade, você conhece os melhores lugares para começar a procurar uma determinada informação e as melhores maneiras de empregá-las. O Conhecimento Pesquisa difere de Instrução: a primeira envolve a procura de informações e esta última diz respeito a conhecer a informação. Além disso, a Pesquisa tende a apresentar informações mais detalhadas do que os dados extraídos da memória.

- **Estudante:** Você sabe usar o catálogo de cartões da biblioteca e suas ferramentas de busca favoritas na Internet.
- **Universitário:** Você sabe mesmo o que significam os números decimais de Dewey e como encontrar as coisas sem catálogos nem ferramentas de busca.
- **Mestre:** Você conhece os melhores recursos para os assuntos de seu interesse.
- **Doutor:** Não está em discussão se você vai encontrar a informação, é só uma questão de tempo.
- **Catedrático:** Você tem informações espantosas ao alcance das mãos, e muito mais pode ser obtido com um simples telefonema ou e-mail.

Possuído por: Bibliotecários, Eruditos, Escritores, Estudantes e Pesquisadores.

Especializações: Arquivos Religiosos, Documentos Governamentais, Genealogias, História, Internet e Livros Raros.

Ciência

O Investigador Liebner deu uma rápida olhada no laboratório arrumado e asséptico antes de atrair a atenção da técnica que trabalhava ali. A técnica colocou de lado os dispositivos que estava examinando.

— 'Cê já tem o relatório sobre aquele pergaminho que a gente encontrou? — ele perguntou.

Ela assentiu, apinhando a prova empacotada sobre o balcão.

— Coisinha interessante — ela disse. — Foi escrita com uma combinação de tinta nanquim e sangue humano, com minúsculos traços de ouro em pó, mas essa não é realmente a parte que interessa. O próprio pergaminho é feito de algum tipo de pele curtida.

— Que tipo? — perguntou Liebner, receando já saber a resposta.

— Precisamos de mais alguns testes... mas acho que é humana.

Esta Habilidade representa uma compreensão das Ciências Naturais: Biologia, Química, Física etc. Muitos personagens se concentram numa especialização, mas detêm um conhecimento geral das outras ciências. O Narrador estabelece a dificuldade de apresentar um determinado fato científico ou solucionar um mistério científico de acordo com a complexidade da tarefa. A Ciência envolve em grande parte o conhecimento teórico. Os ofícios e a Tecnologia compreendem as aplicações práticas.

- **Estudante:** Você se saía bem nas aulas de ciência do colégio.
- **Universitário:** Você tem uma visão geral das ciências e um pouco de experiência prática.
- **Mestre:** Você fez suas próprias pesquisas e experiências. Provavelmente chegou a publicar um ou dois artigos.
- **Doutor:** Você é um pesquisador experiente, com profunda compreensão das ciências.
- **Catedrático:** Sua pesquisa e suas teorias são renomadas e respeitadas.

Possuído por: Acadêmicos, Cientistas, Engenheiros, Pesquisadores e Técnicos.

Especializações: Biologia, Física, Geologia, Metalurgia, Química e muitas outras

ANTECEDENTES

Algumas características são inatas, outras são aprendidas e praticadas, e outras ainda são uma questão de experiência, trabalho árduo e boa sorte. Com o tempo, as pessoas acumulam coisas como amigos, contatos e favores. Ganham dinheiro, adquirem recursos e podem também ganhar fama ou *status*. Essas características são chamadas Antecedentes e representam os recursos aos quais o personagem pode recorrer, não suas habilidades pessoais. A escala dos Antecedentes é igual à de Atributos e Habilidades,



mas os primeiros não são testados com a mesma frequência. Um determinado nível num Antecedente representa uma vantagem possuída por seu personagem.

ALIADOS

Quem quer que estivesse causando problemas a Laura não sabia no que estava se metendo. Ela se sentou tranquilamente à escrivaninha e apANHOU o telefone, ignorando o leve tremor provocado pela lembrança da proximidade do tiro, e pensou no que aconteceria se fosse forçada a voltar ao Abismo, sem qualquer esperança de escapar.

O telefone tocou e uma voz do outro lado respondeu.

— Preciso de um favor — Laura disse imediatamente.

Os Aliados são pessoas (seres humanos ou sobrenaturais) dispostas a ajudar seu personagem de tempos em tempos. Podem ser amigos, aliados de conveniência ou pessoas que lhe devem um ou dois favores. Cada ponto no Antecedente Aliados equivale a um aliado de capacidades modestas. Você também pode escolher aplicar vários pontos para conseguir um único aliado de capacidades superiores, ou alguma combinação dessas duas opções escolhida antes de o personagem entrar no jogo. Você e o Narrador podem criar os nomes, as histórias e as habilidades de seus aliados, e o Narrador pode interpretá-los como parte do elenco de apoio da crônica.

Os Aliados geralmente são mortais, apesar de não ser esse necessariamente o caso dos aliados mais capazes. Embora possam conhecer a verdadeira natureza de seu personagem, os aliados geralmente não têm conhecimento da verdadeira natureza do Mundo das Trevas, a menos que tenham porventura se especializado em ocultismo e fenômenos estranhos. Apesar de amistosos em relação a seu personagem, os aliados têm personalidades, metas e necessidades próprias. É improvável que se arrisquem desnecessariamente por você e podem pedir um favor em troca de vez em quando.

- X Nenhum aliado.
- Um aliado de influência moderada.
- Dois aliados, ou um aliado mais capaz.
- Três aliados, ou uma combinação de aliados mais capazes.
- Quatro aliados, ou uma combinação de aliados mais capazes.
- Cinco aliados, ou uma combinação de aliados mais capazes.

CELEBRIDADE

Piers só se deteve quando o grandalhão se posicionou diretamente entre ele e a porta.

— 'Cê não pode entrar aí — o grandalhão disse categoricamente, cruzando os braços sobre o peito enorme para dar mais ênfase à proibição.

Piers só fez estreitar os olhos, sem jamais desviá-los dos olhos de conta do capanga.

— Ah, acho que posso, sim. A não ser que 'cê prefira uma viagem só de ida ao Inferno. Ou senão que você não sabe quem sou eu?

Ele deixou sua verdadeira identidade se manifestar nos olhos de Piers e em todo o corpo de seu hospedeiro mortal, e o grandalhão estremeceu, lívido.

— Desculpe, senhor — ele tartamuleou, desobstruindo rapidamente a porta. — Eu não reconheci o senhor.

Mesmo antes da Queda, havia uma ordem definida entre os servos do Uno. Desde então, os anjos caídos desenvolveram uma hierarquia definida, com os mais fortes e capazes (ou os mais espertos) no topo. Esta característica dá a você um certo grau de influência e prestígio na sociedade dos demônios. Os demônios inferiores tenderão a ficar fora de seu caminho, e seus iguais o respeitarão desde que você não lhes dê razão para agir de outro modo. Talvez você possa até mesmo ser arrogante com os demônios de posição mais baixa e, dessa maneira, chamar a atenção dos figurões. Naturalmente, o prestígio é acompanhado de uma certa notoriedade. É mais provável que outros demônios tenham ouvido falar de você e saibam mais a seu respeito. Também é mais provável que eles tenham algum ressentimento contra você, ou pelo menos contra o que você representa.

- X Você está na base da pirâmide junto com grande parte dos anjos caídos, apenas mais um membro da ralé do Poço.
- Você foi alguém um dia, talvez antes da Queda ou durante a rebelião, e isso vale alguma coisa no que se refere a certos demônios.
- Você tem um certo grau de influência. Você é um novato promissor ou então alguém de talento significativo.
- Você exerce influência significativa, o bastante para obrigar os demônios inferiores a cumprirem suas ordens (mesmo que seja só para evitar que você se irrite).
- Você é um dos manda-chuvas locais. Todos sabem quem você é.
- Você domina a corte local e tem influência mundial. Você pode ter sido uma figura famosa durante a rebelião ou conquistado sua reputação de lá para cá.

CONTATOS

— Ela fugiu de casa — disse Anila. — Dezesseis anos, cerca de um metro e meio de altura, cabelos curtos e tingidos de roxo da última vez que eu a vi. Imagino que talvez ela apareça por aí ou num dos outros abrigos. Se ela aparecer, vocês poderiam me ligar neste número? Certo, eu sei que essas coisas normalmente são confidenciais, Don, mas ela é uma cliente, e é importante. Magnífico, obrigada.

Precisava encontrar aquela menina. Ela nem imaginava no que tinha se metido, mas Anila conhecia gente em todo o serviço social de Londres. Se a menina aparecesse, Anila ficaria sabendo.

Você conhece umas pessoas e pode obter informações com elas. Os contatos diferem dos aliados, pois geralmente só estão dispostos a fornecer informações a seu personagem, e não outros tipos de ajuda. O Antecedente Contatos também representa as fontes genéricas de informação de seu personagem, uma rede de colegas, amigos de amigos etc.

Um contato geralmente pode lhe fornecer informações de uma certa área de especialização. Para cada ponto neste Antecedente, você tem um contato com uma determinada área de especialização. Se você quiser, várias áreas podem ser concentradas num único contato ao custo de vários pontos, ou

alguma outra combinação. Os contatos são personagens e devem ser nomeados e descritos, juntamente com as respectivas áreas de especialização, antes de seu personagem entrar na crônica. O Narrador interpreta esses personagens e estabelece a dificuldade de se obter informações com eles.

Em geral, você consegue as informações testando o Atributo Social adequado (à escolha do Narrador) + Contatos contra uma certa dificuldade. A informação da área de seu contato é mais fácil de obter do que informações mais obscuras ou não relacionadas. O Narrador também pode modificar a dificuldade de acordo com o tratamento que você dispensa ao contato. Um tratamento justo e decente torna os contatos mais úteis. Uma falha no teste significa que o contato não tem a informação ou não está disposto a fornecê-la. Uma falha crítica pode significar que o contato entrega você ou comunica às pessoas erradas o que você está procurando. O sucesso não garante exatamente a informação que você procura. Os contatos não sabem tudo, e é perfeitamente justificável o Narrador dizer que um determinado contato simplesmente desconhece alguma coisa.

- X Nenhum contato; você é obrigado a fazer toda a investigação sozinho.
- Um contato.
- Dois contatos.
- Três contatos.
- Quatro contatos.
- Cinco contatos.

FAMA

— *Desculpe, você provavelmente teve esse tipo de coisa o tempo todo, mas eu simplesmente adoro seu trabalho. Quer dizer, há tanta paixão em suas obras, uma energia genuína. Também sou escritor, na verdade. Bem, ainda não publiquei nada, não como você, claro, mas estou me dedicando bastante e... Nossa, desculpe! Você provavelmente tem de escutar pretensos escritores o tempo todo.*

— *Tudo bem — Dominic disse delicadamente. — Na verdade, é raro encontrar alguém com uma paixão tão óbvia pela arte. Sente-se, por favor. Eu gostaria de ouvir um pouco mais sobre seu trabalho. Talvez eu possa dar algumas sugestões.*

Você tem uma certa fama na sociedade mortal, talvez por ser um artista, atleta, político ou outro tipo de personalidade pública. Sua fama dá a você várias mordomias, mas também pode dificultar as coisas quando você precisa esconder do mundo sua verdadeira natureza. A fama também se limita com a idolatria, e você pode explorar sua fama para que esta lhe renda um pouco mais de Fê, se mover os pauzinhos com cuidado.

Por um lado, a fama dá a você poder e influência na sociedade mortal. É possível escapar impunemente de muita coisa quando se é famoso, e as pessoas tendem a fazer o que você quer. Você geralmente é reconhecido e pode conseguir um tratamento de astro. Por outro lado, é difícil ir aos lugares sem ser reconhecido, e os meios de comunicação vigiam você cuidadosamente. Qualquer coisa incomum a seu respeito provavelmente logo chamará a atenção (embora não necessariamente de maneira ruim, pois se espera que os famosos sejam excêntricos). O Narrador pode reduzir a dificuldade de alguns testes Sociais ao lidar com fãs deslumbrados ou coisas do gênero.

- X Quem? Um dia talvez você consiga seus quinze minutos de fama, mas isso ainda não aconteceu.
- Você é bem conhecido num pequeno círculo ou numa subcultura, como a elite ou a galerinha ocultista de uma certa cidade.
- Você é uma celebridade local, como uma personalidade da TV ou do rádio. A maioria das pessoas de sua região reconhece você.
- Você é conhecido em todo o estado ou numa grande subcultura, como na academia ou entre os fãs de ficção científica.
- Você é famoso a nível nacional; a maioria das pessoas no mínimo ouviu falar de você. Muitas são capazes de reconhecê-lo.
- Você é famoso internacionalmente, um astro da mega-mídia, conhecido (e cercado de fãs) aonde quer que vá.

INFLUÊNCIA

Em alta velocidade pela pista expressa, Tom avistou as luzes que piscavam logo atrás deles.

— *Ah, merda, é a polícia — ele disse.*

— *Não se preocupe — Laura replicou.*

— *Não se preocupe! Se ele nos mandar parar...*

— *Ela falei para não se preocupar — ela repetiu.*

Aquela última, o policial já havia consultado o número da placa, e era só uma questão de tempo até ser informado sobre quem estava seguindo. Pouco depois disso, o policial acelerou e os ultrapassou, e Laura diminuiu ligeiramente a velocidade para deixá-lo passar, sorrindo de leve. Valia a pena conhecer pessoas.

Você é capaz de mexer os pauzinhos na sociedade mortal para que as coisas se realizem e as pessoas façam vista grossa. Sua influência pode provir de dinheiro, fama, poder político, contatos sociais, chantagem, fervor religioso, poder sobrenatural ou alguma combinação dessas coisas. Quanto maior seu nível de Influência, maior será seu poder de influir nos acontecimentos e maior também será o alcance do mesmo.

O exercício da influência exige um teste constituído por um Atributo Social + Influência, mas o Narrador pode prescindir do teste no caso de atos de pouca importância, como livrar-se de uma multa. O Narrador estabelece a dificuldade para um teste de Influência de acordo com aquilo que você está tentando fazer. Algumas Habilidades (como Lábia) e os Antecedentes apropriados (como Aliados, Contatos ou Fama) podem reduzir a dificuldade. Os anjos caídos geralmente são cautelosos no exercício de sua influência, pois o emprego gritante da mesma pode atrair a atenção dos Terrestres e de outros demônios.

- X Você não tem mais influência que uma pessoa comum.
- Você é capaz de influenciar a política e os órgãos municipais.
- Você é capaz de influenciar a política e os órgãos estaduais.
- Você é capaz de influenciar a política e os órgãos regionais.
- Você é capaz de influenciar a política e os órgãos nacionais.

- Você é capaz de influenciar a política e os órgãos internacionais.

LEGADO

— *Espera! Para o carro!* — Steven gritou.

Andréa pisou no freio com toda a força. O carro, que subia a íngreme estrada da montanha, deslizou até um acostamento estreito reservado para os turistas. Steven estava fora do carro antes mesmo que o veículo parasse de derrapar.

Centenas de metros lá embaixo, o vale florestado espalhava seu manto suntuoso e verde-azul, erguendo-se rumo às colinas onduladas dezessais quilômetros a leste dali. Mesmo depois de longos quilômetros e noites insônes, Andréa sentiu seu coração palpitar diante daquela paisagem.

— *É lindo* — ela disse —, *mas agora não é hora...*

— *Me dá um minuto* — Steven disse, interrompendo-a com a mão erguida. *Ele fitou atentamente os aclives e declives da paisagem lá embaixo. — Isso parece tão familiar. Claro, não havia árvores naquela época. Isto era tudo fundo de mar. Mas...*

— *Mus?* — disse Andréa.

Steven apontou um dedo vacilante para uma parte do chão do vale.

— *Foi ali que o Senhor Briel defendeu até a morte um dos últimos bastiões de nossa legião. Era a fortaleza mais bem escondida e defendida que nos restara. — Ele olhou para a companheira. — Será que ainda está lá?*

A mente mortal não está preparada para as numerosas lembranças dos anjos caídos, e boa parte daquilo que os demônios recordam da Idade da Ira e de épocas anteriores está enterrado no fundo do inconsciente de seus hospedeiros, onde só pode ser percebido vagamente, quando muito. Este Antecedente possibilita a você recordar um número maior de lembranças do que outros anjos caídos e permite-lhe o acesso a informações mais minuciosas sobre personalidades, lugares e acontecimentos da pré-história da Terra.

Recorrer a suas lembranças exige um teste de Inteligência + Legado. A dificuldade do teste depende da relativa obscuridade da informação que você procura, a critério do Narrador. Lembrar alguns detalhes sobre um amigo chegado da época da Guerra da Ira pediria uma dificuldade igual a 6, enquanto recordar a localização de um campo de batalha específico ou de um antigo bastião poderia exigir uma dificuldade de sete pontos ou mais. O número de sucessos determina a abrangência de suas lembranças.

- X Você só tem recordações esparsas de sua existência anterior.
- Você consegue lembrar alguns pormenores da guerra e dos que lutaram a seu lado.
 - Você lembra uma quantidade razoável de informações sobre a Queda.
 - Você recorda a guerra e suas proezas com algum detalhamento.
 - Você lembra bastante coisa sobre a guerra e o tempo anterior à Queda.
 - Você tem um mundo de lembranças minuciosas de sua antiga existência.

MENTOR

Piers entrou no escritório. Era escuro e luxuoso, mas não decadente. Ele fechou a porta ao entrar e esperou em silêncio até que o outro se dirigisse a ele.

— *Não esperava ver você tão cedo* — disse uma voz vinda da cadeira de espaldar alto defronte à janela que se abria para as luzes da cidade.

— *Houve um problema* — começou Piers. — *Preciso de seus conselhos.*

Muita coisa mudou no mundo mortal desde a rebelião, e os anjos caídos nem sempre se dão conta do quanto. A vida dos mortais e os diversos limites impostos a seu poder também são novidade. Este Antecedente confere a seu personagem um mentor, um guia e professor que lhe oferece conselhos e orientação. Muito provavelmente, seu mentor é um demônio mais experiente que tem motivos para querer ajudar você. Também é possível que seu mentor seja um mortal bem versado nos segredos dos anjos caídos e disposto a ajudar você com as sutilezas do mundo mortal. Um nível baixo neste Antecedente indica um mentor com recursos e influência limitados, enquanto um nível alto dá a você um mentor que impõe respeito (e talvez medo).

O mentor age em seu benefício, apesar de o Narrador determinar o modo como isso acontece. Geralmente, o mentor oferece conselhos, e o Narrador pode usá-lo para ajudar a orientar você. Os mentores também podem usar sua influência ou suas habilidades para ajudar você, mas a maioria dos mentores aprecia bastante quando os pupilos se viram sozinhos. É provável que um mentor desgostoso venha a abandonar um aluno que pede ajuda constantemente. Os mentores também podem pedir alguma coisa em troca do auxílio, o que pode meter seu personagem em situações interessantes.

- X Você está por sua conta.
- Um mentor de pouca influência ou poder.
 - Um mentor de influência ou poder modestos.
 - Um mentor de influência ou poder consideráveis numa certa área.
 - Um mentor que exerce influência ou detém poder sobre uma cidade.
 - Um mentor de poder extraordinário.

MODELO

— *Bem, podia ter sido melhor.*

Señor ignorou o tom sarcástico do outro ao olhar para a máquina teimosa. Não deveria ser um problema para ele.

— *Você ainda tem forças pra tentar mais uma vez?* — o cliente perguntou.

Sam simplesmente sorriu.

— *Se não der certo na primeira...* — ele respondeu, e surpreendeu o esportinho com uma nova tentativa.

Quantas vezes for necessário, Sam pensou. Não 'tou com pressa.

Cada Casa de anjos caídos reflete uma determinada faceta da Criação que lhes foi outorgada pelo Senhor das Alturas. Esse reflexo forma a doutrina da Casa. Alguns anjos caídos são particularmente competentes em sua doutrina fundamental. Pode ser uma certa habilidade com a qual manipulam as fibras

da Criação ou uma compreensão do funcionamento da mesma. Seja qual for o caso, esses verdadeiros modelos são os virtuosos de sua doutrina e talvez os mestres de sua arte.

Um modelo pode refazer um teste de evocação de sua doutrina fundamental por capítulo para cada nível neste Antecedente. Isso significa que um modelo pode usar sua doutrina fundamental com maior frequência e efeito sem se arriscar a perder Fé.

- X Você não é mais (nem menos) talentoso que outros demônios.
- Você pode refazer um teste de evocação ao usar sua doutrina fundamental.
- Você pode refazer dois testes de evocação ao usar sua doutrina fundamental.
- Você pode refazer três testes de evocação ao usar sua doutrina fundamental.
- Você pode refazer quatro testes de evocação ao usar sua doutrina fundamental.
- Você pode refazer cinco testes de evocação ao usar sua doutrina fundamental.

PACTOS

— *Ce tá segura — disse Magliel. — Não precisa ter medo. Ninguém vai te machucar enquanto eu estiver aqui.*

— *Obrigada — disse a menina.*

— *Não, eu é que agradeço — replicou Magliel. — É você quem me dá forças pra que eu possa te proteger. É você quem me ajuda a encontrar forças pra continuar.*

Você já estabeleceu um ou mais pactos com os mortais, realizou alguns desejos em troca de um pouco de Fé (consulte a pág. 252 para mais detalhes sobre os pactos). Cada ponto neste Antecedente representa um pacto pré-existente ao qual você pode recorrer em busca de Fé. Você é o Narrador deveu estabelecer em conjunto a natureza de seus diversos pactos, com quem os fez, as condições etc. O Narrador pode até mesmo querer incluir o estabelecimento de um ou mais de seus pactos no prelúdio.

Quando seu personagem entrar no jogo, os pactos proporcionados por este Antecedente funcionarão exatamente como os demais. Você não precisa ter pontos em Pactos para criar pactos no jogo, só para começar com os pré-estabelecidos.

- X Você não tem pactos pré-estabelecidos.
- Um pacto pré-estabelecido (um ponto de Fé por dia).
- Dois pactos pré-estabelecidos (dois pontos de Fé por dia).
- Três pactos pré-estabelecidos (três pontos de Fé por dia).
- Quatro pactos pré-estabelecidos (quatro pontos de Fé por dia).
- Cinco pactos pré-estabelecidos (cinco pontos de Fé por dia).

RECURSOS

As portas do elevador se abriram, e seus olhos se arregalaram quando ele entrou na sala. Havia um living um nível mais baixo,

com carpetes espessos e sintuosos. Pinturas e peças de escultura de bom gosto estavam posicionadas aqui e ali. A luz era suave e indireta, e a mobília parecia extremamente confortável, mas o melhor de tudo era a vista. Janelas altas se abriam para o horizonte cintilante da cidade.

— *Uau! O apartamento é seu mesmo? — ele perguntou. — Onde você arranjou tanto dinheiro?*

Christina sorriu, tomou-o pela mão e o conduziu para dentro quando as portas do elevador se fecharam atrás deles.

— *Digamos que eu adoro meu trabalho — ela disse maliciosamente, puxando-o para si.*

Antigamente, todas as criaturas estavam acima de necessidades materiais como esta, mas o mote do moderno Mundo das Trevas é: quanto mais, melhor. Este Antecedente mede os recursos materiais de seu personagem, tanto as propriedades quanto o dinheiro. Os anjos caídos geralmente começam com aquilo que seus hospedeiros mortais possuem (se é que possuem alguma coisa). Alguns têm facilidade para acumular dinheiro, enquanto outros têm mais dificuldade (ou simplesmente não se importam com coisas materiais).

Seus pontos em Recursos representam o “padrão de vida” alcançado por seu personagem. Geralmente, este pode ser mantido com razoável facilidade (mas o Narrador pode colocar obstáculos em seu caminho de vez em quando). Você obtém uma renda mensal básica a partir de seus recursos — mais que o suficiente para suas necessidades fundamentais — que você pode gastar como bem entender. Você também tem vários bens essenciais, como um lar, um veículo, roupas etc. O Narrador determina a probabilidade de você possuir uma certa coisa de acordo com seu nível de Recursos. Se for preciso, você poderá liquidar seus bens e conseguir mais dinheiro vivo, apesar da venda levar algum tempo (principalmente no caso de propriedades grandes como casas e carros).

- X Nenhum recurso: Você só tem as roupas do corpo, o que carrega consigo e talvez um pouco de dinheiro no bolso.
- Pequenas economias: Você tem um apartamento pequeno e talvez uma motocicleta. Se liquidasse tudo, você teria cerca de \$1.000 em dinheiro. Renda mensal de \$500*.
- Classe média: Você tem um apartamento, ou outra propriedade, e um carro. Se liquidasse tudo, você teria no mínimo \$8.000 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200.
- Classe alta: Você tem casa própria ou outra propriedade e um carro bem legal. Se liquidasse tudo, você teria no mínimo \$50.000 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000.
- Rico: Você possui uma casa grande e provavelmente mais de um carro. Se liquidasse tudo, você teria no mínimo \$500.000 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000.
- Podre de rico: Você é um multimilionário. Talvez você tenha uma mansão (ou várias) e colecionere carros. Se liquidasse tudo, você teria no mínimo \$5.000.000 em dinheiro. Renda mensal de \$30.000.

*N. do T.: Recomenda-se que os valores sejam multiplicados por dois ou três para se ajustarem às condições de vida no Brasil.

SEGUIDORES

— *Tem certeza de que está preparado para a liberdade que ofereço a você?* — *Gaviel perguntou ao rapaz ajoelhado diante dele.*

Sim — o outro disse, desafiador e orgulhoso. — Estou preparado para me livrar das correntes que fui forçado a usar.

— *Está pronto para a verdade?* — *enunciou Gaviel.*

— *Sim, estou pronto — ele respondeu.*

Não, não está, *Gaviel pensou*, mas estará. Até lá, talvez você seja útil.

Os seguidores são servos, adoradores ou mesmo mercenários leais a seu serviço. São pessoas dispostas a dedicar uma quantidade substancial de tempo (talvez todo o tempo) a cuidar de várias incumbências para você. Os seguidores de um demônio são geralmente (mas nem sempre) fontes de fé e adoração.

Presume-se que os seguidores sejam leais a você, mas essa lealdade deve ser mantida com dinheiro, um pacto ou alguma outra forma de influência. Os seguidores ignorados ou maltratados acabarão partindo em busca de coisa melhor. Os seguidores bem tratados tenderão a permanecer leais, apesar de ainda terem suas próprias metas e personalidades. Você e o Narrador devem criar em conjunto os seguidores que você porventura possuir.

Os seguidores geralmente são pessoas de capacidade modesta. Podem ter algumas perícias úteis, mas não possuem habilidades especiais, a menos que você decida investir Fé nessas pessoas (consulte a pág. 252). O Narrador deve providenciar para que seus seguidores sejam úteis, mas não excessivamente poderosos — nada de ofícios das forças especiais nem seitas secretas de ninfas.

X Nenhum seguidor:
você trabalha sozinho.

- Um seguidor.
- Dois seguidores.
- Três seguidores.
- Quatro seguidores.
- Cinco seguidores.

VIRTUDES

Outrora, os anjos caídos personificavam certas virtudes. De fato, foi a dedicação tervorosa a suas noções de certo e errado, a compaixão pela humanidade e a convicção na justiça de sua causa que os levaram à rebelião em primeiro lugar. As lembranças e a mortalidade de seus hospedeiros

humanos reavivaram as naturezas virtuosas dos anjos caídos, e eles se apegam a essas Virtudes para afastarem as lembranças das eras de tormento que suportaram.

Em *Demônio*, as Virtudes de um personagem medem sua dedicação a esses ideais. Elas influenciam o modo como o personagem reage em certas situações e afetam quando e como o personagem pode sucumbir ao tormento. Os anjos caídos precisam de suas virtudes para manter a sanidade e evitar que se transformem nas criaturas ensandecidas que foram um dia.

CONSCIÊNCIA

A *Consciência* é a capacidade de distinguir entre o certo e o errado, uma bússola moral, a capacidade de sentir remorso pelos crimes cometidos. A *Consciência* é o que salva os anjos caídos do próprio Tormento quando eles passam a habitar um hospedeiro mortal. É como erguer um espelho no qual os anjos caídos possam ver quão deturpados e hediondos eles se tornaram, se comparados aos seres resplandecentes que foram um dia. Eles enxergam seus atos com objetividade pela primeira vez e sentem remorso pelo que fizeram. A *Consciência* é uma medida da dedicação de um personagem a um código pessoal de ética e à vontade de fazer a coisa certa.

- Não se importa
- Normal
- Ético
- Íntegro
- Santo

CONVICÇÃO

Toda a Criação tem um propósito e tudo acontece por um motivo. Antigamente, os anjos caídos nunca questionavam esse fato. Compreendiam que tudo era parte do plano divino e consolavam-se com essa certeza. A disposição de questionar a vontade de Deus, de especular *qual* o propósito de certas coisas, ajudou a provocar a Queda e a rebelião. Agora, os anjos caídos voltaram a procurar significado nos acontecimentos aparentemente aleatórios do mundo.

A *Convicção* é uma medida da compreensão inata que um personagem possui em relação à ordem da Criação. É uma combinação da capacidade quase *zen* de aceitar as circunstâncias com serenidade e graça e a habilidade de manter a fé em face de qualquer adversidade. Os personagens com *Convicção* elevada *sabem*,



no nível mais profundo, o que deve ser, e aceitam o que está escrito.

- Cético
- Inseguro
- Comedido
- Fiel
- Firme

CORAGEM

A *Coragem* é a força da Consciência e da Convicção de alguém, a capacidade de continuar firme em face do perigo, do medo e da adversidade. Compreende a coragem em face do perigo, mas é mais do que isso. Também é a capacidade de suportar a dor e a privação em nome de um bem maior, ou mesmo de se sacrificar quando necessário. Os personagens corajosos conseguem enfrentar praticamente qualquer coisa sem titubear e possuem a capacidade de fazer o que deve ser feito, não importam as conseqüências. Apesar de um personagem de Consciência elevada provavelmente saber que uma ação é correta, e um personagem de grande Convicção saber o que é necessário, é preciso Coragem para sair e *fazer* o que deve ser feito, não importa a dificuldade.

- Tímido
- Normal
- Audaz
- Determinado
- Valente

FÉ

A *Fé* é o núcleo do poder dos anjos caídos, a capacidade que antes lhes permitia literalmente mover montanhas. Apesar de seu poder já não ser mais o mesmo, os demônios ainda

conseguem influenciar a Criação de várias maneiras por meio de sua Fé.

A Fé é uma combinação da autoconfiança de um demônio, de seu discernimento em relação à natureza da criação e de sua intimidade com o poder divino que empunhava outrora. Antes da Queda, os demônios tinham fé em seu Criador e extraíam Dele seu poder. Agora, os anjos caídos acreditam apenas em si mesmos (e, às vezes, na humanidade) e extraem poder dessa crença em si mesmos e da fé que os mortais depositam neles.

Ao contrário de muitas características, a Fé segue uma escala de 1 – 10, já que pode transcender os limites da mortalidade. Quanto maior a Fé de um demônio, mais poder ele deterá sobre as forças da Criação.

COMO UTILIZAR A FÉ

Os anjos caídos têm duas pontuações de Fé: a Fé permanente e uma parada de dados de Fé. A Fé permanente é como qualquer outra característica. A parada de Fé começa igual à Fé permanente, mas os demônios usam a parada de Fé para fornecer energia a várias de suas habilidades sobrenaturais, o que lhes permite realizar proezas impressionantes. Os poderes demoníacos são de três tipos, todos alimentados pelo poder da Fé: habilidades inatas, a forma apocalíptica e as doutrinas. Para mais detalhes sobre esses poderes, consulte o Capítulo Sete.

Alguns poderes meramente exigem que o demônio tenha Fé, ou seja, pelo menos um dado em sua parada de Fé. Isso permite, por exemplo, que o anjo caído utilize suas habilidades inatas à vontade. Outros poderes, como a ativação da forma apocalíptica ou o emprego de uma doutrina, requerem um teste de Fé (semelhante ao teste de Força de Vontade) ou o uso de pontos de Fé para funcionarem.

Para mais detalhes sobre como a Fé é empregada, consulte o Capítulo Nove.

HIERARQUIA DE PECADOS

| Tormento Permanente | Pecados |
|---------------------|---|
| 10 | Não existe pecado. Você já está condenado. Por que não fazer o que bem entender? |
| 9 | Violação rotineira de outras pessoas: Homicídio sem motivo, crueldade e tortura irrefletidas, selvageria quase irracional. |
| 8 | Violação premeditada de outras pessoas: Homicídio ou assassinio planejado, destruição sistemática do próximo, vingança há muito esperada. |
| 7 | Crimes passionais: Homicídio num acesso de raiva; sucumbir a sentimentos de ódio, raiva, ciúme ou preconceito irracional; encorajar esse tipo de coisa em outras pessoas. Destruição de objetos particularmente inspiradores ou significativos. Prejudicar-se por meio de vícios ou outros padrões de comportamento autodestrutivo. |
| 6 | Destruir as obras da Criação ou infligir traumas emocionais intencionalmente de maneira cruel ou negligente. |
| 5 | Violações acidentais: Ferir as pessoas por desatenção, negligência ou desconsideração. Negligenciar deveres ou responsabilidades. Trair a confiança de alguém. |
| 4 | Roubar ou enganar outras pessoas sem justa causa. Quebrar a palavra empenhada. |
| 3 | Ferir (física, emocional ou espiritualmente) um mortal por qualquer outro motivo que não a autodefesa ou um bem maior. |
| 2 | Ferir qualquer criatura mortal por qualquer outro motivo que não a legítima defesa ou um bem maior (um desrespeito pela ordem da Criação). Permitir que alguém cometa qualquer pecado venial em sua presença sem ao menos tentar evitá-lo. |
| 1 | Qualquer ato de crueldade, egoísmo ou desconsideração. Permitir que qualquer um desses atos tenha lugar em sua presença sem tentar evitá-lo. Uma indisposição de se sacrificar por um bem maior. |

REVELAÇÃO

Apesar de possuírem poderes impressionantes, na verdade os demônios correm um certo risco ao empregarem suas habilidades com muita frequência: a Revelação. Quanto mais Fé um demônio usar numa determinada cena, mais provável será que os mortais enxerguem a verdadeira natureza do anjo caído apesar de sua aparência terrena. Isso pode ser formidável ou aterrador, dependendo do Tormento do demônio, mas é sempre uma experiência intensa para qualquer mortal. A Revelação também anuncia a presença de um demônio a outros seres capazes de detectar as perturbações provocadas toda vez que se interfere com a Criação. Isso dificulta as coisas para o demônio que tenta esconder de seus inimigos o que anda fazendo.

A intransigência da Revelação depende da quantidade de Fé empregada por um demônio numa determinada cena. Quanto mais Fé for usada, maior será o efeito.

COMO RECUPERAR A FÉ

Já que perderam a fé em seu Criador, os anjos caídos podem recuperar Fé somente ao tomá-la dos mortais. Isso é feito de duas maneiras: a colheita (extraíndo-se a Fé do medo ou da admiração dos mortais); ou o estabelecimento de pactos (acordos feitos com os mortais para que estes doem sua Fé em troca de algo fornecido pelo demônio). Você encontrará as regras pormenorizadas para esses dois métodos no Capítulo Nove.

A COLHEITA

Colher é um meio rápido e de curto prazo de adquirir Fé. Exige apenas que um mortal acredite na existência e no poder do demônio mesmo que por um instante. Esse instante é suficiente para os anjos caídos se apoderarem da fé do mortal e tomá-la como sua. A colheita pode assumir qualquer forma que convença um mortal, sem qualquer sombra de dívida, de que o demônio é realmente um ser sobrenatural. O mortal esfaldado vivo por uma criatura do Inferno não duvida que esta seja real. Do mesmo modo, o mortal que recebe a ajuda de um resplandecente anjo da guarda sabe que um poder divino interveio. No entanto, a Revelação não basta por si só. O demônio precisa *interagir* com o mortal diretamente. O Narrador decide se uma determinada ação é ou não suficiente para constituir uma colheita. Os anjos caídos são cautelosos ao colher a Fé simplesmente porque isso os força a se revelarem aos mortais e aumenta a chance de serem encontrados por caçadores de demônios ou outros inimigos.

PACTOS

Um método mais confiável de adquirir Fé é estabelecer *pactos*. Um pacto é uma relação entre um demônio e um mortal. O demônio proporciona ao mortal algum tipo de serviço e, em troca, o mortal fornece sua Fé ao demônio. O estabelecimento e a manutenção de pactos exigem tempo, mas oferecem uma série de vantagens, o que inclui um suprimento contínuo de Fé e o fato de que o mortal não precisa conhecer a verdadeira natureza do demônio (ao menos no início).

Estabelecer um pacto é relativamente simples. O demônio se oferece para realizar uma vontade ou um desejo do mortal

RENÚNCIA

Carecemos rumores sobre os acordos que dizem que é possível obter o perdão do Céu, assumindo o que eles poderiam, esporadicamente, um demônio que, de alguma maneira, consegue reduzir seu Tormento permanentemente a zero poderia se tornar novamente um anjo. O problema é que nenhum demônio sabe como atingir este estado de graça ou, se soubesse, não conta. O Narrador pode apresentar a possibilidade de renúncia como uma motivação para os personagens de uma crônica de Demônio: a Queda — ou até mesmo fazer com que surjam na crônica rumores ou histórias sobre o assunto — mas fica inteiramente a cargo do Narrador decidir se ela existe de fato ou não.

em troca de sua devoção e adoração. Se o mortal concordar, o demônio usará um ponto de Fé e realizará o desejo do mortal para selar o pacto. Para ter êxito, o demônio precisa realizar o desejo do mortal, e este precisa aceitar de boa vontade o presente e os termos do pacto. A tentativa fracassará se o demônio não cumprir sua parte no negócio ou se o mortal recusar o pacto. Uma vez estabelecido o pacto, somente o demônio é capaz de desfazê-lo. Enquanto o demônio cumprir sua parte, não há nada que o mortal possa fazer (além de destruir o demônio, o que é mais fácil falar do que fazer).

A natureza do pacto fica inteiramente à escolha do demônio. Os demônios de alto Tormento costumam preferir pactos corruptores, oferecem aos mortais a realização de seus desejos secretos e atraem-nos com promessas de poder e luxúria. Os demônios de baixo Tormento podem preferir pactos de gratidão e devoção genuínas da parte do mortal, como realizar o sonho de alguém de se tornar um grande artista, ou curar uma pessoa gravemente ferida ou doente. Os demônios geralmente prestam favores aos mortais *antes* de estabelecer um pacto com eles. Se o mortal rejeitar o acordo, o demônio poderá revogar o favor para dar ao mortal algo no que pensar. Como se costuma dizer, a primeira amostra é grátis...

TORMENTO

Os anjos caídos são todos assombrados pelo passado. As duas coisas que mais amavam, Deus e a humanidade, viraram-lhes as costas e os condenaram a milênios de tortura e dor. Mas nada que o Inferno tivesse a oferecer foi pior que as primeiras e terríveis feridas infligidas pela traição do Criador e de seus amados protegidos. Todos os demônios trazem consigo um pouco dessa dor, e muitos enlouquecem. O *Tormento* de um demônio é uma medida da aflição e do sofrimento que ele traz consigo e como ele lida com essas lembranças dolorosas.

Como a Fé, o Tormento segue uma escala de 1 – 10 e tem um aspecto temporário e outro permanente. O demônio com Tormento permanente de um ponto está perto do perdão e da renúncia aos pecados do passado, e lida com eles extraordinariamente bem, na maioria dos casos. O demônio com dez pontos permanentes de Tormento é consumido pela própria dor e aflição, incapaz de fazer outra coisa exceto infligir aos outros o mesmo sofrimento. Quanto maior for o Tormento de um

demônio, menos compaixão e afeição ele será capaz de sentir. O Tormento permanente dos personagens varia de acordo com suas Casas Celestiais, discutidas no Capítulo Cinco. Todos os personagens começam o jogo com Tormento temporário igual a zero.

O FRUTO DO PECADO

Os atos insensíveis de egoísmo e crueldade só fortalecem o tormento interior de um demônio, calejam a alma e alimentam as chamas do ressentimento e do ódio. Os anjos caídos que cedem à tentação de punir o mundo por causa de sua dor começam a nadar e a se afogar nela. Quando um demônio comete um pecado contra uma de suas Virtudes, seu Tormento temporário pode aumentar. O Narrador deve sempre alertar os jogadores quando seus personagens estiverem prestes a realizar ações que possam causar-lhes Tormento, permitindo-lhes a oportunidade de reconsiderá-las como se a Virtude do demônio cutucasse seu inconsciente. Em situações nas quais um demônio age de maneira a satisfazer suas necessidades imediatas às custas de sua ética, faça um teste de Consciência. Em situações nas quais um demônio age de maneira a violar suas crenças pessoais, faça um teste de Convicção. Quando o demônio opta por uma ação temendo por sua segurança e às custas do próximo, faça um teste de Coragem.

Quando seu personagem pecar, faça um teste usando a Virtude apropriada contra uma dificuldade igual a 8. Você não poderá usar Força de Vontade para obter um sucesso no teste, e é impossível sofrer uma falha crítica nesse caso.

- Se o teste de Virtude tiver êxito, o personagem sentirá remorso e aversão ao perceber o quanto decaiu. Ele se recusará a ceder a sua natureza demoníaca, e seu Tormento temporário não aumentará.

- Se falhar no teste de Virtude, o personagem exultará com o alívio de poder que alimenta as chamas de seu Inferno pessoal. Deve ser o que Deus sentiu quando decidiu condenar o personagem ao tormento sem fim, o poder de tomar vidas em suas mãos e fazer com elas o que bem entender. O personagem ganhará um ponto temporário de Tormento.

Quando o personagem tiver adquirido dez pontos temporários de Tormento, esses pontos serão convertidos num único ponto de Tormento permanente. Quando seu Tormento permanente chegar a dez pontos, o personagem será inteiramente consumido por ele. Incapaz de sentir compaixão ou esperança, o personagem passará a ser controlado pelo Narrador.

ATOS DE BONDADE

Enquanto as ações cruéis e egoístas aumentam o Tormento, a bondade e o altruísmo são um bálsamo para a aflição dos anjos caídos, isto é, para aqueles que não sejam orgulhosos ou preguiçosos demais para buscar essa alternativa. Os atos de bondade fazem com que os demônios se lembrem dos seres divinos que foram um dia e podem ajudar a reduzir o Tormento. Esses atos precisam ser verdadeiramente bondosos e compassivos, realizados sem outro motivo que não o ato em si, sem que se espere uma recompensa. Supostos atos de bondade com a intenção de criar um pacto ou conquistar um mortal (ou qualquer outra razão egoísta) nem precisam se candidatar. O

Narrador estabelece se um determinado ato é suficiente para reduzir o Tormento. Em alguns casos, uma série de pequenas boas ações (como o trabalho voluntário) pode contar como um único ato de bondade.

Quando seu personagem realizar um ato suficientemente altruísta e generoso, faça um teste resistido envolvendo o Tormento e a Virtude apropriada. Use a Consciência de seu personagem para as situações nas quais ele fizer um sacrifício ou colocar as necessidades do próximo acima de si mesmo por saber que esta é a coisa certa a fazer. Use Convicção nas situações em que o personagem realizar um ato de grande custo pessoal para continuar fiel àquilo no que acredita. Por último, use Coragem nas situações em que o personagem demonstrar heroísmo e coragem pelo bem de outra pessoa. Você não pode usar Força de Vontade nos testes de Virtude.

- Se o Tormento vencer, seu ceticismo e sua dor emocional soterrarão a boa ação. Para que se dar ao trabalho? Não vai fazer nenhum bem no fim das contas. Veja só onde suas boas intenções o meteram antes. Não estão brincando quando dizem que o Inferno está cheio delas. Seu Tormento temporário não mudará.

- Se a Virtude vencer, seu ato de bondade ratificará sua natureza divina e alçará você acima de seu próprio sofrimento, mesmo que só por um instante. Nesse exato momento, você enxergará o espectro daquilo que foi um dia. Você perderá um ponto temporário de Tormento.

- Com um empate, as coisas continuam as mesmas, e você terá de se perguntar se realmente vale a pena.

OS BENEFÍCIOS DA EXPERIÊNCIA

Os anjos caídos também podem usar os pontos de experiência (pág. 164) para diminuir seu Tormento permanente, pois isso representa as lições aprendidas com a vida no mundo material, abrigados na carne mortal. Os decaídos podem usar dez pontos de experiência para diminuir seu Tormento permanente em um ponto.

Seja por meio de atos de bondade ou pontos de experiência, o Tormento permanente não pode ser inferior a 1. Como os anjos caídos poderiam recuperar a inocência perdida? Como conseguiriam esquecer completamente toda a dor que suportaram?

OS EFEITOS DO TORMENTO

O Tormento de um demônio tem uma série de efeitos na aparência do personagem e no modo como seus poderes funcionam, dependendo de seu nível e de sua relação com as outras características do demônio. Em geral, o Tormento reflete com que intensidade a angústia interior do demônio consome seus pensamentos e sentimentos, bem como a capacidade do demônio de demonstrar crueldade e compaixão.

- Se o Tormento dificultar o uso de suas doutrinas (pág. 169) é porque sua dor contamina aquilo que você faz. Ao tentar executar uma evocação, compare os sucessos de seu teste de Fé a seu Tormento. Se todos os dados que indicam os sucessos mostrarem números maiores que seu Tormento, você poderá usar normalmente os aspectos positivos do poder. Se um ou mais sucessos mostrarem números iguais ou inferiores a sua

pontuação de Tormento, este desvirtuará seus esforços e você usará o aspecto de alto Tormento do poder. Por outro lado, você poderia decidir que uma situação exige o uso mais destrutivo de seu poder. Você pode optar por empregar o efeito de alto Tormento de suas doutrinas, mas você ganhará automaticamente um ponto temporário de Tormento.

Por exemplo, Zatriel é emboscada por um grupo de caçadores de demônios que a ataca quando ela se aproxima de seu carro. Sabendo que a personagem está em menor número, e provavelmente não tão bem armada, Jen recorre às doutrinas de Zatriel e nota que o efeito de alto Tormento de Voz Celestial inflige dano por contusão a todos os mortais num raio de vários metros da personagem. Surpreendida numa situação desesperadora, Jen decide usar o efeito de alto Tormento. Zatriel se expõe à sua natureza mais sombria e emite um grito agudo, sibilante e blasfemo, que atira os mortais ao chão. Apesar de Zatriel escapar, resta-lhe na boca um ligeiro sabor de ódio eterno. Ela ganha um ponto temporário de Tormento.

- A aparência de sua forma apocalíptica numa Revelação (pág. 253) varia de acordo com seu nível de Tormento. Se este for igual ou inferior à metade de sua Força de Vontade, sua forma apocalíptica será gloriosa e inspirará admiração. Se seu Tormento for maior que metade de sua Força de Vontade, talvez os mortais vejam você como algo espantoso ou apavorante, dependendo dos respectivos pontos de vista. Se seu Tormento for maior que sua Força de Vontade, sua forma apocalíptica será um terrível pesadelo.

Por exemplo, Zatriel tem Força de Vontade 5 e Tormento 4. Quando ela revela sua forma apocalíptica, os mortais a vêem como uma figura radiante de majestade sobrenatural ou um espírito sinistro e sedutor coroado por um halo de luz infernal. Se, mais tarde, Jen usasse alguns pontos de experiência duramente conquistados com a intenção de reduzir o Tormento permanente de Zatriel para dois pontos, ela teria purgado os desejos malévolos da personagem, e qualquer pessoa que olhasse para ela veria apenas a glória desbotada de um anjo.

FORÇA DE VONTADE

A *Força de Vontade* mede a energia, a determinação e a autoconfiança de seu personagem. Como a Fé, a Força de Vontade segue uma escala de 1 – 10 e tem tanto um nível permanente quanto um temporário. O nível permanente de Força de Vontade é empregado toda vez que um teste de Força de Vontade for exigido. Você empregará o nível total, não importa quantos pontos temporários você tenha. Os pontos temporários de Força de Vontade podem ser “usados” para gerar diversos efeitos, principalmente para representar a absoluta determinação de superar os obstáculos no caminho do personagem.

Os personagens sem Força de Vontade temporária estão exaustos física, mental e emocionalmente. Esgotaram suas reservas de determinação e tendem a se mostrar apáticos e desmotivados. Também é mais provável que cedam às circunstâncias em vez de confrontá-las. Os personagens podem recuperar Força de Vontade de várias maneiras, mas não é fácil, de modo que os jogadores devem empregar a Força de Vontade com cuidado.

| | |
|------------|------------------|
| • | Mole |
| •• | Fraco |
| ••• | Incerto |
| •••• | Hesitante |
| ••••• | Convencido |
| •••••• | Confiante |
| ••••••• | Determinado |
| •••••••• | Controlado |
| ••••••••• | Vontade de ferro |
| •••••••••• | Inabalável |

NÍVEIS DE VITALIDADE

| Níveis de Vitalidade | Penalidade da Parada de Dados | Penalidade de Movimentação |
|----------------------|-------------------------------|--|
| Escoriado | 0 | O personagem está só escoriado e não fica sujeito a penalidades nos dados devido ao dano. |
| Machucado | -1 | O personagem está machucado superficialmente e não tem nenhuma dificuldade de movimentação. |
| Ferido | -1 | O personagem recebeu pequenos ferimentos e sua movimentação se encontra moderadamente inibida (metade da velocidade máxima de corrida). |
| Ferido Gravemente | -2 | O personagem recebeu dano significativo e não consegue correr (apesar de ainda conseguir caminhar). Neste nível, o personagem não consegue se deslocar e depois atacar. Ele <i>sempre</i> perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno. |
| Espancado | -2 | O personagem está gravemente ferido e só consegue mancar (três metros/turno). |
| Aleijado | -5 | O personagem se encontra desastrosamente ferido e só consegue se arrastar (um metro/turno). |
| Incapacitado | — | O personagem é incapaz de se movimentar e provavelmente está inconsciente. |
| Morto | — | O personagem já não está mais vivo (mas isso não necessariamente significa o fim para os demônios). |

COMO EMPREGAR A FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade representa a capacidade de vencer por meio de absoluta determinação. É útil para uma série de coisas.

- Os jogadores podem usar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático numa única ação. Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado num único turno dessa maneira, mas o sucesso é garantido e não pode ser anulado, nem mesmo por uma falha crítica. Portanto, os personagens podem conseguir pelo menos uma margem mínima de sucesso com determinação e esforço. No caso dos testes prolongados, os sucessos adicionais obtidos com Força de Vontade podem acelerar as coisas.

Você é obrigado a declarar que está usando Força de Vontade num teste *antes* de lançar os dados. Você não pode usá-la retroativamente para obter mais sucessos num teste ou anular os efeitos de uma falha crítica. O Narrador também pode declarar que em certos testes não será permitido empregar Força de Vontade.

- Você pode usar um ponto de Força de Vontade para ignorar quaisquer penalidades devidas a ferimentos ou outras distrações durante um turno, localizando sua concentração num esforço desesperado.

- Você pode usar um ponto de Força de Vontade para evitar que um dado de Fé seja removido de sua parada de Fé. Isso representa o apego à Fé por meio de absoluta dedicação e força de vontade. Você pode usar um número de pontos de Força de Vontade igual ao de fracassos nos dados de Fé, limitado por sua Força de Vontade temporária remanescente.

COMO RECUPERAR FORÇA DE VONTADE

Os personagens podem recuperar Força de Vontade de algumas maneiras. A Força de Vontade temporária nunca pode exceder o nível permanente de Força de Vontade. O único jeito de aumentar o nível permanente de Força de Vontade é com o investimento de pontos de experiência (pág. 164).

Recuperar Força de Vontade geralmente é uma questão de reafirmar a noção de confiança e bem-estar do personagem, de maneira que certas ações e situações podem permitir a um personagem recuperar Força de Vontade. Essencialmente, cabe ao Narrador decidir quando os personagens recuperam Força de Vontade durante a história. Os Narradores devem adaptar a recuperação de Força de Vontade à história, tendo sempre em mente que se trata de uma característica útil e poderosa e que, portanto, não se deve permitir aos personagens recuperá-la muito rápido, ou então eles não serão desafiados pela história.

- Os personagens recuperam toda a Força de Vontade temporária ao fim de uma história (não necessariamente da sessão de jogo, mas da história). O Narrador pode exigir que os personagens cumpram alguma meta ou um determinado objetivo, ou então sintam como se tivessem obtido algum êxito (mesmo que pequeno), a fim de recuperar Força de Vontade. Nos casos em que os personagens foram frustrados ou as coisas chegaram a um beco sem saída, uma recuperação parcial de Força de Vontade pode ser mais apropriada.

- Os Narradores podem permitir aos jogadores recuperar um ponto de Força de Vontade depois de uma noite inteira de descanso ou numa oportunidade equivalente de repor as energias e voltar à carga revigorados. Presu-



me-se que os personagens estejam descansando ou relaxando, e não envolvidos em outras atividades.

- Se um personagem alcançar uma meta importante ou realizar uma ação particularmente impressionante que ratifique sua noção de confiança, o Narrador pode optar por recompensar o personagem com pontos de Força de Vontade.

- Quando um personagem se comporta de acordo com sua Natureza, ele ratifica seu sentido de identidade e pode obter a permissão de recuperar um ponto de Força de Vontade (ou mais, no caso de ações particularmente adequadas). Por exemplo, um Diretor pode recuperar Força de Vontade depois de recorrer com êxito à organização para fazer um grupo realizar uma tarefa.

Talvez os personagens consigam recuperar Força de Vontade caso eles se encontrem numa situação difícil e sejam obrigados a se esforçar para obter êxito, por exemplo, ou caso se recusem a desistir apesar das dificuldades. Recompensá-los com pontos adicionais de Força de Vontade torna as coisas um pouco mais fáceis para os jogadores, e negar-lhes Força de Vontade torna as coisas mais difíceis. Adapte a recuperação de Força de Vontade no seu jogo ao tom e ao estilo que você deseja.

VITALIDADE

Apesar de possuírem grande poder sobrenatural, muitos demônios ainda habitam corpos mortais roubados e, portanto, são vulneráveis a diversas fraquezas da carne. A característica Vitalidade mede o bem-estar físico de um personagem. Os personagens podem ter sete “níveis de vitalidade”, como estes aparecem na ficha de personagem e na tabela de Níveis de Vitalidade. Quando recebem dano, os personagens perdem um ou mais níveis de vitalidade até recuperá-los por meio de descanso ou cura sobrenatural. Os personagens também acumulam penalidades na movimentação, nas ações e nas paradas de dados devido aos efeitos dos ferimentos. Se uma penalidade reduzir a parada de dados de um personagem a zero, o personagem não poderá sequer tentar aquela ação. No entanto, o jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para que seu personagem ignore as penalidades devidas a ferimentos durante uma ação.

Consulte o Capítulo Oito para mais informações sobre o dano e como isso afeta os personagens.

A CURA DA FÉ

Os demônios conseguem curar seus hospedeiros mortais com o poder de sua Fé, desde que estejam conscientes e capazes de agir. O uso de um ponto de Fé repara um único nível de dano letal ou *todos* os níveis de dano por contusão. A Fé não consegue reparar dano agravado. Só o tempo ou poderes mais fortes são capazes de fazê-lo (consulte o Capítulo Sete para maiores detalhes). Os demônios feridos e com pouca Fé podem recorrer à colheita para se reabastecerem.

OS DEMÔNIOS E A MORTE

Apesar de habitarem corpos mortais, os anjos caídos não são mortais. Seus corpos podem morrer como ocorre aos mor-

tais quando ultrapassam o nível de vitalidade Incapacitado, mas o espírito — a essência imortal do próprio demônio — continua vivo.

O demônio que perde seu hospedeiro mortal tem três opções. Se houver outro hospedeiro adequado nas proximidades — um corpo mortal com uma alma fraca ou ausente —, o demônio poderá tentar possuí-lo. Se não houver um hospedeiro adequado por perto, o demônio poderá tentar se ancorar a um determinado lugar ou objeto, tornando-se um Terrestre e eliminando a necessidade de um hospedeiro mortal. Por último, se um dos servos do demônio estiver por perto, o anjo caído poderá usar o pacto de Fé para possuir o corpo do mortal automaticamente.

Se essas opções falharem, o demônio será arremessado de volta ao Abismo e aprisionado lá até alguma força externa, como um ritual de invocação, trazê-lo novamente ao mundo mortal. Alguns demônios tomam o cuidado de garantir que pelo menos um seguidor ou adorador mortal seja capaz de trazê-los de volta à Terra e providenciar-lhes um novo hospedeiro, embora isso signifique confiar a um mortal os segredos da invocação de demônios, um negócio perigoso por si só.

Para mais informações sobre a posseção de novos corpos ou objetos físicos, consulte o Capítulo Nove.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Até mesmo os anjos caídos são capazes de aprender com suas experiências e seus erros. Os personagens amadurecem e mudam com o tempo, passando por um processo de auto-descoberta e desenvolvimento. Os pontos de experiência refletem os efeitos desse amadurecimento.

Ao final de cada história (ou capítulo de uma história, no caso de sessões longas), o Narrador confere pontos de experiência aos personagens. Esses pontos podem ser utilizados para melhorar as características existentes, bem como adquirir características inteiramente novas para o personagem. Os jogadores registram os pontos de experiência que seus personagens ganharam e utilizam-nos entre uma história e outra (ou durante intervalos em histórias mais longas) para aperfeiçoarem seus personagens.

O Narrador tem a palavra final quanto ao uso dos pontos de experiência para melhorar as características dos personagens ou adquirir novas. Esse melhoramento costuma exigir mais do que o simples investimento de pontos de experiência: também exige que o personagem passe por um treinamento ou pratique o bastante para ter direito ao acréscimo, e o Narrador pode estabelecer outras exigências para o personagem. Por exemplo, um acréscimo de Fé exige algo que realmente ratifique o senso de identidade do demônio e sua compreensão da natureza da Fé. O Narrador pode usar esse empenho em melhorar características como ganchos para histórias, despachando os personagens em busca de professores ou mentores, ou proporcionando-lhes oportunidades para amadurecerem e evoluírem de outras maneiras.

As características dos personagens geralmente não devem melhorar mais do que em um ponto por história, a menos que se passe um longo período de tempo durante a história. As melhorias significativas levam tempo.

TABELA DE EXPERIÊNCIA

| Característica | Custo |
|------------------|---|
| Nova Habilidade | 3 |
| Nova Doutrina | 7 (10, se for de uma Casa diferente da do personagem) |
| Atributo | nível atual x 4 |
| Habilidade | nível atual x 2 |
| Doutrina | nível atual x 5 |
| Antecedente | nível atual x 3 |
| Virtude | nível atual x 2* |
| Força de Vontade | nível atual |
| Fé | nível atual x 7 |
| Tormento | 10** |

* Aumentar uma Virtude não aumenta a Força de Vontade após a criação do personagem.

** Isso reduz o Tormento permanente do personagem em um ponto.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

Melhorar características pré-existent é razoavelmente simples. O personagem pratica e estuda para aperfeiçoar uma característica. Adquirir características inteiramente novas, no entanto, é mais difícil. Os personagens não aprendem simplesmente a falar um novo idioma nem assimilam os fundamentos de uma nova Habilidade da noite para o dia. Aprender uma nova Habilidade geralmente exige um período maior de estudo e prática, além dos pontos de experiência necessários. Pode variar desde ler alguns livros ou fazer um curso noturno a longos meses de aprendizado com um professor adequado. O Narrador tem a palavra final no que diz respeito à maneira pela qual o personagem aprende uma determinada Habilidade, mas é possível estudar a maioria delas no intervalo entre as histórias e durante outros "entreatos" da crônica.

Novos poderes celestiais são mais complicados, pois não se pode aprendê-los com mais ninguém a não ser outro demônio. Para aprender um novo poder celestial, o demônio precisa procurar um professor e negociar o conhecimento, e os demônios são excelentes negociadores. Um possível professor pode pedir qualquer coisa, desde uma simples troca de conhecimento a favores em dinheiro, ou qualquer outra coisa que o Narrador for capaz de imaginar. O conhecimento de poderes celestiais é uma das coisas mais valiosas possuídas pelos demônios e, portanto, eles não o vendem barato.

COMO CONFERIR PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A concessão dos pontos de experiência é quase uma arte. Se você der aos personagens pontos de experiência em demasia, eles não só vão evoluir rápido demais para que os jogadores apreciem esse amadurecimento como acabarão vencendo

com facilidade muitos desafios da crônica. Se você der a eles pontos de menos, os jogadores podem se sentir frustrados com o fato de que seus personagens dificilmente parecem mudar apesar dos acontecimentos importantes protagonizados por eles. É necessário chegar a um equilíbrio entre a generosidade e a sovínice para recompensar os jogadores adequadamente por seus esforços e estimulá-los a querer mais. As diretrizes a seguir devem ajudar você a distribuir a quantidade correta de pontos de experiência, mas só você pode determinar o que é o correto para sua crônica. Sinta-se à vontade para modificar e ajustar estas diretrizes como achar melhor.

FIM DE CADA CAPÍTULO

Ao fim de cada sessão de jogo — ou capítulo, no caso de uma história mais longa —, você deve conceder a seus personagens entre um e cinco pontos de experiência. Um ponto é automático. Todos os personagens devem receber no mínimo um ponto simplesmente por terem participado dos acontecimentos da história. Um prêmio de cinco pontos é realmente extraordinário e reflete uma atuação dramática ou quase perfeita por parte do jogador.

Um Ponto — Automático: Todos os personagens recebem um ponto de experiência por terem simplesmente tomado parte na história.

Um Ponto — Curva de Aprendizado: Pergunte ao jogador o que o personagem aprendeu com a história. Se você concordar que se trata de uma experiência de aprendizado para o personagem, conceda um ponto de experiência a mais.

Um Ponto — Atuação: Se um jogador tiver representado bem o personagem, mantendo-se fiel à Natureza e ao Comportamento do mesmo e proporcionando ao grupo alguns momentos divertidos, o personagem deverá receber um ponto adicional de experiência. Uma interpretação realmente impressionante pode merecer dois pontos de experiência a mais.

Um Ponto — Heroísmo: Os personagens que realmente conseguirem transcender seus limites normais, realizando atos de ousadia e heroísmo, merecem um ponto de experiência adicional.

FINAL DE CADA HISTÓRIA

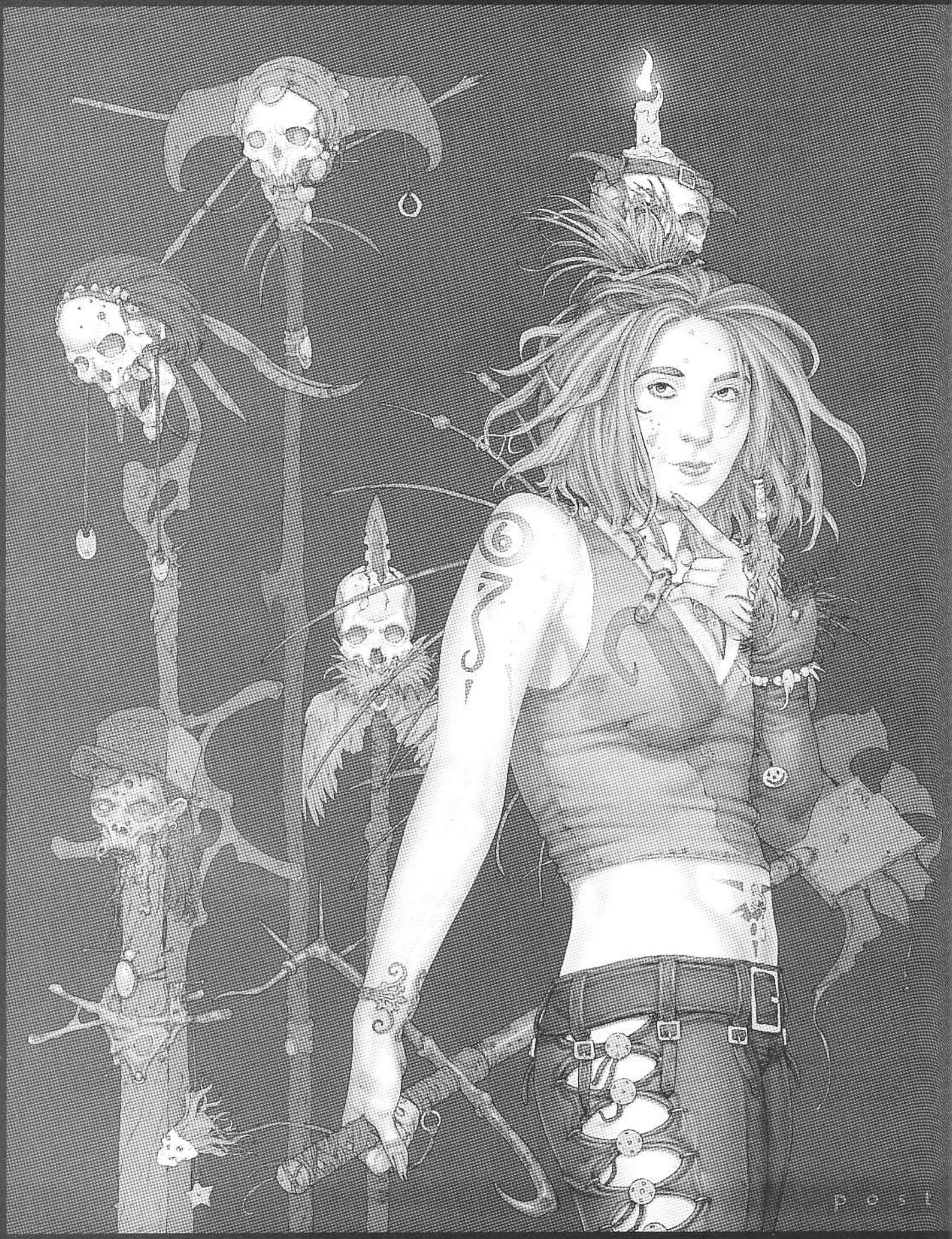
Ao fim de uma história longa (compreendendo vários capítulos ou diversas sessões de jogo), você pode optar por conceder alguns pontos de experiência a mais como prêmio se os personagens tiverem se saído particularmente bem.

Um Ponto — Sucesso: Se os personagens alcançaram as metas que se dispuseram a cumprir, superando obstáculos para tanto, eles podem ganhar mais um ponto de experiência.

Um Ponto — Perigo: Os personagens ganham um ponto de experiência adicional caso tenham sobrevivido a um perigo terrível ou superado grandes dificuldades.

Um Ponto — Sabedoria: Se um jogador tiver sugerido uma idéia ou um plano brilhante que tenha ajudado os personagens a obter êxito, recompense o personagem dele com um ponto de experiência adicional.

Você pode conceder pontos de experiência como prêmio caso sinta que são merecidos, mas cuidado para não distribuir pontos de experiência demais, a menos que você queira que os personagens evoluam mais rapidamente.



As últimas notas se espicharam e desapareceram, e houve aplausos extasiados.

— Ele é muito bom — disse Tattenai.

Sabriel mudou ligeiramente de posição para que pudesse sussurrar ao ouvido do recém-chegado.

— Passável, talvez. — Apesar das palavras, era grande o orgulho em seus olhos. — Você está atrasado.

Lá embaixo, no palco, Mike Halbedel falava ternamente ao microfone.

— Esta é a *Canção de Cristina*. Eu a compus para alguém indescritível.

Ele ergueu o arco e o passou pelas cordas do violino lenta e suavemente, muito diferente das aberturas dramáticas das peças anteriores.

— Só um pouco. Espero não estar interrompendo.

Sabriel não respondeu.

— Você conhece a história — para estas pessoas é uma velha anedota — do violinista que trocou o violino por três prostitutas? — disse Tattenai depois de algum tempo, tentando puxar conversa.

— Então, agora eu sou uma puta, é isso? — O rosto de Sabriel estava imobilizado pela concentração.

— Talvez eu devesse ter dado a ele um pau maior e feito um favor ao mundo.

— Você se subestima, minha cara, e esse tipo de linguagem não combina com sua aparência.

Um sorriso matreiro insinuou-se no rosto dela, mas Sabriel manteve o foco. A música ganhava complexidade e a simplicidade dos primeiros movimentos dissolvia-se em padrões intrincados.

— Está aqui comigo — ela disse. — Seus amigos faustianos acabaram aceitando as condições.

Tattenai não fez caso do sarcasmo na voz dela. Ele quase parou de respirar quando ela enfiou a mão por dentro do casaco para pegar uma caixa, apesar de ali aparentemente não haver espaço suficiente para tanto. O estojo era belo, mas moderno. Dentro havia algo muito, muito antigo.

— Eu sabia que acabariam aceitando. Se havia alguém capaz de convencê-los... É de dele mesmo?

— Claro. Não está sentindo o hálito da Estrela da Manhã impregnado na caixa?

Tattenai aceitou a caixa e, reverente, acariciou-a com os dedos. Depois, guardou-a.

— Os Luciferanos estão em débito com você, Sabriel.

Mas ela já não ouvia. Esquecera-se na música assim que esta se transformou num crescendo e tomou o auditório. Era quase um hino: lúdo, triste e surpreendentemente elaborado.

Tattenai olhou para a saída, mas esperou.

Foi então que o padrão vacilou. As notas diminuiram quase imperceptivelmente. A música perdeu o ímpeto, tentou se refazer, depois parou, com um solitário guincho dissonante.

— Não consigo — soluçou Halbedel. — Não consigo. Cristina, onde está você? Sinto muito, estou...

Ele cambaleou e atirou longe o arco. Algumas pessoas se aproximaram pelas laterais do palco, aparentemente ansiosas. O violinista enfiou a mão no bolso e puxou uma faca, comprida e brilhante sob as luzes da ribalta.

— Cristina — ele disse.

Ele passou a faca pela garganta, cambaleou e tossiu um grito úmido.

O caos irrompeu.

— Ele deve ter amado você imensamente — Tattenai disse baixinho ao se levantar para partir.

— Nosso acordo, Tattenai — Sabriel disse rispidamente.

— Sim, é claro. A escultora. — Ele lhe passou um pedaço de papel com um endereço. Tentou sorrir. — Trate-a direitinho.

Mas, com sensualidade e triunfo nos olhos, Sabriel olhava para o corpo prostrado sobre o palco.

CAPÍTULO SETE

OLHOS DE FOGO

*Ó como quero uma voz de trovão e uma língua
Para sufocar a garganta da guerra! — Quando a razão
É abalada e a alma enlouquece,
Quem há de resistir? Quando as almas dos oprimidos
Lutam no ar atribulado que vocifera, quem há de resistir?*

— William Blake, *Enoch: The First City of the Angels*

PODERES E PRINCIPADOS

Em sua época, eles iluminaram o vazio com a luz das estrelas, moldaram mundos a partir do éter primordial e levaram o sopro divino aos homens e aos animais. Não importa o que tenham se tornado depois das trevas do Abismo, os anjos caídos são avatares da criação, manifestações vivas do Grande Plano do Céu. Antes de terem rejeitado sua aliança com Deus, os anjos caídos e seus pares traçaram o limite que separava o Criador da criação; cada Casa Celestial foi incumbida de interpretar uma faceta diferente do plano. Em certo sentido, os anjos eram as lentes por meio das quais a visão do Criador era sutilmente distorcida; foram eles que introduziram na criação o impulso de mudança dinâmica que deu vida própria ao cosmo. Esse processo de interpretação e conceitualização era a fonte do poder desses seres.

Os anjos definiram o inumerável potencial do Grande Plano do Céu e estabeleceram a existência de cada conceito ao definir a relação do mesmo com o universo. Uma vez descritas, essas relações podiam ser manipuladas pela invocação de sua identidade ou *nome*. Com a evolução do universo, cada Casa foi acumulando um vasto repertório dessas relações conceituais. Eram as fibras que compunham a tessitura do universo, os componentes fundamentais da realidade física. O ato de manipular esses nomes de poder era chamado *evocação*, e o repertório de evocações de uma Casa era conhecido como sua *doutrina*.

A execução de uma evocação, fosse grande ou pequena, era um esforço cooperativo entre o anjo e o Criador. Os Elohim proporcionavam a orientação e a vontade para alcançar o efeito desejado, mas o poder que possibilitava o ato emanava exclusivamente de Deus. Esse acordo, ou aliança, entre os Elohim e seu Criador proporcionava o equilíbrio necessário entre a liberdade angelical e a autoridade divina que tornou possível a criação de um universo à parte de Deus.

QUE HÁ EM UM NOME

Apesar de os anjos caídos geralmente pronunciarem palavras de comando ao utilizarem seus poderes, uma evocação é muito mais que a simples enunciação da sequência correta de sílabas. O indivíduo que executa uma evocação precisa compreender e visualizar inteiramente os *conceitos* que uma palavra ou um nome sugere a fim de recorrer a seu poder. Os sons dessas palavras não têm um poder intrínseco: sua força advém das idéias e das relações que evocam. Portanto, uma evocação rabiscada num pedaço de papel não dará a um ser humano comum (ou mesmo a um outro demônio) o poder de artarar montanhas. Pode-se dizer o mesmo da repetição das palavras de poder pronunciadas por um demônio ao invocar sua doutrina. As palavras não passam de sons sem sentido na boca de um feigo.

VOTOS DESFEITOS

Quando cogitaram a rebelião contra o Céu, os anjos caídos sabiam que estavam prestes a cometer um ato terrível que, por definição, os afastaria de Deus. Mas nenhum deles foi capaz de prever toda a fúria da ira divina do Criador. Deus declarou a aliança com os anjos caídos eternamente desfeita e negou-lhes o poder de Sua bênção, reduzindo os rebeldes a meros espectadores de suas identidades anteriores.

A maldição de Deus deixou os anjos caídos impotentes, incapazes de impor sua vontade ao cosmo. Sua luta poderia ter terminado ali mesmo, não fosse a efusão de fé da recém-desperta raça humana. Apesar de nascerem inocentes, ignaras do intrincado funcionamento do cosmo, as almas da humanidade repercutiam o hálito de Deus, e as pessoas compartilhavam de boa vontade a centelha divina com seus pretensos salvadores. Os anjos caídos voltaram a brilhar como estrelas furiosas, e os destinos dos homens e dos demônios se entrelaçaram para todo o sempre.

FÉ

Os personagens de **Demônio** usam a Fé para ativar suas evocações, reparar o dano sofrido e transformar seus corpos físicos em poderosas formas sobrenaturais. Os personagens iniciantes começam o jogo com três pontos de Fé. Esse nível pode ser elevado com o investimento de pontos de bônus durante a criação do personagem e também mais tarde, com o emprego dos pontos de experiência adquiridos durante o jogo. Se a parada de Fé de um personagem chegar a zero, a única maneira pela qual ele conseguirá usar seus poderes é violando a mente e a alma de seus servos (consulte a pág. 249 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes).

GLÓRIA DESBOTADA

A fé da humanidade sustentou os anjos caídos durante os mil anos de guerra, mas a crença generalizada que impregnava os homens na Antigüidade foi praticamente esquecida no moderno Mundo das Trevas. As chamas se reduziram a algumas brasas incandescentes, e os demônios recém-libertos precisam lutar pelo pouco que resta. Os anjos caídos outrora vagavam pela terra como espíritos radiantes; agora eles pre-

cisam se ancorar na carne humana, uma situação difícil e desesperada na melhor das hipóteses. Os mortais do século XXI são tão espiritualmente banais que constituem meios insatisfatórios para a canalização das energias infernais. Em vez de sobrepujar ou destruir completamente a identidade de um hospedeiro, o conhecimento e a identidade do demônio que o possui são em grande parte suprimidos pelas lembranças e pelos sentimentos do mortal. Portanto, a capacidade do anjo caído de armazenar a energia Celestial é bastante limitada. Do mesmo modo, no entanto, a loucura, o ódio e a dor inspirados pelo longo encarceramento do demônio podem ser igualmente reduzidos, proporcionando-lhe um certo alívio para sua aflição milenar e uma oportunidade de aproveitar ao máximo sua recém-descoberta liberdade.

TORMENTO

Em sua área de conhecimento, um demônio é capaz de submeter a realidade a sua vontade, mas a obtenção de um determinado efeito exige intensa concentração e lucidez. Emoções descontroladas, principalmente as negativas, exercem grande influência sobre as evocações de um demônio, com resultados potencialmente terríveis.

Os personagens de **Demônio** apresentam uma pontuação de Tormento que reflete em que medida os anjos caídos são consumidos pela loucura e pelo ódio engendrados por eras de sofrimento no Abismo. Quanto mais elevada a pontuação de Tormento, mais monstruoso o personagem se tornará e, com o crescimento da mácula, isso acabará alterando os efeitos das evocações do demônio. Cada evocação tem um efeito normal e um efeito de *alto* Tormento. Quando um jogador faz um teste para executar uma evocação, ele compara seus sucessos à pontuação permanente de Tormento do personagem. Se seus sucessos excederem a pontuação de Tormento do personagem, o efeito ocorrerá como o planejado. Se ele obtiver um número de sucessos igual ou inferior a seu Tormento, ocorrerá o efeito de alto-Tormento da evocação, o que pode levar o personagem a fazer o mal quando ele tem a intenção de fazer o bem. Quanto mais alto o Tormento permanente de um personagem, maior será a probabilidade de suas evocações terem um efeito negativo.

Os demônios podem impor intencionalmente o aspecto maligno de suas evocações se assim o desejarem, mas há um preço a se pagar por isso. Toda vez que *optar* pelo efeito de alto Tormento de suas evocações, o demônio vai adquirir um ponto temporário de Tormento.

PODER INFERNAL

Apesar das limitações dos hospedeiros mortais dos demônios, os anjos caídos são terríveis de se contemplar e têm um amplo espectro de poderes e aptidões a sua disposição. Esses poderes podem ser divididos em três categorias distintas: os poderes *inatos*, possuídos por todos os demônios em virtude de sua natureza Celestial e que não exigem um teste de Fé para serem empregados; as formas *apocalípticas* (ou reveladoras) e as *doutrinas*.

PODERES INATOS

Todo personagem de **Demônio** começa o jogo com uma mesma série de poderes que reflete sua natureza e sua antiga função de agente da Criação. Eles representam qualidades fundamentais que são sempre consideradas ativas desde que o per-

sonagem tenha pelo menos um ponto de Fé disponível em sua parada de Fé. Entre os poderes inatos estão: imunidade à posseção, imunidade ao controle mental e resistência à ilusão. Para maiores detalhes, consulte a seção sobre Poderes Inatos, ainda neste capítulo (pág. 171).

A FORMA APOCALÍPTICA

Durante a Idade da Ira, os anjos caídos eram capazes de alterar à vontade suas formas físicas. Quando combatiam a Hoste Celestial, podiam ser tiras de ferro vivo ou horrores envolvidos por chamas devastadoras. Entre os seres humanos, eles geralmente assumiam as formas de homens e mulheres, resplandecentes e terríveis de se contemplar, ou disfarçavam-se como animais de acordo com suas necessidades. O moderno Mundo das Trevas não possui a atmosfera de Fé necessária para permitir a transformação fácil de espírito em matéria, mas os anjos caídos podem usar suas reservas de Fé para alterar temporariamente os corpos de seus hospedeiros e adquirir capacidades sobre-humanas. Essa forma apocalíptica ou reveladora é um reflexo da verdadeira natureza de um demônio, e suas capacidades variam dependendo da doutrina fundamental do personagem (para maiores detalhes, consulte a seção das Doutrinas). Quando o personagem assume a forma apocalíptica, as testemunhas mortais ficam sujeitas aos efeitos da Revelação (consulte a pág. 253 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes) e suas reações variam do pavor ao assombro extasiado.

A doutrina fundamental de um personagem impõe a forma apocalíptica que ele é capaz de manifestar. Para que a transformação ocorra, você lança um número de dados igual à parada de Fé atual de seu personagem contra uma dificuldade igual a 6, ou então usa um ponto de Fé para conseguir um sucesso automático. Se você for bem-sucedido no teste, a transformação de seu personagem ocorrerá instantaneamente.

Quando seu personagem se manifesta na forma apocalíptica, ele passa a ter acesso a uma série de capacidades especiais que variam desde incrementos de certas características até estruturas físicas como asas e garras. Cada forma apocalíptica proporciona oito poderes especiais, mas só quatro deles estão disponíveis aos personagens com seis pontos ou menos de Tormento. Os outros quatro se manifestam quando o personagem se deixa controlar por sua natureza demoníaca. Quando a pontuação de Tormento permanente de seu personagem chegar a 7, você poderá escolher e acrescentar a sua forma apocalíptica um de seus quatro poderes de alto Tormento. Quando seu Tormento permanente chegar a 8, você poderá acrescentar mais um, e assim por diante. Se o Tormento permanente de seu personagem for reduzido mais tarde, os poderes de alto Tormento serão perdidos à razão de um por ponto, na ordem inversa em que foram adquiridos. Portanto, o poder adquirido mais recentemente será perdido primeiro quando o Tormento permanente for reduzido. Os personagens sempre conservam suas capacidades especiais de baixo Tormento, não importa sua pontuação de Tormento.

Em momentos de perigo, um demônio pode recorrer a sua natureza perversa e manifestar temporariamente um poder de alto Tormento. A capacidade dura uma única cena, e seu personagem ganha um ponto temporário de Tormento. Por último, o personagem não precisa manifestar todas as suas habilidades especiais ao invocar sua forma apocalíptica (por exemplo, um par de asas de águia pode ser inconveniente num ele-

vador lotado). Declare quais poderes você quer que seu personagem invoque antes de fazer o teste de Fé. Se quiser manifestar capacidades diferentes ou adicionais mais tarde, ele poderá fazê-lo, mas será necessário um outro teste. Não há penalidade em caso de falha num teste de Fé, mas o personagem perderá um ponto de Fé no caso de uma falha crítica.

A forma apocalíptica persiste durante o resto da cena ou pode ser "desligada" a qualquer momento antes disso.

DOCTRINAS

A doutrina de uma Casa Celestial nada mais é que o conjunto dos segredos do universo, evocações que abarcam as fundações da realidade e regem as forças que a mantêm em movimento. Antes da Queda, cada Casa tinha seus respectivos conjuntos de doutrinas específicas que refletiam seus deveres na hierarquia angelical. Essas evocações eram consideradas o cerne de cada Casa e eram zelosamente guardadas como uma questão de orgulho. Posteriormente, durante a Idade da Ira, o orgulho deu lugar ao pragmatismo, e muitos anjos caídos trocaram algumas doutrinas entre si para obter toda e qualquer vantagem sobre seus tacanhos adversários.

Presume-se que os personagens de **Demônio** tenham dominado a doutrina de sua Casa, mas boa parte desse conhecimento está enterrada no fundo do subconsciente de seus hospedeiros mortais e deve ser recuperada com dificuldade. À medida que o corpo hospedeiro se torna cada vez mais condicionado ao controle do demônio e passa a canalizar quantidades cada vez maiores de energia Celestial, o anjo caído é capaz de readquirir porções cada vez maiores de seu antigo poder.

Durante a criação do personagem, os jogadores escolhem a doutrina inicial de seus demônios dentre as três linhas doutrinárias que são naturais às Casas Celestiais de seus personagens e dentre as duas linhas doutrinárias comuns conhecidas por todos os demônios (veja a pág. 172). Você é obrigado a escolher uma das três linhas doutrinárias de sua Casa como sua doutrina *fundamental*. São as evocações com as quais o demônio é mais habilidoso e aquelas que ele recorda com mais facilidade. Depois de selecionar a linha doutrinária fundamental de seu personagem, você terá três pontos para distribuir entre as doutrinas disponíveis e determinar suas evocações iniciais, com a restrição de que nenhuma linha doutrinária pode receber mais pontos que a doutrina fundamental do personagem. Você poderá adquirir mais pontos de doutrina posteriormente com os pontos de bônus. Os personagens poderão adquirir novas doutrinas, incluindo-se as linhas de outras Casas, quando você investir os pontos de experiência recebidos durante o jogo.

Exemplo: *O personagem de Jim, um Flagelo, tem cinco linhas doutrinárias disponíveis durante a criação do personagem: as doutrinas de sua Casa — do Despertar, do Firmamento e dos Ventos — mais as linhas doutrinárias comuns da Humanidade e do Fundamento. Jim tem três pontos para distribuir entre essas cinco possíveis linhas. Primeiro, ele precisa escolher a doutrina fundamental do personagem dentre as três linhas de sua Casa. Depois de pensar um pouco, Jim escolhe a Doutrina do Despertar, atribuindo-lhe um de seus três pontos. Em seguida, ele opta por colocar os dois pontos remanescentes na Doutrina do Fundamento e na Doutrina da Humanidade. Mais tarde, na etapa dos toques finais, ele adquire mais um ponto de doutrina, que ele pode adicionar à Doutrina do Despertar ou colocar tanto na Doutrina do Firmamento quanto na Doutrina dos Ventos. Ele não pode atribuir esse*

ponto adicional à Doutrina do Fundamento nem à Doutrina da Humanidade, pois tem apenas um ponto investido em sua linha fundamental, e ele não pode ter mais pontos numa linha do que tem em sua doutrina fundamental.

O número de pontos atribuídos a uma linha doutrinária determina as evocações que um personagem é capaz de executar. No exemplo anterior, o Flagelo de Jim consegue realizar as evocações de primeiro nível da doutrina do Despertar, do Fundamento e da Humanidade. Se ele atribuir o ponto de doutrina adicional a Despertar, seu personagem será capaz de executar as evocações tanto de primeiro quanto de segundo nível, e assim por diante. Cada evocação exige que você lance a parada de Atributo + Habilidade relevante para determinar o efeito. A dificuldade do teste geralmente é igual a 6, mas pode ser modificada a critério do Narrador e de acordo com a situação. Você poderá acrescentar um número de dados adicionais a esse teste igual à pontuação de Fé permanente de seu personagem se ele violar seus servos em busca de mais poder (consulte a pág. 249 do capítulo de sistemas para maiores detalhes). Além disso, é possível usar pontos temporários de Fé para conseguir sucessos automáticos num teste de evocação, de maneira semelhante à função da Força de Vontade no caso dos testes de Atributos e Habilidades. Se você falhar no teste de evocação, nada acontecerá; se ocorrer uma falha crítica, no entanto, o personagem também perderá um ponto de Fé de sua parada arual. Dependendo da evocação, a parada de Fé de seu personagem também determina o alcance e a duração do poder. Só é possível realizar uma evocação por turno, mas um personagem pode ter várias evocações em ação simultaneamente, em número igual ao de sua pontuação de Fé.

Mais adiante neste capítulo, as doutrinas disponíveis aos demônios são apresentadas de acordo com as Casas a que foram designadas, da mais alta à mais baixa na ordem demoníaca.

PODERES INATOS

Todos os demônios possuem os poderes inatos a seguir, não importa sua Casa. Estas aptidões não são afetadas pelo Tormento e estão sempre ativas conquanto o personagem tiver pelo menos um ponto em sua parada de Fé. Se tiver esgotado sua parada de Fé, o personagem ainda conseguirá empregar esses poderes inatos extraindo a Fé de seus servos mortais (para maiores detalhes, veja a pág. 249 do capítulo de sistemas).

IMUNIDADE AO CONTROLE MENTAL

Os demônios são inunes a qualquer forma de controle mental e ao medo induzido por meios sobrenaturais.

IMUNIDADE À POSSESSÃO

Por razões óbvias, os anjos caídos não podem ser possuídos, mas, se ocorrer uma tentativa de posseção enquanto o personagem estiver desprovido de Fé, será possível expulsar o demônio de seu hospedeiro mortal. Nesse caso, o jogador é capaz de rechaçar a tentativa com um teste resistido de Força de Vontade. Se falhar no teste, o demônio será expulso de seu corpo hospedeiro e precisará encontrar uma outra âncora imediatamente para não ser arrastado de volta ao Abismo. Consulte a pág. 258 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes sobre demônios desencarnados.

RESISTÊNCIA À ILUSÃO

Os demônios são especialmente habilidosos quando se trata de discernir o real do ilusório e podem tentar desmascarar ilusões ou formas sobrenaturais de dissimulação, não importa a fonte. Quando confrontado por uma ilusão ou quando na presença de uma pessoa ou coisa dissimulada por meios sobrenaturais, o personagem é capaz de perceber o artifício com um teste bem-sucedido de Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Se a fonte da ilusão ou da dissimulação for um outro demônio, a dificuldade do teste será igual à pontuação de Fé ou Tormento do oponente, aquela que for maior.

RESISTÊNCIA AO DANO LETAL

Quando em suas formas apocalípticas, os demônios podem usar seu Vigor para absorver dano letal.

REPARAÇÃO DE DANOS FÍSICOS

Os personagens demônios podem empregar a Fé para se recuperar de dano letal ou por contusão. Você pode usar um ponto de Fé para se recuperar de *todo* o dano por contusão recebido por seu personagem e reparar o dano letal à razão de um nível de vitalidade por ponto empregado. É preciso usar pontos distintos de Fé para se recuperar de dano letal e por contusão. Não é possível reparar o dano agravado dessa maneira.

INVOCÇÕES

O poder do nome de um demônio é tamanho que invocá-lo, mesmo numa conversa, é o suficiente para chamar a atenção desse espírito, não importa a que distância ele se encontre. E mais, o indivíduo pode tentar determinar quem está falando dele, onde esse ser está e até mesmo o que foi dito.

Os demônios percebem toda vez que seus Nomes Celestiais ou Verdadeiros são pronunciados. A sensação se apresenta de maneira diferente a cada um deles. Alguns experimentam um calafrio que lhes percorre a pele ou a espinha, outros sentem um chamado mental, invisível e incômodo. Se o personagem se concentrar, ele poderá tentar determinar quem está usando seu nome e por quê. Faça um teste de Fé (dificuldade 7, se o Nome Celestial for invocado; dificuldade 6, se for o Nome Verdadeiro). O montante de pormenores percebidos dependerá do número de sucessos obtidos.

Um sucesso: O personagem recebe uma imagem mental da pessoa que invoca seu nome.

Dois sucessos: O personagem recebe uma imagem mental da pessoa e do ambiente circundante, o que inclui o indivíduo a quem ela se dirige.

Três sucessos ou mais: O personagem ouve o que a pessoa diz durante um único turno. Se desejar, o personagem poderá continuar a escutar a conversa, apesar de ouvir apenas a voz do indivíduo que invoca seu nome. Escutar a conversa exige um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade 8) a cada turno subsequente. No caso de uma falha nesse teste, perde-se o contato.

Não há restrição de distância para esta habilidade, nem mesmo entre os reinos físico e espiritual.

A capacidade de estabelecer uma conexão entre indivíduos ao invocar-lhes os nomes de poder também permite que os demônios se comuniquem entre si e com seus servos, não

importa a que distância eles se encontram. Para se comunicar com outro demônio, o personagem precisará do Nome Celestial ou Verdadeiro do destinatário e de pelo menos um ponto temporário de Fé disponível. Faça um teste de Fé (dificuldade 7, no caso de um Nome Celestial; 6, no caso de um Nome Verdadeiro) e, se bem-sucedido, tudo o que o personagem disser será ouvido pelo destinatário. Uma vez estabelecida a conexão, o destinatário poderá responder se tiver pelo menos um ponto de Fé disponível em sua parada de Fé. Observe que o destinatário não precisa saber o nome do remetente para responder. Uma vez estabelecido o vínculo, este pode ser usado por ambas as partes. A duração do contato é de um único turno. Se o remetente (ou o destinatário da invocação) desejar continuar a conversa, você precisará ter sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 6) a cada turno de comunicação. No caso de uma falha nesse teste, perde-se o contato.

Esta capacidade não se limita apenas à comunicação entre dois indivíduos. Um demônio é capaz de enviar sua mensagem a vários destinatários em diferentes locais até um número máximo equivalente a seu nível de Fé. O jogador precisa fazer apenas um teste de Fé para enviar a mensagem e a dificuldade é igual a 7, não importam os nomes empregados na invocação. Fora isso, as comunicações em grupo utilizam as mesmas regras já descritas.

No caso de servos, a comunicação é automática. O elo que já existe entre o mortal e o demônio proporciona o vínculo necessário, o que permite a um demônio contatar seus servos sem a exigência de um teste de Fé. Além disso, um demônio pode se dirigir ao mesmo tempo a um número de servos igual a sua pontuação de Fé. Entretanto, a menos que um servo seja especificamente dotado da habilidade de executar uma invocação, ele não é capaz de iniciar contato com o demônio. Na maioria dos casos, os servos falam apenas quando os demônios se dirigem a eles.

Apesar de não existir nenhuma maneira conhecida de um outro indivíduo "grampear" essa forma de comunicação sobrenatural, os demônios que se encontram nas redondezas conseguem detectar o uso dessa habilidade assim como fariam com qualquer outro uso de poderes sobrenaturais. Do mesmo modo, já que os participantes precisam pronunciar aquilo que desejam transmitir, mesmo que na forma de um sussurro, é possível que ouvidos aguçados escutem pelo menos uma parte do que é dito.

PERCEPÇÃO SOBRENATURAL

Os anjos caídos apresentam uma sintonia inerente com a tessitura da realidade e são sensíveis às energias e às influências fora do alcance da percepção dos mortais. Os jogadores podem fazer um teste de Percepção + Presciência para os demônios "sacarem" as qualidades sobrenaturais de uma determinada área. Um quarto de hospital poderia emanar uma sensação de sofrimento e perda, impressa ali pelas emoções dos médicos e pacientes que lutaram e morreram entre aquelas paredes. Um porão desprezível poderia recender aos rituais hediondos ali celebrados três dias antes. Além disso, um demônio alerta consegue captar o uso de energia sobrenatural nas proximidades. A tessitura da realidade sofre uma distorção momentânea quando os poderes são utilizados, e os anjos caídos são capazes de perceber as ondas provocadas por esse breve distúr-

bio. Os demônios extremamente perceptivos conseguem extrair muitas informações dessas ondas e adquirem uma certa noção de onde o acontecimento sobrenatural ocorreu.

Os demônios conseguem captar energias sobrenaturais em ação numa área cujo raio em quilômetros é igual a duas vezes a pontuação de Fé do personagem (portanto, um anjo caído com cinco pontos de Fé consegue captar energias num raio de dez quilômetros). Se desejar captar as energias em ação na área na qual se encontra, o personagem precisará obter sucesso num teste de Percepção + Presciência (dificuldade 7). O personagem detectará a distorção momentânea provocada por essas energias. Os sucessos adicionais proporcionarão maior detalhamento.

Um sucesso: O demônio sabe que alguma coisa aconteceu (ou está acontecendo) nas redondezas e tem uma idéia geral da intensidade do efeito.

Dois sucessos: O demônio tem uma idéia aproximada da direção de onde a distorção emana.

Três sucessos: O demônio sabe com toda a certeza a direção de onde a distorção emana e tem uma idéia aproximada da distância.

Quatro sucessos: O demônio sabe precisamente a que distância se deu o distúrbio e em que direção. Se também conhecer a área, ele poderá descobrir exatamente onde o acontecimento se deu ou está ocorrendo.

Apesar de os demônios conseguirem estimar *onde* se dá um acontecimento, à distância, é impossível indicar com exatidão que tipo de poder ou evocação é empregado. Se quiserem mais detalhes, eles terão de investigar pessoalmente ou enviar seus agentes para descobrirem o que puderem.

Apesar de a percepção sobrenatural de um demônio geralmente funcionar apenas quando o personagem procura deliberadamente sinais de distorção, o Narrador pode, a seu critério, fazer um teste de ato reflexo pelo personagem no caso de uma manifestação de poder excepcionalmente forte.

DOCTRINAS COMUNS

Apesar de muitas doutrinas serem consideradas propriedade da Casa que as criou, existem duas linhas de que qualquer anjo (ou demônio) antigamente precisava para promover sua obra entre os muitos prodígios do Paraíso. A Doutrina do Fundamento era a primeira e abrangia os blocos elementares da construção do universo físico, o que criava, na prática, uma série de princípios que proporcionavam a fundação sobre a qual se erguia a obra de todas as Casas. A segunda série de doutrinas comuns se desenvolveu entre os anjos caídos durante a Idade da Ira como meio de facilitar o contato entre a humanidade e a hoste rebelde.

DOCTRINA DO FUNDAMENTO

• MANIPULAR A GRAVIDADE

O demônio é capaz de alterar a maneira como a gravidade afeta seu corpo, o que lhe permite saltar enormes distâncias, pairar no ar ou precipitar-se sobre os adversários como um meteorito.

Sistema: Faça um teste de Força + Esportes. O demônio é capaz de saltar (ou escalar) até vinte metros por sucesso, ou então cair uma distância semelhante sem se ferir. Anular totalmente o efeito da gravidade exige um número de sucessos igual ao Vigor do personagem. Os personagens que desafiam a gravidade não estão exatamente sem peso: eles ainda são afetados por forças externas como de praxe. Os efeitos desta evocação duram um único turno.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação deixam um rastro de turbulência em sua esteira, aumentando ou diminuindo ao acaso os efeitos da gravidade sobre os objetos ou as pessoas circundantes a uma distância igual à pontuação de Tormento do demônio em metros. O Narrador tem liberdade para descrever como bem entender os efeitos caóticos que ocorrem à passagem do monstro.

•• MANIPULAR A ADERÊNCIA

O demônio consegue afetar a aderência de seu corpo aos objetos físicos. Ele é capaz de subir pelas paredes, pender do teto ou aferrar-se à lateral de um carro em movimento como uma aranha.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Esportes. A dificuldade é determinada pelo ângulo da superfície em relação ao solo. A dificuldade para escalar um aclive íngreme é igual a 6; 7, no caso de uma superfície vertical. Deslocar-se num plano invertido (como o teto) exige uma dificuldade igual a 8. O personagem consegue percorrer até três metros por uma superfície dessas a cada sucesso obtido. Os efeitos desta evocação duram um único turno.

Tormento: Quando um demônio monstruoso executa esta evocação, as superfícies com as quais ele interage são distorcidas a sua passagem, o que provoca a irradiação de ondas de calor intenso e deixa impressões das mãos e dos pés do demônio sobre a superfície. Os indivíduos que entrarem em contato com essas superfícies no mesmo turno em que o demônio as tocou receberão um nível de dano letal.

••• MANIPULAR A INÉRCIA

O demônio é capaz de afetar a inércia de qualquer coisa que tocar, imobilizando-a ou conferindo-lhe um ímpeto irresistível. Ele consegue apanhar projéteis no ar (desde que possa vê-los), ou arremessar um objeto muito mais longe do que um ser humano poderia imaginar.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Esportes. O demônio consegue arremessar um objeto até trinta metros por sucesso obtido, não importa sua Força. Apanhar um projétil no ar exige um número de sucessos igual ou superior à parada de dano do mesmo. Por exemplo, uma faca arremessada inflige Força + 1 de dano. Se o personagem que arremessou a faca tiver Força 3, você precisará obter quatro sucessos ou mais para seu personagem apanhar a faca. Seu demônio precisa ser capaz de enxergar o projétil para afetá-lo. Pedras, facas e até mesmo flechas são possíveis candidatos, mas não balas. Se seu demônio arremessar um projétil contra um alvo, cada sucesso adicional obtido se transformará num nível automático de dano. Os efeitos desta evocação duram um único turno.

Tormento: Os objetos afetados por um demônio monstruoso tornam-se inerentemente instáveis durante algum tempo, colocando em risco a pessoa que tentar utilizá-los em seguida. Durante um número de turnos igual ao Tormento do

personagem, qualquer objeto que tenha sido o foco desta evocação provocará, quando utilizado por seja qual for o motivo, uma falha crítica se forem obtidos 1, 2 ou 3 nos dados.

•••• MANIPULAR A ACELERAÇÃO

O demônio é capaz de afetar a aceleração de seu próprio corpo, o que lhe confere velocidade e força sobrenaturais.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Destreza + Esportes. Cada sucesso permite que seu demônio caminhe até dez metros por sucesso por turno, marche até vinte metros por sucesso ou corra quarenta metros por sucesso por turno. Se empregados em combate, trate esses sucessos como níveis automáticos de dano para ataques desarmados, com armas brancas ou à distância usando armas de arremesso. Esses níveis de dano podem ser divididos entre vários alvos se você desejar. Os efeitos desta evocação duram um único turno.

Tormento: As acelerações de um demônio monstruoso perturbam tanto o ar a seu redor que ele é cercado por uma aura de calor abrasador irradiada a um número de metros igual à pontuação de Tormento do personagem. Os seres vivos apanhados dentro da área do efeito recebem um nível de dano por contusão.

••••• MANIPULAR A COESÃO

O demônio consegue manipular o estado de qualquer matéria inanimada que tocar. É capaz de caminhar sobre a água ou no ar e decompor objetos sólidos em suas partículas constituintes.

Sistema: O demônio precisa ser capaz de tocar fisicamente a matéria que deseja afetar. Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Ciência. A dificuldade depende da matéria envolvida e do grau em que esta será afetada. A dificuldade para mudar de água para gelo ou vapor é igual a 7. Para vaporizar madeira, tecidos ou outros materiais de baixa densidade, a dificuldade é igual a 8, enquanto fazer o mesmo com materiais de alta densidade, como rocha ou metal, exige uma dificuldade igual a 9. Cada sucesso permite ao demônio afetar 0,03 metros cúbicos de matéria. Os efeitos desta evocação duram um único turno, depois do qual os materiais afetados voltarão ao normal ou permanecerão no estado atual se o mesmo for natural para o material em questão. Os seres vivos afetados recebem um nível letal de dano para cada sucesso obtido no teste.

Tormento: A matéria afetada por um demônio monstruoso continua inerentemente instável durante um número de turnos igual ao Tormento do personagem e muda de estado aleatoriamente. O Narrador tem liberdade para descrever como bem entender os efeitos caóticos que ocorrem logo depois da manipulação do demônio.

DOCTRINA DA HUMANIDADE

• TRADUZIR

O demônio entende os mortais (e é entendido por eles), não importa o idioma que falem.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Empatia. A evocação afeta um número de pessoas igual à quantidade de sucessos obtidos. O demônio entende o idioma de cada indivíduo afetado e também é compreendido, mesmo se todos os indiví-

duos envolvidos falarem línguas completamente diferentes. Os efeitos desta evocação duram uma cena. As pessoas que falam idiomas diferentes não entendem umas às outras quando este poder é empregado com elas.

Tormento: Os demônios monstruosos precisam superar o obstáculo de seu próprio Tormento para que as palavras que ouvirem não sejam filtradas por sua própria raiva e por suas obsessões. Depois que a evocação for empregada com êxito, faz-se um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do personagem. Se tiver êxito, o personagem entenderá as palavras daqueles que se encontram a seu redor, exatamente como pretendia. Se falhar, a compreensão do demônio daquilo que se diz será distorcida por seu próprio ódio e desespero. Um cumprimento é tomado por uma ameaça ou uma resposta honesta soa evasiva ou completamente enganosa. O Narrador é estimulado a fazer esse teste de Força de Vontade pelo personagem e a ocultar os resultados para modelar a informação obtida pelo jogador como for apropriado.

•• INSINUAR-SE

Esta evocação faz com que os mortais instintivamente considerem o demônio um amigo em potencial, o que suaviza os sentimentos iniciais de desconfiança ou suspeita e desperta-lhes o interesse por ele. A menos que sejam dotados da resistência ao controle mental dos demônios, os servos também podem ser afetados por esta evocação.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Empatia. A evocação afeta um número de indivíduos igual ao de sucessos obtidos. Cada pessoa resiste à evocação com um teste de Força de Vontade. Se falharem no teste de Força de Vontade, os indivíduos afetados confiarão no demônio dentro dos limites do razoável e conversarão franca e abertamente com ele, o que reduzirá em um ponto as dificuldades de todos os testes subsequentes do demônio. Os efeitos desta evocação duram uma cena.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação exercem o efeito contrário sobre os mortais que encontram. Os indivíduos afetados usam o Tormento do demônio como a dificuldade para seus testes de Força de Vontade. Se falhar num teste, a pessoa será sobrepujada pelos sentimentos de repulsa e raiva e tratará o demônio com intensa apreensão e medo. As dificuldades de todos os testes de Intimidação dirigidas a esses indivíduos são reduzidas em dois pontos.

••• DESAPARECER

Os demônios que empregam esta evocação literalmente desaparecem. Os mortais simplesmente os ignoram, a menos que os demônios decidam chamar a atenção sobre si mesmos. Os demônios (e servos que tenham sido dotados com a resistência à ilusão de seus mestres) são imunes aos efeitos desta evocação.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Lábia. Os mortais resistem com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se bem-sucedido, o demônio passará despercebido aos mortais, a menos que faça algo para chamar a atenção sobre si,

como estabelecer contato físico ou falar diretamente com eles. Esses efeitos persistem pelo resto da cena ou até o demônio decidir interrompê-los.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação desaparecem da vista dos mortais normais, mas se destacam como faróis para aqueles consumidos pela raiva ou pelo desejo de violência.

•••• CONFESSAR

Os mortais envolvidos numa conversação com o demônio respondem às perguntas dele com toda a franqueza. A menos que se dê conta mais tarde, quando questionado diretamente sobre os acontecimentos, o mortal afetado por esta evocação não recordará os pormenores da conversa. A não ser que tenham sido dotados da resistência ao controle mental dos demônios, os servos também podem ser afetados por esta evocação.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Lábia. O alvo resiste com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se você for bem-sucedido, o demônio poderá fazer qualquer pergunta ao mortal, e este responderá com toda a honestidade. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem.

Tormento: Os demônios monstruosos só conseguem expor a natureza sinistra de um mortal, descobrindo seus desejos, premissões e ambições secretas.

••••• ALTERAR A MEMÓRIA

O demônio é capaz de manipular a memória de um mortal e alterar ou remover qualquer recordação a respeito dele, ou então incutir lembranças inexistentes. A não ser que tenham sido dotados da resistência ao controle mental dos demônios, os servos também podem ser afetados por esta evocação.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Lábia. Se o personagem tentar alterar ou remover uma lembrança já existente, a dificuldade será igual a 7. Para incutir uma lembrança inteiramente falsa, a dificuldade será igual a 8. Faz-se um teste resistido de Força de Vontade pelo alvo (dificuldade 7). Você precisa conseguir um número de sucessos excedentes determinado pelo Narrador, dependendo da intensidade e da abrangência da lembrança ou lembranças que seu personagem tenta manipular. Editar ou remover as lembranças de um encontro breve requer um sucesso, enquanto incutir ou alterar uma série de lembranças que abrange um período de dias ou semanas exige dois sucessos ou mais. As lembranças alteradas ou inventadas são permanentes.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação também provocam episódios de insônia, ansiedade e desespero que duram dias ou semanas. Os pesadelos persistem durante um número de noites igual à pontuação de Tormento do personagem. A cada noite, faça um teste de Força de Vontade pela vítima contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. Se falhar no teste, a vítima perderá um ponto temporário de Força de Vontade. Se perder todos os pontos de Força de Vontade, a vítima vai adquirir uma perturbação temporária.

DIABO

(Namaru)

As ordens dos Arautos eram levar a luz do Céu a todos os cantos da Criação e orquestrar os esforços de toda a Hoste Celestial para dar forma ao Grande Plano de Deus. A Doutrina dos Celestiais era essencial ao cumprimento de suas obrigações, pois compreendia o conhecimento para utilizar a vontade do Céu (e, posteriormente, a Fé dos mortais) com a intenção de demarcar, informar e corroborar os esforços dos outros celestiais. Não menos importante era a Doutrina da Chama, que conferia aos Arautos o domínio sobre o fogo primordial e purificador da criação e uma arma terrível contra seus adversários. A Doutrina do Esplendor, que abrangia os segredos da inspiração e da liderança, não foi originariamente transmitida aos Arautos, mas se desenvolveu entre os Diabos durante a Idade da Ira, pois esses nobres líderes e campeões refinaram o poder para inspirar e comandar os aliados mortais dos anjos caídos.

DOUTRINA DOS CELESTIAIS

• CANDEIA DE FÉ

Esta evocação permite a um Diabo detectar a presença de mortais ou outros demônios em suas proximidades fazendo com que a reserva de Fé do alvo cintile como um farol que só ele é capaz de enxergar. Os indivíduos brilham com uma pálida luz azul que varia em intensidade dependendo da força de sua Fé, enquanto os objetos não-vivos perdem a cor, transformando-se em silhuetas escuras.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Prontidão. Esta evocação afeta todos os seres vivos num raio em metros igual à Fé do personagem. Os demônios escolhidos como alvos desta evocação (e cientes do uso da mesma) podem resistir a seus efeitos com um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade 8). Os sucessos adicionais permitem ao personagem detectar esses faróis de Fé através de obstáculos intervenientes, o que capacita o demônio a detectar também indivíduos escondidos. Enxergar através de uma divisória simples ou de uma porta exige um sucesso adicional. Enxergar através de um muro de tijolos exige dois sucessos adicionais. Enxergar através de espessas divisórias de metal ou da porta de um cofre exige três ou mais sucessos adicionais. Essa visão especial persiste durante um turno.

Tormento: Os Diabos monstruosos sofrem o efeito contrário desta evocação; seus olhos enxergam apenas os indivíduos cujas almas tenham se tornado tão vazias devido a seus atos de maldade que hoje eles são verdadeiros vácuos de energia espiritual. Esses indivíduos sem alma (incluindo-se outros demônios com um Tormento igual ou superior a 9) aparecem ao demônio como manchas negras contra o escuro plano de fundo do mundo físico.

•• ENVIAR VISÕES

Em suas antigas funções como os Arautos divinos do Criador, os Namaru geralmente eram convocados para levar as mensagens de Deus a toda a extensão do cosmo, passando adiante as ordens do Céu como poderosas visões que preenchiam a mente de um Celestial com imagens de majestade e assombro. Depois da Queda, os Diabos ainda fizeram bastante uso desta doutrina para transmitir ordens detalhadas a seus subordinados na hoste rebelde ou castigar seus inimigos com visões assustadoras da ira infernal.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Expressão. Os Diabos podem empregar esta evocação para enviar instruções complexas a outros demônios à velocidade do pensamento. Diferente de uma invocação, esta visão preenche a mente do destinatário como uma ilusão ou um devaneio, representando, num piscar de olhos, seja qual for a cena que o remetente deseja transmitir. A quantidade de informações que o remetente é capaz de transmitir depende do número de sucessos gerados por seu teste. Cada sucesso permite ao remetente descrever o equivalente a um turno de ação. Por exemplo, se um Diabo deseja instruir um outro demônio a sair de casa, entrar no carro e dar a partida, o jogador precisaria de três sucessos para transmitir por completo suas instruções. Essas instruções podem ser repassadas simultaneamente a um número de indivíduos igual à Fé de seu personagem. Essas visões podem ser enviadas somente para destinatários que se encontrem no campo visual do remetente. Este poder pode ser utilizado tanto com mortais quanto com demônios.

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação para abalar ou amedrontar seus adversários em batalha. O remetente pode afetar um número de alvos igual a sua Fé, desde que estes se encontrem em seu campo de visão. Cada sucesso gerado pelo teste provoca um nível de dano por contusão nos alvos, pois estes ficam impressionados com as visões apavorantes da ira do Diabo. Ao contrário do dano por contusão normal, esse ataque mental não pode ser absorvido. Se a evocação infligir um número de níveis de dano por contusão superior ao valor de Raciocínio de um alvo, este precisará passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para não adquirir uma perturbação temporária.

••• ESTEIO DE FÉ

Durante todo o nascimento do cosmo e nos primeiros tempos do Paraíso, os Arautos estiveram na vanguarda de todos os principais empreendimentos ordenados pelo Céu e alentaram as energias de outros Celestiais onde quer que isso se fizesse necessário.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. Esta evocação permite ao Diabo acrescentar sua Fé ao empenho de outro anjo caído, conquanto o Diabo conheça o Nome Celestial ou Verdadeiro do demônio e este se encontre em seu campo visual. Cada sucesso acrescenta um dado adicional ao teste de evocação seguinte do alvo. O Diabo não pode fornecer mais dados do que sua pontuação permanente de Fé e, se o remetente sofrer uma falha crítica no teste, o Namaru ainda perderá um ponto de Fé como de praxe.

Tormento: Os demônios monstruosos só podem empregar esta evocação para bloquear ou anular o empenho de um ou-

tro. Este fenômeno funciona como qualquer outro teste resistido, sendo que os sucessos do Diabo anulam quaisquer sucessos gerados por seu oponente. Mais uma vez, o Diabo precisa conhecer o Nome Celestial ou Verdadeiro do alvo para realizar esta evocação.

•••• O FOGO DOS CÉUS

Esta evocação permite ao Diabo concentrar sua Fé numa rajada fulminante de puro fogo branco e castigar o alvo com a ira de um anjo caído.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Destreza + Esportes. O personagem pode ter como alvo qualquer indivíduo ou objeto a uma distância em metros igual à sua pontuação de Fé. Cada sucesso gerado pelo teste inflige um nível de dano agravado (ou dano letal, se o alvo for imune a dano agravado).

Tormento: Os demônios monstruosos são incapazes de concentrar o poder incandescente de sua Fé num único raio. O poder irrompe da criatura, espalhando-se em todas as direções, como uma tempestade de energia devastadora. Quando um demônio de alto Tormento usa esta evocação, o fogo infernal atinge qualquer coisa num raio em metros igual à pontuação permanente de Fé do personagem. A rajada provoca um nível de dano agravado para cada sucesso a tudo que se encontrar nessa área.

•••• AS MÃOS DA FÉ

As ordens da primeira Casa Celestial eram agir como a voz do Criador e garantir que Seu Grande Plano fosse cumprido dentro dos limites do livre-arbítrio angelical. Se um dos Celestiais se desviasse demasiadamente do plano do Criador no processo da Criação, os Arautos eram capazes de manipular a evocação enquanto esta acontecia e modificar-lhe o resultado para que este não ultrapassasse os limites aceitáveis. Apesar de imposta muito raramente, esta evocação, mais do que qualquer outra, foi responsável pela tendência das outras Casas de proteger zelosamente suas prerrogativas e guardar grande ressentimento dos Arautos.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Liderança. As Mãos da Fé permitem a um Diabo usurpar a evocação de um outro Celestial e controlar seus efeitos como desejar. Você precisa gerar mais sucessos em seu teste de Fé do que o jogador que interpreta o demônio e realiza a invocação, e seu personagem tem de conhecer o Nome Celestial ou Verdadeiro do iniciador. Se bem-sucedido, o Diabo conseguirá alterar o alvo da evocação e seus efeitos como se ele estivesse empregando o poder. Se o Diabo não obtiver sucessos suficientes para assumir o controle da evocação, a tentativa fracassará e a evocação procederá como se pretendia originariamente. Quando este poder for empregado em combate, o Diabo precisará ter uma iniciativa mais alta que o demônio que realiza a evocação: As Mãos da Fé não podem ser executadas como um ato reflexo.

Tormento: Os Diabos monstruosos não conseguem manipular as evocações de outros demônios, mas fazem as evocações que os tenham como alvo ricochetear e afetar os iniciadores. Mais uma vez, para tanto, você precisa gerar mais sucessos com seu teste do que o demônio que realiza a evocação. Se bem-sucedido, aplique os efeitos da evocação no iniciador (se

a evocação tiver um efeito de área, centralize-a no iniciador). O Diabo precisa conhecer o Nome Celestial ou Verdadeiro do iniciador para executar esta evocação.

BEL, O SEMBLANTE DOS CELESTIAIS

A forma apocalíptica da Doutrina dos Celestiais revela o decaído como um anjo resplandecente e imperioso que irradia majestade divina e autoridade. Sua pele literalmente brilha, o que o envolve numa aura de luz dourada de intensidade variável, dependendo de seu estado de espírito. Seus olhos ardem com a luz fria das estrelas. A despeito de sua verdadeira aparência física, o anjo caído parece se destacar em relação a todos a seu redor.

O Semblante dos Celestiais confere as seguintes capacidades:

- **Asas:** Um par de asas de águia se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Aspecto Imperioso:** A aura de autoridade divina do personagem reduz em dois pontos a dificuldade de seus testes de Carisma e Manipulação.

- **Sentidos Aguçados:** Os cinco sentidos do personagem são elevados a níveis sobre-humanos, reduzindo em dois pontos a dificuldade de seus testes de Percepção.

- **Presciência Aumentada:** O anjo caído tem uma sintonia especial com a tessitura da realidade, o que reduz em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Presciência.

Tormento: Quando o personagem sucumbe a sua natureza sombria, sua autoridade continua tão forte quanto antes, mas a luz que o banhava é reduzida a um vermelho soturno. Suas asas tomam-se coriáceas e seus olhos ficam tão negros quanto o vácuo do espaço. Se antes foi a personificação da nobreza, agora ele se porta como um tirano arrogante.

O Semblante dos Celestiais confere as seguintes capacidades de alto Tormento:

- **Garras/Dentes:** O personagem manifesta garras e presas que provocam Força + 2 de dano agravado.

- **Escamas:** A pele do personagem cobre-se de escamas escuras e lustrosas que fornecem quatro dados de proteção contra ataques físicos.

- **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+1), Destreza (+2) e Vigor (+1).

- **Olhar Atroz:** Os indivíduos (mortais ou demônios) que olharem o demônio nos olhos e falharem num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) serão obrigados a abrir mão de suas ações no turno.

DOUTRINA DA CHAMA

• ALIMENTAR AS CHAMAS

O domínio do Diabo sobre o fogo permite-lhe alimentar chamas já existentes com sua Fé, transformando uma simples fonte de calor num incêndio devastador com um só pensamento.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. Se houver uma fonte de fogo ou calor num raio em metros igual a sua pontuação de Fé, o Diabo será capaz de aumentar o tamanho das chamas em 0,09 metros quadrados por sucesso.

Tormento: Os Diabos monstruosos alimentam a força de uma chama já existente em vez de suas dimensões. Cada sucesso aumenta a taxa de dano letal do fogo em um nível. Para maiores detalhes sobre o fogo e seus efeitos, consulte a pág. 263 do capítulo sobre sistemas.

••• INFLAMAR

O domínio de um Diabo sobre o fogo como uma força fundamental da Criação permite-lhe criar chamas à vontade.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. Esta evocação permite ao Diabo fazer com que objetos inflamáveis irrompam em chamas. O personagem pode tentar incendiar qualquer objeto num raio em metros igual a sua pontuação de Fé, e você precisa obter um número de sucessos superior à resistência do alvo à combustão. A gasolina, a pólvora ou outro material explosivo pode ter uma resistência igual a 1. Objetos secos e inflamáveis, como madeira ou papel, podem ter uma resistência igual a 2. O metal inerte poderia ter um valor igual a 5. Água e materiais estritamente não-comburentes não podem ser inflamados com este poder. As chamas criadas dessa maneira não são mais intensas que as naturais e infligem dano como for apropriado.

Tormento: Os Diabos monstruosos são tão motivados pelo ódio que não conseguem executar esta evocação com precisão. Todos os objetos inflamáveis num raio em metros igual à pontuação de Fé do personagem são afetados. Um único teste de evocação é realizado, sendo que alguns materiais se inflamam e outros permanecem inalterados, de acordo com os sucessos obtidos.

••• COMANDAR AS CHAMAS

O domínio do Diabo sobre as chamas permite-lhe controlar o fogo com a força de sua vontade: a labareda cresce, encolhe, desloca-se e consome tudo o que ele ordenar.

Sistema: Faça um teste de Raciocínio + Sobrevivência e some o número de sucessos obtidos. Os sucessos formam uma parada que você vai utilizar nos turnos subsequentes para controlar o avanço do fogo. Os testes para controlar o fogo são realizados contra uma dificuldade igual a 8, apesar de esse valor poder aumentar dependendo das circunstâncias, como a existência de extintores de incêndio ativos e materiais corta-fogo, a critério do Narrador. Os sucessos gerados por esse teste permitem a seu personagem fazer o fogo crescer ou diminuir em 0,09 metros quadrados por sucesso, ou então espalhar-se numa determinada direção até um metro por sucesso. O jogador pode acrescentar dados a essa parada com testes subsequentes de Raciocínio + Sobrevivência em turnos sucessivos, se assim desejar, mas a parada nunca pode exceder o nível permanente de Fé do personagem. Se, a qualquer momento, você não conseguir obter sucessos, o fogo passará a arder fora de controle nesse turno. No caso de uma falha crítica, perde-se completamente o controle.

Tormento: Os Diabos de alto Tormento têm mais dificuldade para controlar os movimentos do fogo, mas sua fúria aumenta a intensidade das chamas. A parada de controle de um demônio monstruoso é reduzida pela metade (arredondan-

do-se para cima) em todas as ações, sendo que os dados remanescentes são somados como níveis de dano ao mal que o fogo é capaz de infligir.

•••• MOLOCAUSTO

Esta evocação é a expressão definitiva do poder do fogo, pois destrói a fim de abrir caminho para a nova vida, transformando a energia divina em chamas purificadoras.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência, mas sua parada de dados nesse teste não pode exceder a parada de Fé do *alvo*. Seu demônio precisa tocar o alvo visado para realizar esta evocação. Cada sucesso inflige ao alvo um nível de dano agravado (ou letal, se a vítima for imune a dano agravado) e consome um ponto temporário de Fé do mesmo. Essa forma de ataque também pode ser usada com objetos inanimados. Geralmente, a matéria física não possui mais do que um ponto de Fé, mas os objetos sagrados podem apresentar uma reserva bem mais significativa. Os objetos físicos queimados dessa maneira são reduzidos a cinzas quando toda a sua Fé inerente é consumida (os objetos, portanto, queimam muito mais rápido que o normal).

Tormento: Os demônios monstruosos se deliciam ao alimentar as chamas com o cosmo. Lance toda a sua parada de dados, mas os níveis excedentes de dano provocados, acima e além da Fé disponível do alvo, são retirados da parada de Fé de *seu personagem*. Além disso, se a evocação provocar mais dano do que o alvo é capaz de suportar, os níveis de dano agravado remanescentes serão infligidos a seu Diabo e ele perderá a concentração no êxtase da destruição.

••••• GALGAR AS CHAMAS

Ao executar esta poderosa evocação, o Diabo não apenas comanda o fogo, ele *é* o fogo, pois transforma seu corpo físico em chamas e controla-as com o poder de sua vontade.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O Diabo tem duas opções ao empregar este poder: ele pode juntar sua essência a uma chama já existente ou tornar-se uma coluna de fogo convertendo a Fé disponível. De um jeito ou de outro, o corpo de seu demônio se transforma literalmente em chamas, consome-lhe as roupas e quaisquer objetos que ele carregue consigo. Apesar de a transformação numa coluna de fogo implicar que a chama ocupa as mesmas dimensões do corpo físico do personagem, seu demônio pode aumentar essa área em 0,09 metros quadrados para cada ponto a mais de Fé que ele investir.

Uma vez transformado, seu Diabo é uma massa informe que muda de tamanho e forma à vontade. Enquanto ele se encontrar nesse estado, você utilizará a parada de Força de Vontade de seu personagem em vez dos Atributos e das Habilidades normais para realizar qualquer ação, dividindo sua parada no caso de ações múltiplas, como de praxe. Ele é capaz de passar por onde quer que o ar passe: por baixo das portas, através de fendas etc. Se ele atacar um oponente em combate, lance um número de dados igual a sua pontuação de Tormento para determinar o dano. O fogo do corpo do personagem não é afetado pela água nem por qualquer outra tecnologia de supressão das chamas, pois é alimentado pela fé, e não por uma simples reação química. A desvantagem dessa condição é que o fogo precisa ser alimentado continuamente ou então se extinguirá. A cada turno, o personagem tem de dedicar parte de sua parada de Força de Vontade ao consumo de material

inflamável. Um sucesso já basta. No caso de uma falha, a chama encolherá em 0,09 metros quadrados ao final do turno. O fogo não se espalha como uma labareda normal; continua a ser uma entidade independente, deixando para trás apenas os restos carbonizados da matéria consumida. Se o fogo for reduzido a menos de 0,09 metros quadrados ou você sofrer uma falha crítica no teste de Força de Vontade a qualquer momento, o personagem voltará à forma original de seu corpo físico.

Tormento: Os demônios monstruosos são incapazes de completar a transformação em chamas. Esses anjos caídos tornam-se figuras esqueléticas e incandescentes, seus ossos entrecruzados são delineados pelas chamas, e eles dão voz a sua fúria e a sua dor com línguas de fogo. Os demônios de alto Tormento usam seus Atributos e suas Habilidades normais para se deslocar, atacar e realizar qualquer outra ação num determinado turno, mas não conseguem se mover com a velocidade nem com a desenvoltura da verdadeira chama inconstante. Além do mais, seus corpos são devastados pela dor. Se não provocarem pelo menos um nível de dano nem incendiarem 0,09 metros quadrados de material por turno (com um teste bem-sucedido de Força de Vontade), eles receberão um nível de dano letal, pois o fogo se alimentará de seus corpos físicos.

NUSKU, O SEMBLANTE DAS CHAMAS

Estes demônios se revelam num fulgor amarelo-alaranjado. Sua pele brilha com a radiância efervescente do sol e sua imagem tremeluz como uma miragem. Seus olhos assumem a cor do ouro polido e, quando enfurecidos, os Nusku irradiam ondas perceptíveis de calor.

Os cabelos desses anjos assumem uma coloração vermelha intensa ou dourada e avermelhada e transformam-se numa juba leonina. As chamas expostas explodem em sua presença, parecendo inclinar-se em direção ao mestre, pois as línguas de fogo são atraídas pela divindade ali presente.

O Semblante das Chamas confere as seguintes capacidades:

- **Manto de Chamas:** O anjo é cercado por uma aura de chamas sobrenaturais que distrai e confunde seus adversários. As dificuldades de todos os ataques à distância ou com armas brancas direcionados ao personagem aumentam em um ponto.

- **Imunidade ao Fogo:** Nem o calor nem o fogo infligem dano ao personagem.

- **Ações Adicionais:** É possível usar pontos de Fé para obter ações adicionais num turno à razão de um ponto por ação. Essas ações ocorrem segundo a ordem decrescente de iniciativa, de maneira que, se um Diabo com uma iniciativa igual a 7 conseguir uma ação adicional, ele realizará sua ação normal à contagem de sete e sua ação adicional à contagem de seis. O jogador precisa decidir adquirir as ações adicionais no início de um turno antes de realizar quaisquer outras ações.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos à iniciativa do personagem.

Tormento: Quando o anjo caído se deixa consumir por sua natureza demoníaca, sua pele torna-se negra como fumaça e parece efervescer com padrões de um vermelho soturno que pulsam com as batidas do coração do demônio. Seus olhos brilham como carvões em brasa e sua cabeleira basta se agita com um vento espectral.

O Semblante das Chamas confere as seguintes capacidades de alto Tormento:



• **Garras/Dentes:** O personagem manifesta garras e presas que provocam Força + 2 de dano agravado.

• **Cauda Fustigante:** O personagem manifesta uma comprida cauda reptiliana terminada por um espigão ósseo recurvo que inflige Força -1 de dano agravado.

• **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+2), Destreza (+1) e Vigor (+1).

• **Sangue Ígneo:** O sangue do personagem arde como o magma. Os objetos inflamáveis atingidos por várias gotas irrompem em chamas e os oponentes em combate próximo receberão um nível de dano letal toda vez que infligirem dano real ao personagem.

DOCTRINA DO ESPLENDOR

• VOZ CELESTIAL

Esta evocação permite a um demônio falar com uma voz semelhante ao trovão ou com os tons claros e perfeitos de um sino de cristal. A clareza e o poder das palavras do demônio exigem atenção instantânea, forçando até mesmo a mente mais frenética a se deter e considerar o que o antigo espírito tem a dizer.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. O Diabo pode usar esta evocação para afetar todos os que se encontram a uma distância em metros igual à sua Fé multiplicada por dez (dificuldade 8), ou então concentrar-se num único indivíduo (dificuldade 6). O jogador pode emitir uma única ordem ao alvo que, por sua vez, pode tentar resistir à ordem com um teste de Força de Vontade. Se conseguir um número menor de sucessos que o Diabo, a vítima terá de obedecer à ordem do demônio. Quando o Diabo falar, sua voz poderá ser ouvida claramente, não importa o nível de ruído do ambiente. Ele poderia falar em meio a um tufão devastador e ainda soar como se estivesse falando diretamente ao ouvido do interlocutor. Esta evocação não afeta outros demônios nem servos protegidos dos efeitos do controle mental.

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação para declamar uma furiosa torrente de blasfêmias e ódio tão carregada de poder que atinge as mentes dos mortais e servos como um golpe físico. Cada sucesso inflige um nível de dano por contusão aos alvos, mas estes podem tentar resistir com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. Os demônios *podem* ser afetados por esta forma de evocação e podem resistir a seus efeitos usando também Força de Vontade. Se receberem dano, eles também terão de passar num teste de Coragem para evitar a aquisição de um ponto temporário de Tormento.

•• EXORTAR

O poder da voz imperiosa do demônio é suficiente para instilar esperança nos corações mais fracos, estimular os mortais a ignorarem seus medos e arrancar o triunfo das garras da derrota.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. Cada sucesso é um dado adicional que o alvo poderá acrescentar a uma única parada naquele turno. O demônio pode afetar um número de mortais (o que inclui servos) até o limite de seu nível

de Fé. Cada indivíduo tira proveito de todos os dados adicionais. Os demônios não podem ser afetados por esta evocação.

Tormento: O tom zombeteiro de um Diabo monstruoso tem o efeito contrário sobre os mortais. Cada sucesso é subtraído das paradas de dados dos mortais utilizadas nas ações realizadas num único turno. Se a parada do personagem for reduzida a zero dados ou menos, o mortal não poderá agir naquele turno.

••• AURA LENDÁRIA

Esta evocação desperta memórias atávicas enterradas bem fundo no subconsciente humano, renovando os antigos laços de fidelidade que um dia uniram a humanidade e os anjos caídos em face da tirania do Céu. Esse vínculo é tão forte que, quando revivido, pode às vezes expulsar todos os outros pensamentos da mente de um mortal, deixando apenas o anseio de cumprir o antigo dever mais uma vez.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. O Diabo consegue afetar um número de mortais igual a sua Fé, desde que estes se encontrem em seu campo visual e sejam capazes de ouvir a voz do demônio. Se o número de sucessos obtidos exceder o Raciocínio do alvo, este será imediatamente tomado por uma sensação de devoção e lealdade para com o demônio. Ele instintivamente defenderá o demônio de agressores e seguirá ordens razoáveis sem questioná-las. Se seus sucessos forem inferiores ao Raciocínio do alvo, o jogador que interpreta o alvo poderá resistir aos efeitos do poder com um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade 8). Os servos de outros demônios visados por esta evocação usam a Força de Vontade de seus mestres para resistir aos efeitos. Os servos com resistência ao controle mental podem resistir automaticamente aos efeitos da evocação usando um ponto de Força de Vontade. Os mortais continuarão leais ao demônio pelo resto da cena. Uma pessoa pode ser o alvo deste poder uma vez a cada cena.

Tormento: Os demônios monstruosos não inspiram lealdade. Eles enchem suas vítimas com impulsos de ódio e violência. Os mortais afetados dessa maneira sucumbem a um frenesi assassino e atacam os seres vivos que estiverem a seu alcance.

•••• A MARCA DOS CELESTIAIS

Durante a Guerra da Ira, tanto os anjos quanto os demônios encontraram maneiras de identificar seus amigos e inimigos, alterando discretamente as auras para facilitar o rastreamento de certos indivíduos ou produzir marcas de fúria e vergonha para que aqueles que encontrassem esses indivíduos soubessem de seus crimes e os tratassem apropriadamente.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Expressão. O Diabo precisa saber o nome do alvo (no caso de um demônio, é necessário o Nome Celestial ou Verdadeiro) e ser capaz de tocá-lo. Em seguida, ele terá de enunciar a natureza da marca de modo que o indivíduo possa ouvi-la (por exemplo, "Que todo homem lhe dê abrigo não importa aonde ele vá."). O número de sucessos obtidos determina a potência e a efetividade da marca. Um sucesso permite que a marca perdure um único dia. Dois sucessos aumentam sua longevidade para duas semanas. Três permitem-lhe durar um mês. Quatro sucessos ou mais fazem com que esta permaneça

durante um ano. Toda vez que alguém encontrar o indivíduo marcado, o número total de sucessos será comparado ao Raciocínio da pessoa. Se os sucessos excederem o Raciocínio do recém-chegado, a pessoa se comportará em relação ao sujeito do modo como foi determinado e sem hesitação. Se os sucessos forem inferiores ao Raciocínio da pessoa, ela poderá fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para resistir à ordem. Os demônios com pelo menos um ponto de Fé e os servos imunes ao controle mental são capazes de avaliar o indivíduo por si mesmos.

Tormento: Os demônios monstruosos conseguem criar apenas marcas que prometem violência e infortúnio ao portador, e faz-se um teste de Força de Vontade para os mortais que tentam resistir à ordem imposta pela marca (a dificuldade é igual ao Tormento do Diabo).

••••• REVELAÇÃO

Apesar de mortais e demônios empregarem artifícios para ocultar suas verdadeiras naturezas, esta evocação permite ao Diabo remover as camadas ilusórias de um mortal e revelar quem ele realmente é. É um momento de verdade que muitos não têm ânimo para suportar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste resistido de Percepção + Intuição contra a Força de Vontade do alvo. Se você vencer o teste, seu personagem enxergará o indivíduo como ele realmente é: sua Natureza, suas atitudes e crenças. Se questionado, o indivíduo será incapaz de mentir ou ser indiretamente insincero; suas respostas serão francas, diretas e minuciosas. Do mesmo modo, o próprio indivíduo é obrigado a encarar a crua e implacável verdade sobre seus pontos fortes e fracos, suas virtudes e seus defeitos. Ao fim da cena, o alvo terá de fazer um segundo teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se bem-sucedido, o alvo ganhará um ponto permanente de Força de Vontade, tendo enfrentado os piores aspectos de sua identidade e aceitado tudo. Se falhar no teste, o alvo perderá um ponto permanente de Força de Vontade. Se o alvo sofrer uma falha crítica, o indivíduo perderá três pontos permanentes de Força de Vontade e vai adquirir uma perturbação temporária.

Este poder não afeta outros demônios, mas o mesmo não vale para os servos.

Tormento: Os Diabos monstruosos não se interessam por revelar a virtude pessoal de um mortal. Tudo o que desejam é subjugar os egos de suas vítimas para torná-las mais maleáveis, ou então para atizar as chamas de impulsos sinistros. Quando um demônio de alto Tormento executa esta evocação, o efeito exagera as piores qualidades de um indivíduo, dando-lhes maior ênfase em relação ao resto da personalidade. Se o jogador que interpreta o mortal falhar em seu primeiro teste de Força de Vontade para resistir a esta evocação, os impulsos do personagem suprimirão sua identidade durante o resto da cena.

QINGU, O SEMBLANTE DO ESPLENDOR

A forma apocalíptica dos mestres do Esplendor é uma figura incandescente envolta numa coroa iridescente. Suas características físicas têm mais em comum com a perfeição uniforme do mármore do que com a pele humana. Suas vozes são puras como o cristal e atravessam o alarido trivial do mundo mortal como uma navalha.

O Semblante do Esplendor confere as seguintes capacidades:

- **Asas:** Um par de asas de águia se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Fascinação Divina:** A voz e a fisionomia do personagem são refinadas e elevadas à perfeição divina, o que acrescenta os seguintes bônus às características: Carisma (+2), Manipulação (+1) e Aparência (+1).

- **Aura Radiante:** O corpo do personagem é envolvido por uma coroa de tons inconstantes e multicoloridos que distrai e confunde seus adversários. As dificuldades de todos os ataques à distância direcionados ao personagem aumentam em um ponto.

- **Detectar o Oculto:** O personagem tem uma aptidão sobrenatural para detectar mortais ou demônios que tentam se esconder dele. As dificuldades de todos os testes de Percepção para detectar indivíduos escondidos no campo visual do personagem são reduzidas em dois pontos.

Tormento: Quando o anjo cede a sua natureza demoníaca, as cores de sua aura tornam-se opacas e inflamam-se em tons furiosos de vermelho e azul quando ele se enfurece. Sua fisionomia retém a perfeição do alabastro, mas, se antes inspirava admiração, agora irradia um ar de gélida ameaça e crueldade.

O Semblante do Esplendor confere as seguintes capacidades de alto Tormento:

- **Voz dos Condenados:** A voz do demônio se agita com ódio e maldade inumanos. As dificuldades de todos os testes de Intimidação são reduzidas em dois pontos.

- **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

- **Saliva Corrosiva:** A saliva do demônio perfura a carne como se fosse ácido. A mordida provoca um nível adicional de dano agravado, ou então o personagem é capaz de cuspir num alvo a três metros de distância com um teste bem-sucedido de Destreza. A cusparada inflige um dado de dano agravado além dos sucessos adicionais obtidos. Alvos como os mortais imunes a dano agravado recebem dano letal.

- **Chifres:** Um par de chifres de carneiro ou touro se projeta da testa do personagem. Se atacado em combate próximo, o personagem terá direito a um contra-ataque livre. Faça um teste de Destreza + Briga. Se bem-sucedido, o personagem provocará dano agravado igual à Força -1.

FLAGELO

(ASHARU)

Os Anjos do Firmamento regiam os ventos sob a abóbada estrelada do Céu e transmitiam o sopro da vida de Deus aos homens e aos animais. A Doutrina do Despertar era instru-

mental para essa tarefa sagrada, pois impregnava os corpos dos recém-nascidos com a centelha da vida e mantinham livres da doença e dos ferimentos os protegidos desses anjos. Antes da Queda, cada criatura que recebia a bênção da vida estava, daí em diante, ligada ao anjo que a despertara, o que permitia aos espíritos protetores perceber quando seus filhos estavam sofrendo ou se achavam em perigo e, portanto, correr até eles. Os Asharu perderam esse vínculo inato depois da Queda, mas, com o tempo, os Flagelos reuniram o saber que lhes devolveu uma parte de sua percepção abrangente: a Doutrina do Firmamento. Uma de suas tarefas secundárias como doadores da vida era direcionar as correntes de ar que sustentavam a vida do Paraíso, e isso estava contido na Doutrina dos Ventos.

DOCTRINA DO DESPERTAR

• ENCONTRAR OS FIÉIS

Esta evocação permite ao Flagelo localizar indivíduos específicos, sejam mortais ou demônios, ao detectar suas reservas de Fé.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Presciência. A dificuldade depende de quanta informação seu personagem possui em relação ao indivíduo. Se ele conhecer o nome terreno do indivíduo, a dificuldade será igual a 8. Se o indivíduo for um demônio e o personagem conhecer-lhe o Nome Celestial, a dificuldade será igual a 7. Se conhecer o Nome Verdadeiro do indivíduo, a dificuldade será igual a 6. O Flagelo é capaz de detectar e localizar um indivíduo a uma distância em quilômetros igual a sua pontuação de Fé multiplicada por dois. Se procurados ativamente dessa maneira, os demônios podem usar sua percepção sobrenatural para detectar a busca como um ato reflexo (consulte a seção sobre os poderes inatos para obter mais detalhes). Se perceber que é procurado, o demônio poderá evitar a detecção com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se obtiver mais sucessos que o Flagelo, ele passará despercebido.

Tormento: Os demônios monstruosos conseguem detectar apenas fontes de decadência espiritual ou corrupção. Eles podem usar esta evocação para procurar indivíduos cuja Fé ou Força de Vontade tenha sido reduzida a zero.

•• PURIFICAR

Os Flagelos empregam esta evocação para purificar um ser vivo, seja uma planta, um animal ou um ser humano. Quando eles concentram sua Fé num alvo, qualquer veneno, infecção ou tecido doente é literalmente expelido do corpo e emerge como um fluido negro e viscoso.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Medicina. A dificuldade do teste depende da virulência e da magnitude da doença ou do veneno. Purificar um corpo dos efeitos do álcool exige uma dificuldade igual a 6, enquanto uma doença virulenta, como a tuberculose ou o câncer, requer uma dificuldade igual ou superior a 8. O processo é tudo ou nada. A evocação supera a doença ou não, e só uma tentativa pode ser feita por um único demônio sobre um único indivíduo para um caso específico de uma enfermidade ou de um veneno. O Flagelo precisa ser capaz de tocar seu alvo para executar esta evocação.

Tormento: Os Flagelos monstruosos empregam esta evocação para *disseminar* a doença e a corrupção. Cada sucesso gerado por um teste de Fé inflige um nível de dano por contusão a uma vítima viva. E mais, a vítima receberá um nível adicional de dano por contusão e perderá um ponto temporário de Força de Vontade a cada dia daí em diante, pois a corrupção se espalhará por seu organismo. Não é possível curar a doença com cuidados médicos. Ela continuará a afetar a vítima durante um número de dias igual à pontuação de Fé do Flagelo.

••• CICATRIZAR

Esta evocação permite ao Flagelo cicatrizar até mesmo os piores ferimentos tanto de demônios quanto de mortais.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Medicina. O Flagelo consegue reparar todo o dano por contusão de um alvo ou recuperar um nível de vitalidade perdido por dano letal ou agravado para cada sucesso. O personagem precisa ser capaz de tocar o alvo para executar esta evocação.

Tormento: Os Flagelos monstruosos usam esta evocação para envenenar o corpo de uma vítima. Cada sucesso reduz o Vigor do alvo temporariamente. Se perder todo o seu Vigor, o alvo entrará em coma e perderá um nível de vitalidade devido ao dano agravado (ou letal, se a vítima for imune ao dano agravado) por hora para cada sucesso remanescente, a menos que receba cuidados médicos imediatamente. O Vigor perdido só poderá ser recuperado depois de um número de dias igual à pontuação de Fé do demônio.

•••• ANIMAR

Esta poderosa evocação permite a um Flagelo impregnar objetos não-vivos com o sopro divino, conferindo-lhes um tipo de vida rudimentar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Ofícios. O número total de sucessos obtidos forma uma parada de dados que você vai lançar para qualquer ação que o objeto animado realizar num determinado turno. O objeto não é inteligente nem tem consciência; trata-se de uma extensão da vontade do demônio. O demônio pode animar um número de objetos igual a sua pontuação de Fé permanente de uma só vez. Os efeitos da evocação duram uma única cena. O demônio precisa primeiro tocar um objeto para animá-lo, mas é capaz de controlá-lo à distância desde que possa vê-lo.

Tormento: Um Flagelo monstruoso é capaz de animar um objeto com a mesma facilidade de seus semelhantes de baixo Tormento, mas os objetos tocados por ele são contaminados por sua fúria e sua dor. A menos que ele os controle com vontade de ferro, os objetos atacam as primeiras coisas vivas que encontrarem, sejam amigas ou inimigas.

Faça um teste de Força de Vontade para cada objeto a cada turno. A dificuldade do teste é igual ao Tormento do demônio. Se falhar num dos testes, o demônio perderá o controle sobre esse objeto pelo resto do turno e a coisa enlouquecerá, atacando o primeiro ser vivo a seu alcance. Se o demônio estiver disposto a permitir que um objeto ataque com violência, o teste será desnecessário.

.....DEVOLVER A VIDA

Esta potente evocação permite a um Flagelo insuflar a vida nos corpos dos mortos, devolvendo-lhes a vitalidade, mas não necessariamente suas almas. A menos que uma alma esteja disponível para se ligar ao corpo, o resultado será um zumbi irracional sob total controle do demônio.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Medicina. A dificuldade dependerá de há quanto tempo o corpo está morto. Um cadáver recente requer uma dificuldade igual a 6, enquanto um corpo morto há vários dias ou há uma semana exigiria uma dificuldade igual ou superior a 7. É impossível restaurar cadáveres mais antigos. Se bem-sucedido, o corpo voltará à vida, mas, a menos que o Flagelo também seja capaz de suprir o corpo com uma alma, o resultado será um zumbi irracional que o demônio consegue controlar. Os anjos caídos desencarnados podem possuir esses corpos animados com a permissão do Flagelo, ou então podem tentar assumir o controle com um teste resistido de Força de Vontade. Os efeitos desta evocação duram uma única cena, a menos que você deseje usar um ponto temporário de Força de Vontade para tornar a restauração permanente. Seu demônio pode devolver a vida a um número de cadáveres igual a sua pontuação de Fé num determinado momento. Para serem afetados, os alvos precisam estar num raio em metros igual à pontuação de Fé do personagem.

Tormento: Um Flagelo monstruoso é capaz de devolver a vida com a mesma facilidade que seus semelhantes de baixo Tormento, mas os cadáveres ressuscitados por ele são contaminados por sua fúria e sua dor. A menos que ele os controle com vontade de ferro, os corpos atacarão as primeiras coisas vivas que encontrarem, sejam amigas ou inimigas.

Faça um teste de Força de Vontade para cada corpo ressuscitado por turno. A dificuldade é igual ao Tormento de seu demônio. Se falhar num dos testes, o demônio perderá o controle pelo resto do turno e o cadáver enlouquecerá, atacando o primeiro ser vivo a seu alcance. Se o personagem estiver disposto a permitir que o morto-vivo ataque com violência, o teste será desnecessário.

DAGAN, O SEMBLANTE DO DESPERTAR

A forma apocalíptica dos mestres da vida impregna o corpo mortal do anjo com o rubor da juventude e uma saúde vibrante: até mesmo o mais velho hospedeiro mortal parece estar na flor da vida e move-se com graça, velocidade e força inumanas. Essa aura de vitalidade é irradiada como uma sensação perceptível de calor — feito um raio de sol — e todos os seres vivos tocados são temporariamente impregnados com esse poder. As flores murchas ganham vida, os feridos recuperam as forças e os velhos esquecem suas aflições.

O Semblante do Despertar confere as seguintes capacidades especiais:

- **Aura de Vitalidade:** Os seres vivos (plantas ou animais) num raio em metros igual à Fé de seu personagem são impregnados com energia revigorante. Os indivíduos dentro dessa área se recuperam de qualquer dano por contusão à razão de um nível de vitalidade por turno.
- **Sem Deixar Rastro:** A dificuldade dos testes de Furtividade do personagem é reduzida em dois pontos e sua

passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Capacidades Físicas Aprimoradas:** O anjo caído acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+1), Destreza (+1) e Vigor (+1).

- **Asas:** Um par de asas de coruja se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

Tormento: À medida que os Dagan se deixam consumir por suas naturezas demoníacas, seu domínio sobre a vida e a vitalidade volta-se contra eles mesmos, transformando-lhes os corpos mortais em criadouros de doenças e tumores cancerosos. Eles se cobrem de neoplasmas deformados e chagas pustulentas, e sua carne é úmida e esponjosa ao toque.

O Semblante do Despertar confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Miasma:** O hálito do demônio fede à podridão gangrenosa que pode ter um efeito debilitante sobre seus adversários mais próximos. O demônio é capaz de afetar vítimas a uma distância máxima em metros igual a sua pontuação de Fé dividida por 3. Os mortais e os demônios apanhados na trajetória da exalação perdem suas ações pelo resto do turno, a menos que passem num teste de Vigor (dificuldade 7). Se ocorrer uma falha crítica, uma das vítimas também será afetada por um vírus ou uma doença, a critério do Narrador.

- **Níveis de Vitalidade Adicionais:** O demônio ganha três níveis de vitalidade Escoriado para agüentar dano por contusão, letal e agravado.

- **Pele Viscosa:** A pele adoentada do Dagan se desprende quando perfurada ou agarrada, deixando o pretenso agressor coberto de carne podre. A dificuldade para se engalfinhar com o demônio aumenta em dois pontos e o personagem pode escapar de grilhões, como cordas ou algemas, com um teste bem-sucedido de Destreza.

- **Apêndices Adicionais:** O demônio desenvolve um segundo par de braços ou uma cauda preênsil, a critério do jogador. Os braços adicionais permitem a um personagem aparar ou bloquear ataques desarmados ou com armas brancas sem sacrificar seu próprio ataque, ou então realizar até dois ataques adicionais por turno (todos eles considerados ações múltiplas). A cauda preênsil tem metade da altura do personagem, usa só metade da Força do mesmo (arredondada para baixo) para erguer objetos e permite que o personagem fique dependurado.

DOCTRINA DO FIRMAMENTO

• VISÃO REMOTA

Esta evocação permite a um Flagelo enxergar pelos olhos de um de seus servos. Esta forma de visão é estritamente passiva: o demônio não passa de um espectador.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Empatia. O Flagelo pode ver pelos olhos de seu servo durante um número de turnos igual à quantidade de sucessos obtidos. Não há limites de alcance para esta evocação.

Tormento: Ao empregar esta evocação, o demônio monstruoso acaba estourando vasos sanguíneos nos olhos do mortal. Tão logo o demônio interrompe o contato, o mortal é obrigado a fazer um teste de Vigor contra uma dificuldade igual ao Tormento do Flagelo. Se falhar no teste, o servo ficará cego durante um número de dias igual ao número total de turnos da duração da evocação. No caso de uma falha crítica, o servo ficará cego permanentemente.

•• PERSCRITAR

O Flagelo precisa conhecer um dos nomes da vítima em questão, ou então segurar um objeto que pertença à vítima: chaves de carro, um artigo de vestuário etc. O demônio é capaz de observar a vítima e aquilo que a cerca, não importa a que distância os dois estejam um do outro.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Empatia. A dificuldade depende do grau de intimidade com a vítima: quando se emprega o nome de um mortal ou um objeto físico que pertence ao mesmo, a dificuldade é igual a 8; no caso do Nome Celestial de um demônio, a dificuldade é igual a 7; no caso de um Nome Verdadeiro, a dificuldade é igual a 6. O grau de detalhamento obtido depende do número de sucessos conseguidos. Um sucesso proporciona apenas uma imagem visual da área imediata em torno da vítima. Dois sucessos expandem a esfera visual ao redor do alvo até uma distância em metros igual à pontuação de Fé do Flagelo. Três sucessos acrescentam informações auditivas: o demônio ouve a voz da vítima, mas é só. Quatro ou mais sucessos permitem ao Flagelo ouvir tudo o que se passa em volta da vítima. Esta evocação dura um número de turnos igual à pontuação permanente de Fé de seu personagem, ou então a conexão pode ser interrompida voluntariamente a qualquer momento.

Tormento: O peso da atenção de um demônio monstruoso provoca uma forte dor de cabeça no alvo, bem como sentimentos crescentes de paranóia e agressividade. O Narrador precisará fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) em nome da vítima para cada turno no qual ela for observada. No caso de uma falha, o alvo receberá um nível de dano por contusão e reagirá com fúria e agressividade cada vez maior em relação às pessoas a seu redor, o que aumentará as dificuldades de todos os testes Sociais em dois pontos pelo resto da cena. No caso de uma falha crítica, o alvo também vai adquirir uma perturbação temporária.

••• PORTA-VOZ DOS CONDENADOS

Esta evocação permite ao Flagelo falar e agir por meio do corpo de um de seus servos. No entanto, trata-se de mais uma forma de controle remoto do que de franca possessão. O demônio continua entranhadamente oculto no corpo de seu hospedeiro e simplesmente controla a vontade do mortal por meio do vínculo existente entre ele e seu servo, e é capaz de fazer isso a qualquer distância.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. O número de sucessos determina quantos dados do servo você poderá lançar para realizar uma certa ação durante um turno. Essa parada não pode ser maior que o número máximo de dados que normalmente estaria disponível ao servo para realizar uma ação. Quando seu demônio falar por meio do servo, a voz, as expressões e os maneirismos serão os do

Flagelo. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação permanente de Fé do personagem.

Tormento: Os demônios monstruosos não são muito escrupulosos com as faculdades mentais de um servo: o desafortunado mortal corre o risco de sofrer dano cerebral permanente quando controlado. A cada turno no qual o demônio realizar uma ação com o corpo do mortal, o Narrador fará um teste de Vigor em nome deste. Se falhar, o mortal perderá *permanentemente* um ponto do Atributo relevante. Se o demônio usar o servo apenas para falar, o Narrador fará um teste de Força de Vontade. Se falhar, o servo perderá um ponto de Inteligência.

•••• TOQUE LONGÍNQUO

Os Flagelos empregam esta evocação para direcionar seus poderes contra um alvo fora de seu campo visual, desde que conheçam um dos nomes do alvo ou possuam um artigo de grande importância afetiva para o mesmo, como um objeto de estimação ou um cacho de cabelo.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Presciência. O demônio é capaz de afetar alvos a uma distância máxima em quilômetros igual a vinte vezes a *atual* parada de Fé do personagem. Depois, siga o sistema para a realização de seja lá qual for a evocação que seu personagem pretende usar, mas a dificuldade do teste será determinada pela quantidade de informações que ele possui a respeito do alvo. Se ele possuir apenas o nome terreno do alvo ou um objeto de uso pessoal, a dificuldade será igual a 9. Se o alvo for um demônio e seu personagem tiver o Nome Celestial do mesmo, a dificuldade será igual a 8; se ele tiver o Nome Verdadeiro do alvo, a dificuldade é igual a 7. Se o alvo do demônio for um de seus próprios servos, a dificuldade será reduzida a 6. As evocações que afetam áreas têm como centro o próprio alvo.

Tormento: O foco ardente da atenção de um demônio monstruoso enche a vítima com visões de horror e loucura. Quando um demônio de alto Tormento utiliza esta evocação, faz-se um teste de Força de Vontade em nome do alvo contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. No caso de uma falha, o alvo adquire uma perturbação temporária. No caso de uma falha crítica, a perturbação é permanente. Esses efeitos somam-se aos resultados da evocação que o Flagelo dirige ao alvo, seja ela qual for.

••••• VÁRIOS LIGARES AO MESMO TEMPO

Esta evocação é semelhante à do Porta-voz dos Condenados, exceto que o Flagelo é capaz de falar e agir por meio de vários servos ao mesmo tempo.

Sistema: O demônio consegue afetar um número de servos igual a sua pontuação de Raciocínio, mas, se afetar um número menor de alvos que seu nível de Raciocínio, ele também conseguirá controlar seu próprio corpo ao mesmo tempo. Do contrário, o corpo do demônio entrará num coma profundo até a evocação expirar. Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Liderança. Os sucessos obtidos formam uma parada de dados a ser lançada para cada um dos servos sob o controle do personagem. Além disso, o personagem pode executar uma evocação por meio de *um* dos servos assim controlados a cada turno, usando sua própria parada de dados. Vários

servos podem ser controlados durante um número de turnos igual à pontuação permanente de Fé do personagem.

Tormento: A cada turno no qual o demônio realizar uma ação com o corpo de um servo, o Narrador fará um teste de Vigor em nome do mortal. Se falhar no teste, o indivíduo perderá *permanentemente* um ponto do Atributo relevante. Se o demônio usar o servo apenas para falar, o Narrador fará então um teste de Força de Vontade. Se falhar, o servo perderá um ponto de Inteligência. Além disso, se um demônio monstruoso realizar uma evocação por meio do corpo de um de seus servos, o servo terá direito a um teste de Vigor contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. Se falhar, ele receberá um nível de dano letal.

ANSHAR, O SEMBLANTE DO FIRMAMENTO

Estes Anjos do Firmamento revelam-se como figuras graciosas e etéreas de pele clara e grandes olhos cinzentos. Ao falar, suas vozes ecoam de leve, como se estivessem muito distantes, e eles se alternam entre turnos de serena distração e períodos de vigilância intensa e inquietante.

O Semblante do Firmamento confere as seguintes capacidades especiais:

- **Sentidos Aguçados:** Os cinco sentidos do personagem são elevados a níveis sobre-humanos, reduzindo em dois pontos a dificuldade de seus testes de Percepção.

- **Asas:** Um par de asas de coruja se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Intuição Acentuada:** O extraordinário discernimento do personagem reduz as dificuldades de todos os testes de Intuição em dois pontos.

- **Esquiva Acentuada:** As dificuldades de todos os testes de Esquiva são reduzidas em dois pontos.

Tormento: Os Anshar monstruosos parecem ainda mais distantes do reino físico, envoltos num perturbador manto de sombras e brumas. A pele assume uma coloração cinzenta e quase translúcida, e seus corpos tornam-se esqueléticos e emaciados, com a pele tão esticada sobre as faces a ponto de parecerem caveiras maldosas.

O Semblante do Firmamento confere as seguintes capacidades de alto Tormento:

- **Manto de Sombras:** O demônio se envolve num manto de trevas, o que dificulta a visualização de seus traços em boas condições de luminosidade e torna-o praticamente invisível à noite. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em dois pontos toda vez que o demônio estiver na penumbra ou mover-se no escuro. Se o personagem for atacado, as regras para Lutar às Cegas serão aplicadas ao agressor. Consulte a pág. 240 do capítulo sobre sistemas para os detalhes.

- **Vários Olhos:** O demônio ganha de quatro a seis olhos adicionais que se projetam de sua cabeça e/ou pescoço. Esses órgãos adicionais dão ao demônio visão de 360° e reduzem em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Percepção.

- **Iniciativa Aprimorada:** O personagem acrescenta dois pontos a sua iniciativa.

- **Garras:** O personagem manifesta garras que provocam Força + 2 de dano agravado.

DOCTRINA DOS VENTOS

• INVOCAR O VENTO

Esta evocação permite ao demônio conjurar o vento aparentemente do nada. O Flagelo é capaz de controlar a direção geral do vento e empregá-lo para aumentar a distância percorrida com um salto ou tolher a eficiência de armas de alcance.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O número total de sucessos obtidos determina a força do vento invocado. Dependendo do modo como o vento é empregado, esta força pode ser acrescentada como um número de sucessos automáticos a um teste de Esportes (para saltar uma longa distância, por exemplo), pode aumentar a dificuldade de um ataque à distância desferido contra seu personagem ou pode ser usada como uma parada de dados para exercer força contra um objeto (como empurrar uma porta aberta, derrubar uma pessoa etc.). O vento persiste durante um único turno. É possível empregar ventos incrementados a qualquer distância dentro do campo visual do personagem.

Tormento: Quando os demônios monstruosos invocam o vento, este é contaminado pela pestilência de um ossuário e fede à morte e decomposição. Aqueles que forem surpreendidos por essa rajada devem passar num teste de Vigor (dificuldade 7) ou então receberão um nível de dano por contusão que não pode ser absorvido. No caso de uma falha crítica, a vítima perderá o direito a todas as ações daquele turno devido a um forte enjôo.

•• PUNHO DE AR

Esta evocação permite a um demônio manipular a pressão do ar, o que lhe confere a capacidade de esmagar objetos, atordoar seres vivos ou fazer com que estes explodam de dentro para fora.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. Cada sucesso inflige um nível de vitalidade de dano por contusão aos seres vivos. Se dirigido a objetos não-vivos, os sucessos obtidos são considerados pontos de Força na tabela de Demonstrações de Força (consulte a pág. 232 do capítulo sobre sistemas) para determinar o grau de efeito da rajada de ar sobre um alvo. Seu personagem tem de ser capaz de enxergar o alvo para empregar esta evocação, e os efeitos persistem durante um turno.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de recorrer a seu ódio para intensificar a força desta evocação a ponto de infligir dano letal nos alvos vivos.

••• COMANDAR O VENTO

Quando um Flagelo usa esta evocação, ele é cercado por ventos rodopiantes que se tornam extensões de sua vontade. Ele pode usar essas rajadas de ar para manipular objetos.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Sobrevivência. O número total de sucessos obtidos forma uma parada de dados que você poderá lançar em nome do personagem para realizar qualquer ação que envolva movimento ou controle de objetos ou alvos. A dificuldade das ações que exigem controle motor

fino (digitar, enfiar uma chave na fechadura etc.) é igual a 9. O Flagelo é capaz de afetar objetos até uma distância em metros igual a sua pontuação de Fé. O efeito desta evocação dura o resto da cena.

Tormento: Os ventos instigados por um demônio monstruoso se transformam num miasma pútrido que sufoca qualquer pessoa tocada por eles. Todos os seres vivos ao alcance da evocação do demônio recebem um nível de dano por contusão a cada turno, algo que as proteções não são capazes de absorver. Filtros ou respiradores, como as máscaras de gás, são a única proteção contra esse ar venenoso.

•••• MURALHA DE AR

Apesar de serem capazes de agitar o ar e transformá-lo num furioso vendaval com apenas uma palavra, os Flagelos também conseguem condensá-lo na forma de uma barreira impenetrável e imobilizar objetos sólidos como se estes tivessem atingido uma muralha de pedra. Quando executada esta evocação, o ar sofre uma distorção visível, como se fosse um vidro antigo e ondulado. Quanto mais forte a barreira, mais opaca ela se tornará.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O número total de sucessos obtidos é uma parada de dados que pode ser usada para absorver todos os ataques à distância (como se fosse uma proteção) ou para realizar testes resistidos contra todos os ataques em combate próximo. A muralha abrange uma área em metros quadrados igual à pontuação de Fé do personagem, e o Flagelo consegue criar a muralha em qualquer forma ou tamanho desejado dentro desses limites. É preciso passar num teste resistido de Força + Esportes (dificuldade 7) contra a parada de dados da muralha para atravessá-la. A muralha pode ser estabelecida em qualquer ponto do campo visual do Flagelo até uma distância em metros igual a sua pontuação de Fé. A muralha continua no lugar pelo resto da cena a menos que seja removida antes disso, a critério do personagem. A muralha desaparece imediatamente se o personagem for Incapacitado.

Tormento: Os demônios monstruosos criam muralhas de ar que lembram redemoinhos de névoa cinzenta e queimam a pele como o ácido. Os indivíduos que tentam forçar a passagem pela barreira ficam sujeitos a um número de dados de dano letal igual ao Tormento do demônio.

••••• CICLONE

Esta poderosa evocação permite ao Flagelo impregnar o ar com o poder de sua Fé e provocar um tufão devastador num piscar de olhos. Essa tempestade furiosa afeta tudo o que toca, mas o demônio consegue concentrá-la num alvo específico se assim desejar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). O número total de sucessos obtidos determina a Força do vento invocado pelo personagem naquele turno. A tempestade afeta tudo que estiver a uma distância em metros igual à parada de dados *atual* do personagem: os objetos leves são arremessados, as portas se abrem repentinamente e as janelas se quebram. Compare a Força da tempestade à tabela de Demonstrações de Força (consulte a pág. 232 do capítulo sobre sistemas para os detalhes) a fim de determinar o grau de força que o vento é capaz de exercer. Se assim

desejar, o personagem poderá concentrar o efeito do ciclone num alvo específico com um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade igual à Força do ciclone). É possível direcionar uma tempestade contra um alvo ao alcance da visão do personagem.

Uma vez por turno, jogue um número de dados igual à Força da tempestade. Cada sucesso inflige um nível de dano por contusão aos seres vivos surpreendidos ou ao alvo da tempestade. O centro da tempestade pode ser o personagem ou então se encontrar em outro lugar quando tiver um alvo, sem qualquer risco para o demônio em qualquer um dos casos.

A cada turno depois do primeiro, a tempestade perderá um ponto de Força e seu raio de ação encolherá em um metro, a menos que o personagem deseje mantê-la (faça um outro teste de Vigor + Sobrevivência e use um ponto de Fé).

Tormento: O centro ávido da tempestade de um demônio monstruoso tira o próprio ar dos pulmões dos seres vivos e o acrescenta a sua força. Todos os seres vivos (exceto o personagem) no raio de ação do ciclone perderão um nível de vitalidade devido ao dano letal a cada turno enquanto se esforçarem para respirar. Se a Força da tempestade exceder a Força de Vontade do demônio, o ciclone escapará ao seu controle e afetará tudo o que tocar, *incluindo-se* o próprio demônio.

ELLIL, O SEMBLANTE DOS VENTOS

Os monarcas do ar se revelam altos e ágeis, com olhos grandes e movimentos rápidos e graciosos. Em sua forma reveladora, os Ellil se encontram continuamente cercados por ventos inconstantes que fluem e refluem com a intensidade de suas emoções. A fumaça e o vapor presentes na área geralmente são sugados por esses ventos para formar um vórtice que circunda as cabeças e os ombros desses demônios como uma auréola sinistra.

O Semblante dos Ventos confere as seguintes capacidades especiais:

- **Visão Sobrenatural:** O personagem enxerga cinco vezes mais que um ser humano normal, o que permite ao Ellil enxergar objetos a cinqüenta metros com a mesma nitidez como se estivessem a dez metros de distância, desde que haja uma fonte de luz, mesmo que fraca (como o luar). Este efeito também reduz em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Percepção que tenham a visão como base.

- **Asas:** Um par de asas de coruja se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Equilíbrio Perfeito:** As dificuldades de todos os testes de Esportes que envolvem saltos e acrobacias são reduzidas em dois pontos.

- **Imune ao Dano Provocado por Quedas:** O personagem não sofre qualquer tipo de dano como resultado de uma queda, não importa a altura.

Tormento: Os Ellil que sucumbem a sua natureza demoníaca tornam-se figuras descarnadas de traços finos e compridos, e suas faces são dominadas pelos grandes olhos que jamais piscam. Suas asas ourrora magníficas tornam-se esfarrapadas e sarmentas, e suas figuras altivas se inclinam; eles preferem a posição de cócoras a ficar de pé. Estão sempre inquietos,

pois não conseguem permanecer num mesmo lugar durante mais de alguns minutos.

O Semblante dos Ventos confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Garras:** Os dedos das mãos e dos pés do demônio terminam em garras recurvas e grossas que provocam Força + 2 de dano agravado.

- **Ações Adicionais:** É possível usar pontos de Fé para obter ações adicionais num turno à razão de um ponto por ação. Essas ações ocorrem segundo a ordem decrescente de iniciativa, de maneira que, se um demônio com uma iniciativa igual a 7 conseguir uma ação adicional, ele realizará sua ação normal à contagem de sete e sua ação adicional à contagem de seis. O jogador precisa decidir adquirir as ações adicionais no início de um turno antes de realizar quaisquer outras ações.

- **Espinhos:** Os ombros e os braços (mas não os antebraços) do demônio cobrem-se de uma guarnição de espinhos afiados que oferecem risco aos adversários em combate próximo. O agressor que atingir o demônio em combate próximo perderá um nível de vitalidade devido ao dano letal, a menos que seja bem-sucedido num teste de Destreza (dificuldade 7).

- **Bile Cáustica:** O demônio pode vomitar um jorro de bile corrosiva sobre seus adversários, capaz de atingir seus alvos a uma distância em metros igual a sua pontuação de Fé. É necessário um teste bem-sucedido de Destreza + Esportes para atingir um alvo. A bile inflige Força -1 de dano agravado.

MALEFEITOR

(ANNUNAKI)

Apesar de raramente vistos, os Artífices eram responsáveis pela manutenção da face em eterna murchação do Paraíso, escavavam vales, erguiam montanhas e estendiam as planícies num ciclo lento e constante de movimento que estimulava todos os outros ciclos da vida física. Essa obrigação fundamental era representada pela Doutrina da Terra, o que conferia a esses anjos os segredos da manipulação das rochas e do solo, não importava suas dimensões. Lado a lado com essa tarefa colossal seguia a responsabilidade de tornar a terra acessível às criaturas vivas que a habitavam, e eles traçavam os caminhos de um local a outro. A Doutrina dos Caminhos é um conjunto discreto mas poderoso de evocações que prescreve como um objeto físico passa de um ponto a outro. A humanidade acredita que a distância mais curta entre dois pontos seja uma linha reta, mas só porque os anjos da terra assim quiseram que fosse no passado. Apesar de essas artes poderosas terem sido cruciais para a existência do Paraíso, seus métodos eram lentos e indiretos segundo os padrões dos mortais. Quando a guerra começou, os Annunaki procuraram um meio de tornar seus poderes mais úteis a seus aliados mortais e demoníacos, o que levou à síntese de armas e ferramentas incrementadas pelo poder dos anjos caídos. Esses métodos, contidos na Doutrina da Forja, hoje são considerados as marcas registradas dos Malfiteiros.

DOUTRINA DA TERRA

• FUSÃO COM A TERRA

Esta evocação permite ao demônio unir seu corpo físico à terra sob seus pés. Conquanto a evocação continue em efeito, não será possível movê-lo, levá-lo nem derrubá-lo, a menos que ele deseje fazê-lo.

Sistema: Faça um teste de Força + Sobrevivência. Se bem-sucedido, o Malfiteiro vai se unir à terra e não será possível movê-la daquele ponto a menos que ele assim o deseje.

Tormento: Os demônios monstruosos conseguem afundar no solo e deslocar-se sob a terra em qualquer direção que desejarem. O número de sucessos obtidos determina quantos metros o demônio é capaz de percorrer em linha reta. Cada turno de deslocamento exige um teste de Força + Esportes. Se falhar no teste, o demônio será forçado de volta à superfície.

•• REVOLVER A TERRA

Esta evocação permite a um Malfiteiro fazer com que a terra renuncie a seus segredos enterrados. Concentrando-se num determinado tipo de objeto (por exemplo, ouro, ferro e cadáveres), o demônio faz a terra ao redor dele se revolver, o que força o item desejado a aparecer na superfície.

Sistema: O personagem determina o que ele procura no interior da terra e você faz um teste de Força + Sobrevivência. O número de sucessos obtidos determina o raio em metros — o que inclui a profundidade — afetado pela evocação a partir da posição do personagem. Se o objeto ou o material se encontrar nessa área, este será forçado a aparecer na superfície.

Tormento: Os demônios monstruosos podem empregar esta doutrina para criar uma espécie de vórtice que suga os objetos para baixo. Os demônios ou seres humanos afetados pela evocação podem tentar evitar os efeitos da mesma se tiverem uma ação disponível no mesmo turno. O alvo é enterrado a um número de metros igual ao número total de sucessos obtidos dividido por 3. Para sair dessa tumba de terra é necessário um teste prolongado de Força + Esportes (dificuldade 8), com jogadas a cada minuto. Até obter mais sucessos que você, a vítima continuará enterrada e receberá dano como se estivesse se afogando (consulte a pág. 263 do capítulo de sistemas para os detalhes).

••• MODELAR A TERRA

Esta poderosa evocação permite ao Malfiteiro fazer com que a terra se mova e ganhe forma segundo a vontade dele. Com um gesto da mão, uma muralha de terra ou pedra pode saltar do solo para abrigá-lo, ou as paredes de um edifício podem escorrer como cera derretida, criando uma passagem que antes não existia.

Sistema: Faça um teste de Força + Ofícios. A dificuldade é determinada pelo tipo de material afetado (é igual a 5 para a terra não compactada; 6 para o granito; 7 para materiais tratados, como o concreto). O número de sucessos obtidos, dividido por dez, determina quantos metros quadrados do material o demônio é capaz de manipular. O material afetado pode receber ordens para assumir qualquer forma que o demônio desejar dentro desses parâmetros. O material afetado precisa estar a uma distância menor ou igual a um número de metros igual à Fé do personagem, e as mudanças impostas são permanentes.

Tormento: Os demônios monstruosos conseguem afetar a terra da mesma maneira que os demônios menos atormentados, mas o material manipulado é incrivelmente tóxico. Os seres vivos que entrarem em contato com essa terra maculada receberão um nível de dano letal por turno de exposição.

•••• TEMPESTADE DE TERRA

Esta evocação faz com que torrões de terra e fragmentos de rocha ou concreto irrompam do solo e formem um turbilhão de projéteis mortíferos que cerca o Malfetor e proporciona proteção contra ataques, além de fornecer mísseis para o demônio arremessar contra os adversários.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Força + Sobrevivência. O número de sucessos obtidos forma uma parada de proteção, lançada com o intuito de absorver o dano provocado por quaisquer ataques dirigidos ao Malfetor. A própria tempestade tem como centro o anjo caído e desloca-se quando ele se move. Se desejar, o Malfetor pode sacrificar um dado de sua parada durante qualquer turno para arremessar um projétil de terra ou pedra do tamanho de um punho contra um alvo. Como no caso de qualquer ataque à distância, faça um teste de Destreza + Esportes para acertar o alvo, sendo a parada de dados de dano por contusão igual à pontuação de Fé do personagem. O alcance da evocação estende-se a um número de metros igual à pontuação de Fé do personagem. Os indivíduos surpreendidos nessa área são fustigados por rajadas lancinantes de saibro, o que aumenta em um ponto a dificuldade de qualquer ação. Os efeitos desta evocação duram o resto da cena.

Tormento: A barragem de artilharia conjurada por um demônio monstruoso é mais semelhante a uma tempestade de areia que esfolia os seres vivos e consome os objetos inanimados em questão de minutos. A versão de alto Tormento desta evocação não proporciona dados de absorção adicionais, mas inflige um número de dados de dano letal igual ao Tormento do personagem a tudo o que for surpreendido no raio de ação da tempestade, exceto o próprio demônio. Além disso, as nuvens rodopiantes de terra e rocha pulverizada servem em grande parte para ocultar o demônio em seu interior, o que aumenta em um ponto a dificuldade dos ataques à distância dirigidos contra ele.

••••• TERREMOTO

Concentrando o poder de sua vontade, o Malfetor é capaz de incitar a energia encerrada nas profundezas da terra e criar um breve mas poderoso tremor que pode reverberar por toda uma cidade.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Força + Sobrevivência, depois distribua os sucessos obtidos entre a *intensidade* e a *dimensão* do tremor. A intensidade do tremor é acrescentada à dificuldade das ações de quaisquer pessoas dentro da área e é empregada como uma parada de dados para determinar o dano a estruturas verticais. Uma pequena construção de madeira, como uma choça, tem um ou talvez dois pontos de estrutura, enquanto uma casa de tijolos poderia ter três ou quatro. A dificuldade do teste de avaliação de dano é igual a 6. Se receber um montante de dano superior a seus pontos de estrutura, a construção vai desmoronar.



A dimensão do tremor determina seu raio efetivo. Um sucesso faz o tremor afetar um número de metros quadrados igual à pontuação de Fé do personagem dividida por dez. Dois sucessos afetam um número de metros quadrados igual à pontuação de Fé. Três sucessos afetam um número de quilômetros quadrados igual a três vezes essa pontuação. Portanto, o demônio é capaz de provocar uma enorme destruição em pequena escala, uma destruição significativa em média escala ou pouco dano em larga escala.

O tremor persiste durante um turno para cada ponto de intensidade que lhe for designado.

Tormento: Um demônio de alto Tormento faz a terra se agitar e vomitar nuvens tóxicas repletas de cinzas e que fedem a enxofre. Além dos efeitos anteriormente descritos, o fedor aumenta em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Percepção realizados no interior da área afetada, e as vítimas recebem um nível de dano por contusão a cada turno de exposição às exalações. Os efeitos continuam durante um número de turnos igual à intensidade do terremoto.

KISHAR, O SEMBLANTE DA TERRA

Estes anjos se manifestam como figuras muito altas e de pele escura, que varia de um castanho cremoso ao mais absoluto negro, e seus corpos parecem ter sido talhados na pedra, com músculos e ossos delineados em alto-relevo num corpo desprovido de carne macia ou gordura. Os Kishar não têm pêlos, e as íris de seus olhos têm a clareza e a cor de pedras preciosas: rubis, safiras, esmeraldas, granadas, topázios e diamantes. O ar em volta deles cheira a terra revolvida, saturado com promessas de vida.

O Semblante da Terra confere as seguintes capacidades especiais:

- **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce até o máximo de uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+2), Destreza (+1) e Vigor (+1).

- **Imune a Dano por Contusão:** O personagem é imune aos ataques que provocam somente dano por contusão.

- **Força Irresistível:** A dificuldade de qualquer Demonstração de Força (consulte a pág. 232) por parte do personagem é reduzida em dois pontos.

- **Visão Noturna:** O personagem enxerga na escuridão absoluta como se fosse em plena luz do dia.

Tormento: Os Kishar monstruosos são imensos e deformados, sua pele semelhante à pedra se cobre de nódulos e espigões afiados e é recortada por profundas rachaduras que vertem um pus negro e oleoso.

O Semblante da Terra confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

Apêndices Adicionais: O demônio desenvolve um segundo par de braços. Os braços adicionais permitem ao personagem aparar ou bloquear ataques em combate próximo sem sacrificar o próprio ataque, ou então realizar até dois ataques adicionais por turno (que são considerados ações múltiplas).

- **Bocarra Escancarada:** O metabolismo do demônio é como um alto-forno, capaz de consumir praticamente qualquer material sem se ferir. O metal, a rocha e a carne são mastigados e digeridos com facilidade. A dificuldade dos ataques por

mordida é reduzida em dois pontos, e a mordida provoca Força + 4 de dano agravado.

- **Espigões:** O corpo do demônio se cobre de espigões rochosos e afiados, o que acrescenta dois dados de dano agravado aos ataques desarmados do Kishar.

- **Pus:** Um pus negro e pútrido cobre o corpo do demônio, tornando-o difícil de se agarrar ou conter. A dificuldade de todas as tentativas de engalfinhamento dirigidas ao demônio aumenta em dois pontos.

DOCTRINA DOS CAMINHOS

• ENCONTRAR CAMINHOS

Esta evocação permite ao Malfetor determinar se existe um caminho entre ele e seu destino que preencha os critérios por ele estabelecidos. O caminho é visível apenas ao demônio e quem quer que o toque, revelando-se como uma tênue linha azul-prateada, como um raio de luar.

Sistema: Seu personagem estabelece os critérios para o caminho que procura e você faz um teste de Percepção + Sobrevivência. O número de sucessos exigidos depende dos critérios estabelecidos e da distância a se percorrer. Por exemplo, se o personagem deseja encontrar um caminho em meio a um trecho impenetrável de floresta ou pântano, você talvez precise de apenas um sucesso. Se ele quiser um caminho através de um campo aberto que lhe permita se deslocar sem ser visto, você precisará de dois sucessos ou mais. Um caminho para fazê-lo atravessar ileso uma casa em chamas exigiria três sucessos ou mais. Se o personagem falhar no teste, o caminho não será encontrado.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de procurar caminhos assim como seus semelhantes mais humanos, mas a dificuldade desses testes é igual ao Tormento do demônio. Quanto mais mortífero for o demônio, menos preparado ele estará para empreender uma busca focalizada.

•• TRAÇAR CAMINHOS

Neste nível, o Malfetor não precisa procurar um caminho útil. Ele pode traçar uma senda que satisfaça suas necessidades, apesar de não ser algo que possa ser feito de improviso.

Sistema: O demônio determina os critérios do caminho que deseja traçar e a distância a percorrer. Você faz um teste de Destreza + Sobrevivência. A dificuldade do teste aumenta de acordo com a complexidade do caminho. Um atalho que reduza o tempo de viagem, permita ao usuário passar despercebido e seja largo o suficiente para deixar mais de uma pessoa caminhar por ele ao mesmo tempo é muito complexo e poderia ter uma dificuldade igual a 9 ou 10. Você precisa conseguir um número de sucessos igual à extensão percorrida pelo caminho em centenas de metros. Esses sucessos podem ser obtidos por meio de uma ação prolongada, mas precisam ser acumulados em turnos sequenciais. Usando o exemplo anterior, se o Malfetor quisesse traçar aquele caminho entre dois pontos que estivessem a quinhentos metros um do outro, você precisaria obter cinco sucessos a uma dificuldade igual a 9 ou 10. O caminho, uma vez traçado, é visível apenas para o Malfetor (mas o uso bem-sucedido da evocação Encontrar Caminhos pode detectá-lo como no caso de qualquer outro caminho) e continuará em condições de uso durante um número de dias

igual à pontuação de Fé permanente do personagem. O jogador pode tornar o caminho permanente com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos também conseguem traçar caminhos, mas a mácula que se insere na tessitura de uma trilha torna o curso imprevisível e perigoso. Os testes realizados para percorrer um caminho traçado por um demônio monstruoso ficam sujeitos a falhas críticas caso resultem em 1 ou 2. A falha crítica faz com que o viajante deixe o caminho num ponto aleatório ao longo de sua extensão, determinado pelo Narrador — um contratempo possivelmente fatal se o caminho em questão levar ao interior de um lago ou de uma montanha.

••• OCULTAR CAMINHOS

Os caminhos, uma vez formados, podem ser encontrados e seguidos por qualquer demônio que tenha olhos e saiba procurá-los — a menos que estejam camuflados pelo demônio que os criou.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Sobrevivência. Qualquer demônio que tente encontrar o caminho mais tarde precisará obter mais sucessos que o Malfetor ao procurar a rota escondida. Essa dissimulação dura um número de dias igual à pontuação permanente de Fé do personagem ou pode se tornar permanente com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos não escondem um caminho: eles preparam uma armadilha para os incautos. Quando a evocação é executada, os sucessos obtidos tornam-se níveis automáticos de dano por contusão, infligidos a qualquer criatura que colocar os pés nesse caminho. Essa armadilha pode ser detectada com um teste de percepção sobrenatural (consulte a pág. 172), mas não pode ser evitada nem desarmada. Ao contrário da forma mais benigna de dissimulação, essa armadilha não pode ser transformada em algo permanente. Ela desaparecerá após um número de dias igual à pontuação de Tormento do demônio.

••••• FECHAR CAMINHOS

Esta evocação permite a um Malfetor selar as duas extremidades de um caminho e impedir que amigos e inimigos o utilizem até ele ser reaberto. Os caminhos fechados desse modo em geral são “trancados” com o uso de palavras especiais que podem então ser empregadas como um tipo de chave para permitir que indivíduos específicos tenham acesso ao caminho ao mesmo tempo em que restringe a passagem de outros.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Destreza + Sobrevivência. Você precisa obter um número de sucessos igual à distância percorrida pelo caminho em centenas de metros, e o esforço pode ter êxito com um teste prolongado no decorrer de um certo número de turnos sequenciais. Obtendo-se sucesso no teste, o caminho é fechado. Se alguém estiver percorrendo o caminho no momento, a pessoa ficará aprisionada em seu interior até o demônio decidir reabri-lo. Você pode usar um ponto temporário de Força de Vontade em nome do personagem para criar uma palavra-chave que outros demônios (e servos) possam utilizar para destrancar o caminho e percorrê-lo.

É possível forçar a abertura de caminhos fechados com este poder obtendo-se sucesso num teste de Força de Vontade. A dificuldade é igual à Força de Vontade apresentada pelo Malfetor quando este fechou o caminho, e o teste precisa render um número de sucessos igual a pontuação de Fé do mesmo por ocasião do encerramento. É possível forçar a abertura de um caminho dessa maneira como se fosse uma ação prolongada no decorrer de um certo número de turnos.

Tormento: Os demônios monstruosos não fecham caminhos: eles os destroem. Mais uma vez, você precisa obter um número de sucessos igual à distância percorrida pelo caminho em centenas de metros, e seu personagem pode empreender esse esforço como uma ação prolongada no decorrer de um certo número de turnos. Obtendo-se sucesso, o caminho desmorona e é destruído. Se alguém estiver percorrendo o caminho no momento, as conseqüências serão terríveis. O Narrador faz um teste de Destreza + Sobrevivência para cada pessoa (dificuldade 8). Se o teste tiver êxito, a vítima deixará o caminho num ponto aleatório ao longo de sua extensão. No caso de uma falha, ela se perderá entre os reinos físico e espiritual e começará a sufocar (consulte as regras de afogamento na pág. 263 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes). O Narrador pode continuar a fazer testes em nome da vítima aprisionada de minuto em minuto até ela escapar ou morrer. Se o personagem morrer, seu corpo não retornará ao reino físico.

••••• DEFORMAR CAMINHOS

Esta evocação permite a um Malfetor distorcer a natureza de um caminho pré-existente, alterando um ou mais de seus parâmetros. O caminho pode ser percorrido num período de tempo maior ou menor, pode levar os viajantes de volta ao ponto de partida, pode levar a um destino completamente diferente ou simplesmente se fechar sobre si mesmo num círculo sem fim.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Destreza + Sobrevivência. Se o personagem desejar aumentar ou diminuir o tempo de viagem, este será modificado segundo um fator igual ao número de sucessos obtidos. Se desejar alterar o destino do caminho ou fazer com que este se feche sobre si mesmo, você precisará obter um número de sucessos igual à extensão do caminho em centenas de metros. A duração do efeito é de um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem ou pode se tornar permanente com o investimento de um único ponto de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos criam caminhos distorcidos que também afligem as mentes dos viajantes. Além das alterações provocadas no próprio caminho, os viajantes que o percorrem precisarão fazer um teste de Força de Vontade ao chegar a seu destino. No caso de uma falha, eles vão adquirir uma perturbação temporária. No caso de uma falha crítica, a perturbação se tornará permanente.

ANTO, O SEMBLANTE DOS CAMINHOS

Os anjos dos caminhos lembram muito os mortais à primeira vista. Sua pele é bronzeada, como se tivessem passado a vida toda ao sol, e em volta dos olhos escuros encontram-se rugas profundas que envolvem suas órbitas em sombras permanentes. Só com um exame mais de perto é que as linhas de expressão se revelam como padrões intrincados que irradiam

dos olhos do anjo e continuam a percorrer os planos de sua face, desaparecendo no escalpo e circulando-lhe a garganta em tatuagens complexas. À noite, essas linhas refletem o luar na forma de arabescos espectrais que parecem se mover e realinhar quando o anjo fala.

O Semblante dos Caminhos confere as seguintes capacidades especiais:

- **Cálculo de Posição:** Seu personagem está sempre ciente de onde ele se encontra em relação aos pontos de referência conhecidos, não importa a que distância esses pontos possam estar. A menos que seja afetado por evocações que distorcem o espaço, como Deformar Caminhos, ele jamais perderá o senso de direção.

- **Percepção Acentuada:** As dificuldades de todos os testes de Percepção são reduzidas em dois pontos.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos a seu resultado de iniciativa.

- **Dedos Ligeiros:** O personagem é capaz de proezas sobrenaturais de prestidigitação; ele parece conjurar objetos do nada e fazê-los desaparecer novamente com um giro do pulso. Ele consegue retirar um objeto de um bolso ou escondê-lo sem ser detectado com um teste bem-sucedido de Destreza + Esportes.

Tormento: Os Antu monstruosos não conseguem ocultar as trilhaas que ziguezagueiam por suas faces — elas se sobressaem como inflamados cortes negros e rubros contra a pele bronzeada. O ar se move e estremece ao redor deles, e esse efeito aumenta e diminui dependendo da intensidade de suas emoções.

O Semblante dos Caminhos confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Sem Deixar Rastro:** A dificuldade dos testes de Furtividade é reduzida em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Alterar o Tamanho:** O demônio é capaz de alterar seu tamanho físico a fim de passar por fendas apertadas ou se esgueirar para dentro de espaços extremamente pequenos. Ele é capaz de reduzir seu tamanho até um terço de seu volume original, se assim desejar. A dificuldade dos ataques direcionados contra o demônio em miniatura aumenta em dois pontos.

- **Miragem:** O ar se deforma em volta do demônio, criando uma ilusão de óptica que engana o oponente quanto a que distância a criatura realmente se encontra. As dificuldades de todos os ataques à distância contra o demônio são aumentadas em um ponto. Outros demônios conseguem resistir a esses efeitos, assim como a qualquer outra ilusão (veja pág. 171).

- **Inexorável:** O demônio é capaz de caminhar ou correr sem descanso, percorrer distâncias sobre-humanas sem intervalo. Desde que continue em movimento, ele não será afetado pelo cansaço nem pela fome.

DOCTRINA DA FORJA

• APRIMORAR OBJETOS

Esta evocação permite a um Malfetor compreender de maneira instintiva um objeto e a função para a qual este foi projetado simplesmente passando as mãos pelo artefato ou acionar suas partes móveis. E mais, ele é capaz de consertar

objetos danificados ou fazer ajustes que aprimoram o funcionamento dos mesmos.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Ofícios. A dificuldade é determinada pela complexidade relativa do objeto: a dificuldade é igual a 5 no caso de um martelo, e 8 quando se trata de um carro. Os objetos de alta tecnologia, como os computadores, exigem uma dificuldade igual a 10. Um único sucesso concede ao demônio uma compreensão instintiva da construção do objeto e de seu funcionamento; ele é capaz de operar o objeto como se conhecesse as capacidades fundamentais do mesmo. Se o objeto estiver danificado, o demônio será capaz de consertá-lo com um único sucesso. Se ele desejar melhorar o funcionamento do objeto, cada sucesso reduzirá a dificuldade requerida para fazer uso do dispositivo. Esse método de refinamento pode ser utilizado apenas uma vez num determinado artefato e dura normalmente uma cena. O demônio pode tornar os efeitos permanentes, se assim desejar, com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade.

Tormento: Os objetos consertados ou melhorados por um demônio monstruoso são contaminados pelo ódio da criatura que os impregna com uma certa tendência a provocar infortúnios e a morte. Obtendo-se 1 ou 2 nos dados, esses objetos amaldiçoados provocam uma falha crítica quando empregados. As armas afetadas por esta evocação atingem o usuário ou quem estiver perto dele quando da ocorrência da falha crítica, a critério do Narrador.

•• ATIVAR OBJETOS

Com esta evocação, o demônio é capaz de operar objetos mecânicos por meio de simples força de vontade.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Ofícios. A dificuldade é determinada pela complexidade do objeto. Fazer com que uma porta se abra exige uma dificuldade igual a 5, enquanto fazer o tambor de um revólver girar e disparar requer uma dificuldade igual a 8. Esta evocação funciona apenas com objetos que operam por meios simples e mecânicos. As dobradiças e as alavancas se movem, mas os martelos não se erguem sozinhos nem começam a bater pregos. É possível apertar um botão de elevador ou ligar e desligar um computador, mas o funcionamento interno da máquina não é afetado. O personagem consegue afetar um único objeto num raio em metros igual a sua pontuação de Fé.

Tormento: Uma máquina afetada pela vontade de um demônio monstruoso geralmente se quebra ou fica descontrolada e acaba danificada ou destruída. Ao fazer um teste de Vigor + Ofícios para ativar o objeto, aplique também o número de sucessos obtidos como níveis de dano ao objeto.

••• CRIAR OBJETOS

Esta evocação permite a um Malfetor trabalhar com facilidade a matéria. Uma tábua de madeira pode ser transformada num navio em miniatura, uma janela de vidro laminado pode se tornar uma delicada coroa de vidro ou um cano de aço pode ser modelado pelas mãos do Malfetor e ganhar a forma de uma espada afiada.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Ofícios. Você precisa obter um certo número de sucessos dependendo da complexidade do objeto que seu personagem deseja criar. Um martelo exige um sucesso, enquanto um relógio precisaria de cinco ou

mais. É possível obter esses sucessos com uma ação prolongada, o que permite ao personagem trabalhar no artefato, deixá-lo de lado e voltar horas ou até mesmo dias depois. A dificuldade para criar máquinas sofisticadas, como motores de combustão interna ou geradores elétricos é igual a 9 e pode exigir dez ou mais sucessos para que a ação seja completada. Os artefatos de alta tecnologia, como os computadores, apresentam uma dificuldade igual a 10 e podem exigir quinze ou mais sucessos para que a ação seja completada. Os objetos criados são permanentes, a menos que sejam destruídos.

Tormento: Os objetos criados por demônios monstruosos são perigosos e imprevisíveis, igualmente capazes de provocar tragédias quando em funcionamento. Quando utilizados, os objetos criados dessa maneira causam falhas críticas com a obtenção de 1s e 2s nos dados, e o usuário ou quem estiver perto dele arcará com as consequências.

•••• ENCANTAR OBJETOS

Esta poderosa evocação é a que mais está associada aos anjos da terra: a habilidade de impregnar objetos com qualidades sobrenaturais capazes de transformar os mortais comuns em heróis... ou monstros. Muitos desses objetos são criados especificamente com esse propósito, mas os Malfeitores também são peritos em impregnar objetos pré-existentes com novas e assustadoras capacidades.

Sistema: Criar um objeto encantado é um processo árduo e custoso que exige um investimento substancial de tempo e energia. Se o Malfeitor criar o objeto com a intenção de encantá-lo, a dificuldade para realizar esta evocação será igual a 6. Se trabalhar com um objeto pré-existente, a dificuldade será igual a 8. Para encantar um item, o demônio primeiro precisa possuir uma linha doutrinária que evoque a investidura em questão. Por exemplo, se quiser criar um espelho mágico que mostra uma ilusão de beleza perfeita a quem quer que se admire no mesmo, o demônio precisará possuir pelo menos um ponto na Doutrina da Luz, a linha que rege as ilusões. Os efeitos mais complexos podem exigir uma combinação de doutrinas pertinentes. Se quisesse que o espelho percebesse o desejo mais recôndito de um mortal e apresentasse uma ilusão para personificá-lo, o demônio precisaria de um pouco da Doutrina da Luz e da Doutrina da Humanidade. O Narrador é o árbitro final quanto a quais doutrinas são necessárias (e em quais níveis) para criar um determinado objeto. Os objetos encantados recorrem à convicção do usuário para desempenhar suas funções sobrenaturais. Os mortais (o que inclui os servos) precisam passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para ter acesso às capacidades do objeto, enquanto os demônios precisam ter sucesso num teste de Fé (dificuldade 6). Esse teste será obrigatório toda vez que o objeto for utilizado. Se qualquer um dos testes tiver como resultado uma falha crítica, o personagem perderá um ponto na característica em questão. Como alternativa, os personagens poderão se harmonizar com um objeto e criar um vínculo permanente para manter o artefato sempre energizado. Harmonizar um objeto dessa maneira custa um ponto de Força de Vontade permanente (no caso de mortais e servos) ou um ponto de Fé permanente (no caso dos demônios). Uma vez harmonizado o dispositivo, o personagem poderá fazer uso do mesmo à vontade sem que sua ativação exija um teste.

Se o demônio possuir o conhecimento necessário, faça um teste prolongado de Destreza + Ofícios e use um ponto de Fé. O número de sucessos necessários depende do poder e da abrangência do encantamento. Uma criação simples, como uma faca que nunca perde o fio, exige um sucesso. Uma chave que abre qualquer fechadura requer cinco sucessos. Um espelho mágico que mostra a realização do desejo mais secreto de um mortal exige dez sucessos. Se o teste de criação tiver como resultado uma falha crítica, o objeto será destruído. Esta evocação não pode ser empregada com artefatos de alta tecnologia, como computadores ou outros equipamentos eletrônicos.

Tormento: Os demônios monstruosos criam objetos amaldiçoados que consomem as almas de seus proprietários e causam aliação a quem estiver por perto. Os objetos amaldiçoados sofrem falha crítica com a obtenção de 1s ou 2s nos dados, e as consequências desse acidente têm sempre como alvo o usuário ou amigos e entes queridos que porventura estejam por perto. Além disso, em vez de lançar os dados para arivar o objeto, os mortais (o que inclui os servos) perderão um ponto de Força de Vontade toda vez que o empregarem, enquanto os demônios ganharão um ponto de Tormento temporário.

••••• IMPREGNAR OBJETOS

Se, por um lado, a capacidade de encantar objetos fez com que os Annunaki fossem muito procurados entre os anjos caídos, esta evocação tornou-os igualmente temidos, pois ela permite a um Malfeitor aprisionar uma alma — mortal ou demoníaca — num relicário ou outro objeto especialmente preparado.

Sistema: O personagem precisa preparar um recipiente adequado para conter o espírito em questão. Esse recipiente precisa ser feito de materiais naturais e trabalhado artesanalmente. Se o próprio Malfeitor tiver preparado o recipiente, a dificuldade para executar esta evocação será igual a 6. Do contrário, esta será igual a 8. Com esse recipiente em mãos, o personagem poderá usar esta evocação com qualquer espírito desencarnado (como um demônio privado de seu hospedeiro ou um fantasma) a uma distância em metros igual a sua pontuação de Fé. Use um ponto de Fé e faça um teste resistido de Vigor + Ofícios contra a Força de Vontade do alvo. Se seu esforço for bem-sucedido, o espírito será aprisionado dentro do recipiente. As almas dos mortais aprisionadas desse modo não conseguem interagir com o mundo físico. Os demônios, por outro lado, ainda são capazes de empregar seus poderes inatos e suas linhas doutrinárias, desde que tenham Fé disponível (todos os possíveis pactos com servos mortais continuam ativos). A única maneira de libertar uma alma aprisionada desse jeito é destruir o recipiente que a contém.

Tormento: Os demônios monstruosos que aprisionam almas com esta evocação são maculados pelo Tormento do Malfeitor, o que desvirtua os espíritos, transformando-os em entidades ensandecidas e malévolas. As almas mortais aprisionadas desse jeito recebem uma perturbação permanente, determinada pelo Narrador. Os anjos caídos aprisionados desse modo têm seu Tormento *permanente* aumentado em função do número de sucessos obtidos no teste de Vigor + Ofícios utilizado para ancorá-los.

MUMMU, O SEMBLANTE DA FORJA

Os anjos da forja aparecem como gigantes feitos do ferro negro da terra, suas formas musculosas se iluminam com veios de magma incandescente e seus olhos brilham como discos de bronze polido. Suas vozes são graves e retumbantes, como o rugido de uma fornalha. Quando se encontram em sua forma apocalíptica, estes anjos caídos são imunes aos extremos de temperatura e pressão. São capazes de manipular brasas quentes como os mortais brincam com cubos de gelo.

O Semblante da Forja confere as seguintes capacidades especiais:

- **Mestre Artesão:** As dificuldades de todos os testes de Ofícios são reduzidas em dois pontos.
- **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce em uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+2), Destreza (+1) e Vigor (+1).
- **Voz Retumbante:** O grito do personagem estilhaça o vidro e faz a rocha tremer. Os indivíduos num raio em metros igual à Fé do personagem recebem quatro dados de dano por contusão. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por cena e exige uma ação para ser empregada.

• **Imune ao Fogo:** O personagem é imune ao dano provocado pelo fogo.

Tormento: Os Mummu de alto Tormento são criaturas saídas de pesadelos, com pele de ferro e lâminas serrilhadas, cercadas por uma nuvem de enxofre fumegante. Seus olhos são dois globos idênticos de chamas revoltas e, aonde quer que eles vão, os dispositivos elétricos enlouquecem: as luzes piscam e os aparelhos de TV e rádio são afligidos pela estática.

O Semblante da Forja confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Lâminas:** Os dedos do Mummu terminam em lâminas recurvas de ferro afiado, o que provoca Força + 2 de dano agravado.
- **Apêndices Adicionais:** O demônio desenvolve um segundo par de braços. Os braços adicionais permitem a um personagem aparar ou bloquear ataques desarmados ou com armas brancas sem sacrificar seu próprio ataque, ou então realizar até dois ataques a mais por turno (que são consideradas ações múltiplas).
- **Campo Magnético:** O demônio é cercado por um campo magnético intenso o bastante para atrapalhar o funcionamento de aparelhos eletrônicos num raio em metros igual à Fé do personagem.
- **Pele de Ferro:** A pele semelhante ao ferro do personagem atua como uma couraça e proporciona quatro dados a mais para absorver dano por contusão, dano letal e agravado.

INFESTO (NEBERU)

A humanidade entende o universo como um vasto panorama de galáxias, estrelas e planetas, estando cada objeto à deri-

va num mar de inatividade e espalhando-se como ondas num lago. Os Anjos dos Céus sabem que não é nada disso: todos os elementos da Criação, não importa quão vastos ou insignificantes, dependem uns dos outros num delicado equilíbrio de força, movimento e direção. É um mecanismo grandioso que só Deus seria capaz de conceber, e os anjos receberam ordens de monitorá-lo e mantê-lo por toda a eternidade. Crucial para essa tarefa era a Doutrina dos Padrões, que permitia aos anjos da Quarta Casa estudar os movimentos do Grande Plano e prever possíveis problemas antes que estes ocorressem. Mesmo então, o plano era tão imenso que os próprios Elohim só enxergavam uma pequena parte por vez, o que levou à criação da Doutrina dos Portais: segredos que permitiam aos anjos viajar por toda a extensão da realidade num piscar de olhos. Por último, assim como os Annunaki, cujos deveres normalmente os mantinham longe dos olhos mortais, os Neberu se esforçaram para empregar seus poderes diretamente na luta contra a Hoste Celestial. A Doutrina da Luz surgiu durante a guerra quando os Infestos aprenderam a usar seu conhecimento sobre a luz e a percepção para produzir poderosas ilusões.

DOCTRINA DOS PADRÕES

• DETECTAR CONGRUÊNCIAS

Esta evocação permite a um Infesto detectar localidades ou pessoas que estejam no centro de uma convergência de forças resultantes. Interpretando as forças em ação no grande plano, o Infesto consegue empregar este poder para estar sempre no local certo no momento certo.

Sistema: O personagem precisa especificar que tipo de acontecimento ele está tentando detectar (por exemplo, a realização de um ritual de invocação, um acidente automobilístico etc.), e você faz um teste de Percepção + Intuição. O personagem perceberá o padrão com uma antecedência em dias igual a sua pontuação de Fé. O número de sucessos determina a quantidade de informações recebidas pelo Infesto. Um sucesso revela o local onde o acontecimento se dará, mas não quando nem onde. Dois sucessos mostram o local e dão uma idéia de quando a coisa acontecerá. Três sucessos mostram onde e quando se dará o acontecimento, bem como imagens das pessoas envolvidas.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de empregar esta evocação somente no caso da iminência de acontecimentos violentos e destrutivos.

• RASTREAR PADRÕES

Esta evocação permite ao Infesto visualizar um determinado acontecimento e analisar as diversas forças que o causaram. Esse discernimento surge na forma de impressões vagas que se tornam imagens minuciosas conforme o demônio dedica toda sua atenção a elas.

Sistema: O personagem precisa estar no local onde se deu o acontecimento em questão para utilizar esta evocação. Faça um teste de Percepção + Intuição. O número de sucessos obtidos estabelece o grau de detalhamento da imagem de um determinado acontecimento. Um sucesso leva à descrição das circunstâncias imediatas do ocorrido. Dois sucessos revelam os primeiros minutos que antecederam o acontecimento. Três

sucessos podem fazer o demônio retroceder quinze minutos para dar uma idéia mais ampla das forças que levaram ao ocorrido.

Tormento: Os Infestos monstruosos podem tentar rastrear qualquer padrão que desejarem, mas eles só conseguem se concentrar em fontes de violência ou mal que digam respeito ao acontecimento.

••• ANTEVER

Esta poderosa evocação permite a um Infesto interpretar as tendências do destino na área adjacente e predizer acontecimentos e ações que estejam prestes a ocorrer.

Sistema: Faça um teste de Raciocínio + Intuição. A evocação dura um número de turnos igual ao de sucessos obtidos. Esta evocação impede que o Infesto seja surpreendido e rira o personagem do sistema normal de iniciativa. À medida que os outros jogadores e o Narrador anunciam suas ações segundo a ordem de Iniciativa, você pode interpor a ação de seu personagem a qualquer momento durante o turno.

Tormento: Os demônios monstruosos estão mais interessados em afligir suas vítimas do que em visualizar as alterações sutis nos padrões. A duração da versão de alto Tormento desta evocação é de um único turno, mas cada sucesso dá ao demônio uma ação de esquiva livre que pode ser utilizada contra quaisquer ataques dirigidos ao Infesto, não importa seu resultado de iniciativa.

•••• INFLUÊNCIA CAUSAL

Um Infesto pode usar esta poderosa evocação para obter informações sobre acontecimentos com antecedência de vários dias, e, dependendo de suas intenções, ele pode localizar as linhas causais que precisará afetar para obter o resultado desejado. Vale ressaltar que este poder fornece apenas informações ao demônio; cabe a ele (ou a seus títeres) alterar o destino a seu favor.

Sistema: Esta evocação pode se concentrar especificamente numa pessoa (dificuldade 6), local (dificuldade 7) ou acontecimento futuro (dificuldade 9). Use um ponto de Fé e faça um teste de Percepção + Intuição. O número de sucessos obtidos determina com quantos dias de antecedência o Infesto visualizará o tema. Também determina quantas perguntas o jogador poderá fazer ao Narrador sobre aquilo que o personagem vê.

A evocação preenche a mente do Infesto com uma torrente de imagens, que mostram o destino mais provável de uma pessoa, um local ou acontecimento específicos, salvo qualquer interferência externa. O Narrador descreve o curso dos acontecimentos como se o demônio fosse um observador externo. Ele desconhece os pensamentos dos indivíduos envolvidos e é obrigado a determinar sozinho o contexto e o significado das relações e ações. No entanto, enquanto ouve a descrição do Narrador, o jogador pode fazer perguntas específicas quanto às causas de uma determinada ação e ao modo como esta se apresenta. Isso pode fornecer ao demônio algumas pistas que ele poderá usar mais tarde para influenciar a situação.

Por exemplo, digamos que um demônio queira observar o destino de um de seus servos. O jogador faz um teste de Percepção + Intuição e obtém um sucesso. Ele visualiza os acontecimentos do dia seguinte na vida do servo e vê que este será atingido por um ônibus. Como o jogador obteve um sucesso, ele pode fazer uma pergunta ao Narrador: "Por que o

ônibus atinge o servo?" Ele então vê a imagem do motorista de ônibus momentos antes do acidente e nota que o homem é distraído por um dos passageiros. Munido dessa informação, o demônio pode decidir como deseja afetar o resultado de acordo com seus desejos.

Tormento: Os demônios monstruosos empregam esta evocação para obter informações sobre os perigos que cercam um indivíduo e a maneira de manipular esses riscos para *provocar* ferimentos ou infortúnios. A versão de alto Tormento desta evocação mostra ao Infesto onde o tema (seja uma pessoa, um local ou um acontecimento) corre o risco de sofrer um acidente ou outro infortúnio, e mostra a melhor maneira de provocar a ocorrência de circunstâncias trágicas.

No exemplo acima do servo e do ônibus, a versão de alto Tormento desta evocação proporciona as mesmas imagens, mas a visão do motorista distraído indica o que precisa acontecer para a tragédia ocorrer. Por ser geralmente difícil determinar a diferença entre uma visão que alerta para uma tragédia e outra que insinua como provocá-la, o Narrador tem a opção de fazer o teste de Percepção + Intuição pelo jogador, apresentando as informações e deixando o jogador decidir o que fazer com elas.

••••• DISTORCER O TEMPO

Esta poderosa evocação permite ao Infesto alterar o fluxo do tempo numa pequena área e colocá-la fora de fase em relação ao resto do cosmo. O Infesto e qualquer outra pessoa dentro dessa bolha de tempo distorcido podem agir mais rápido ou mais devagar que o fluxo normal do universo.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Intuição. A dificuldade é determinada pelo efeito que o Infesto deseja obter. Se ele quiser acelerar o tempo (tudo dentro da bolha se move mais rápido que o mundo ao redor da mesma), a dificuldade será igual a 7. Se ele quiser retardar o tempo (tudo dentro da bolha se move mais devagar que o mundo ao redor da mesma), a dificuldade será igual a 8. Se ele quiser parar o tempo (o mundo exterior fica paralisado em relação à bolha), a dificuldade será igual a 9. O número de sucessos determina quantos turnos a evocação vai durar. Quando a evocação estiver em efeito, nada nem ninguém dentro da bolha conseguirá interagir com o mundo exterior, e vice-versa. Para o mundo exterior, o demônio e todos dentro da bolha simplesmente desapareceram. Dentro da bolha, as ações podem ser realizadas normalmente. Os objetos e os indivíduos podem sair da bolha (ou serem expelidos) e, nesse caso, eles retornarão ao fluxo normal de tempo. Se o próprio Infesto sair da bolha, esta vai se desfazer e obrigar o fluxo de tempo a voltar ao normal. Os intrusos que entrarem no espaço da bolha passarão a viver no tempo alterado a menos que essa não seja a vontade do personagem.

A quantidade máxima de distorção temporal é determinada por um múltiplo ou um fator da pontuação de Fé do personagem. Por exemplo, se o Infesto que executa a evocação tiver Fé igual a 5, ele poderia optar por uma distorção máxima de cinco para um: cinco turnos para cada turno passado no interior da bolha, ou vice-versa. A bolha tem como centro o Infesto e apresenta um diâmetro em metros igual à pontuação de Fé do personagem. Uma vez criada, a bolha não se desloca.

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação para colocar as vítimas desavisadas fora de fase em relação ao fluxo do tempo. Para a vítima, a experiência é instantânea e aterrorizante, uma passagem momentânea pelo vácuo entre os reinos que deixa terríveis seqüelas na sanidade de uma pessoa. A evocação afeta todos os indivíduos num raio em metros igual à pontuação de Fé do personagem. Os demônios conseguem resistir aos efeitos passando num teste resistido de Força de Vontade contra o Tormento do Infesto. As vítimas fora de fase desaparecem durante um certo número de turnos de acordo com a velocidade do tempo dentro da bolha em relação ao mundo exterior. Quando retornar ao fluxo normal de tempo, a vítima perderá um ponto temporário de Força de Vontade para cada turno que passou fora de fase. Se essa perda reduzir sua Força de Vontade a zero, a vítima receberá uma perturbação permanente.

NINSUN, O SEMBLANTE DOS PADRÕES

Os anjos do grande padrão têm peles azuis. Seus corpos glabros são cobertos por linhas e padrões intrincados delineados em luz azul-metálica que se movem e realinham dependendo do ângulo da luz e da intensidade do estado de ânimo do anjo. Seus olhos são como safiras brilhantes que emitem a luz fria das estrelas.

O Semblante dos Padrões confere as seguintes capacidades especiais:

- **Asas:** Um par de asas de cisne se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Iniciativa Aprimorada:** O personagem acrescenta dois pontos a sua iniciativa.

- **Intuição Acentuada:** O extraordinário discernimento do personagem reduz em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Intuição.

- **Acuidade Mental Acentuada:** O personagem recebe os seguintes bônus nas Características: Inteligência (+1), Raciocínio (+1) e Percepção (+2).

Tormento: Os Ninsun monstruosos perdem sua coloração azulada e tornam-se negros como o vácuo. Os padrões que recobrem seus corpos assumem a cor do mercúrio, e seus olhos não passam de globos vazios de escuridão. Um par adicional de braços esguios dá a esses demônios uma aparência distintamente aracnídea.

O Semblante dos Padrões confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Aura de Infortúnio:** Todos os indivíduos que se encontram a uma distância em metros do demônio menor ou igual à pontuação de Tormento do mesmo estão sujeitos a falhas críticas ao obter 1 ou 2 nos dados.

- **Ações Adicionais:** É possível usar pontos de Fé para obter ações adicionais num turno à razão de um ponto por ação. Essas ações ocorrem segundo a ordem decrescente de iniciativa, de maneira que, se um Ninsun com uma iniciativa igual a 7 conseguir uma ação adicional, ele realizará sua ação normal à contagem de sete e sua ação adicional à contagem de seis. O jogador precisa decidir adquirir as ações adicionais no início de um turno antes de realizar quaisquer outras ações.

- **Apêndices Adicionais:** O demônio desenvolve um segundo par de braços: Os braços adicionais permitem ao personagem aparar ou bloquear ataques em combate próximo sem sacrificar o próprio ataque, ou então realizar até dois ataques adicionais por turno (que são considerados ações múltiplas).

- **Sussurros Sibilinos:** As dificuldades de todos os testes de Lábia são reduzidas em dois pontos.

DOCTRINA DOS PORTAIS

• ABRIR/FECHAR PORTAIS

Esta evocação dá ao Infesto controle total dos portais que encontra. Portas e janelas se destrancam, abrem ou fecham a seu comando.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Intuição. O número de sucessos necessários é determinado pela complexidade do portal e de seus concomitantes mecanismos de trancamento. A porta de uma casa exige um sucesso, enquanto a de uma cela precisa de três. Obtendo-se êxito, o portal se destranca, abre, fecha ou tranca ao toque do personagem.

Tormento: Os demônios monstruosos não abrem nem fecham portais: eles os escancaram ou emperram. Quando um demônio de alto Tormento afeta um portal com esta evocação, o número de sucessos obtidos também é aplicado como pontos de Força ao portal em questão e provoca dano a seu material como no caso de uma demonstração de Força (consulte a pág. 232).

•• CRIAR PROTEÇÃO MÁGICA

Esta evocação permite ao Infesto lacrar os portais de uma área, tornando-os invioláveis a forças externas.

Sistema: O personagem precisa estar dentro da área que deseja selar com esta evocação. Faça um teste de Carisma + Intuição. Obtendo-se êxito, todas as entradas para uma determinada área tornam-se intransponíveis. Até mesmo as passagens abertas se turvam com filetes de névoa e o que parece ser uma sólida barreira de ar impede qualquer coisa de atravessá-las. Depois de selada a área, é impossível adentrá-la, mesmo com o emprego de outra doutrina (como Caminhos ou Reinos). Para atravessar a proteção, o intruso é obrigado a exceder o número de sucessos obtidos por você, e o teste dele terá um grau dificuldade igual à Força de Vontade de seu personagem. A área continuará selada pelo resto da cena.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de criar proteções mágicas, mas suas energias não restringem os invasores tanto quanto infligem dor àqueles que tentam entrar no espaço protegido. Ao cruzar um portal protegido, o intruso recebe um número de níveis de dano por contusão igual à quantidade de sucessos que você obtém em seu teste. Este dano pode ser absorvido, mas a dificuldade do teste de Vigor é igual ao Tormento de seu personagem.

••• TELETRANSPORTE

Esta evocação permite ao Infesto usar um portal pré-existente para se transportar instantaneamente para um portal semelhante em outro local, quem sabe a centenas de quilômetros de distância.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Intuição. O número de sucessos necessários depende da familiaridade de seu personagem com o destino. Se for algum lugar que ele conhece muito bem, como uma porta em sua própria casa, somente um sucesso será necessário. Se for um lugar que ele visita com frequência, serão exigidos dois sucessos. Se o destino for um lugar que o Infesto tenha visitado só recentemente pela primeira vez, serão necessários três sucessos. O demônio precisa ter visitado seu destino pelo menos uma vez antes de ser capaz de viajar até lá com esta evocação, e é obrigatório haver um portal por lá idêntico ao tipo pelo qual ele entra. Se ele atravessar uma porta, deve haver outra em seu destino. O Infesto é capaz de percorrer até 150 quilômetros para cada ponto de Fé que possuir. Portanto, um Infesto com dez pontos de Fé conseguiria percorrer até 1.500 quilômetros de distância.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação são gravemente tolhidos por sua falta de foco. Se a evocação tiver êxito, será necessário um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do Infesto. No caso de uma falha nesse teste, o Infesto será transportado para um local aleatório (mas conhecido), a ser determinado pelo Narrador.

•••• UNIR LOCALIDADES

Semelhante ao Teletransporte, esta evocação capacita o Infesto a utilizar uma passagem para unir dois locais durante um breve período de tempo, o que permite a outras pessoas atravessar de um lugar para outro.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Intuição. A dificuldade é determinada pela familiaridade de seu personagem com o local ao qual ele deseja chegar. Se conhecer muito bem o local, a dificuldade será igual a 6. Se for um local que ele tenha visitado várias vezes, a dificuldade será igual a 7. Se ele só tiver ido até lá uma vez, 8. Se ele nunca esteve lá e deixa-se guiar por uma outra pessoa, a dificuldade é igual a 9. A passagem continuará aberta durante um turno para cada sucesso obtido. Como no caso do Teletransporte, o demônio precisa usar um portal pré-existente (porta, janela, postigo etc.) para passar de um local a outro. Podem atravessar (de um lado e de outro) tantas pessoas quantas o portal permitir no período de tempo disponível. O Infesto consegue percorrer até 150 quilômetros para cada ponto de Fé que possuir.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de criar um vínculo entre dois locais, mas aqueles que o atravessam são expostos momentaneamente ao Tormento do demônio e correm o risco de sofrer graves traumas psicológicos ou até mesmo enlouquecer. É necessário um teste de Força de Vontade para que um indivíduo atravesse o portal, sendo a dificuldade igual ao Tormento do Infesto. Se falhar nesse teste, a vítima vai adquirir uma perturbação temporária.

••••• PASSAGEM PARA AS TREVAS

Esta poderosa evocação permite a um demônio criar uma passagem para o espaço irreal entre os reinos físico e espiritual: uma imagem sombria e sem vida do mundo. Os demônios conseguem entrar nesse reino desolado durante um breve período de tempo ou esconder objetos de olhos curiosos e depois recuperá-los mais tarde.



Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Presciência. A evocação exige um portal — porta ou janela — para formar o limiar entre os reinos, e a abertura persiste durante apenas um turno. Os indivíduos que a atravessam fisicamente se vêem numa imagem especular fria e desolada do mundo físico, assolada por ventos uivantes que consomem as mentes dos seres vivos. Os mortais que entram nesse reino perderão um ponto de Força de Vontade para cada turno que ficarem por lá. Tão logo se esgote sua Força de Vontade, eles vão adquirir uma perturbação temporária e receber um nível de dano por contusão a cada turno. Esse dano não pode ser absorvido. Os demônios conseguem permanecer nesse reino tenebroso durante um número de turnos igual a sua pontuação de Fé sem que sofram efeitos danosos. Depois desse ponto, eles também começarão a receber dano por contusão. Esta evocação precisa ser executada novamente para abrir uma passagem que permita a um Infesto ou outra pessoa retornar ao reino físico. Essa abertura de “retorno” pode ser criada de um lado ou de outro.

Tormento: Quando um demônio monstruoso abre um portal para as terras das sombras, ele se arrisca a perder a concentração e permitir que algumas energias escapem para o reino físico. Se a evocação tiver êxito, faça um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do Infesto. No caso de uma falha, os ventos da tempestade cósmica atravessarão a barreira e obrigarão todos os mortais na área imediata a fazerem um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se falharem no teste, eles fugirão aterrorizados. No caso de uma falha crítica, as vítimas vão adquirir uma perturbação temporária.

NEDU, O SEMBLANTE DOS PORTAIS

Os anjos do limiar são figuras etéreas e altas, e seus membros longilíneos e corpos esbeltos são cingidos por um véu de sombras em movimento. Seus gestos são fluídos e silenciosos, e seus pés não deixam marcas de sua passagem. Quando eles se escondem nas sombras, seus olhos brilham com uma luz fria e azul.

O Semblante dos Portais confere as seguintes capacidades especiais:

- **Sem Deixar Rastro:** A dificuldade dos testes de Furtividade do personagem é reduzida em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Percepção Acentuada:** A dificuldades de todos os testes de Percepção é reduzida em dois pontos.

- **Presciência Aumentada:** O anjo caído tem uma sintonia especial com a tessitura da realidade, o que reduz em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Presciência.

- **Asas:** Um par de asas de cisne se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

Tormento: Os Nedu monstruosos são como sombras vivas, efêmeras e da cor do ébano. Suas vozes são como o lamento do vento que passa por rochas pontiagudas, e seu toque é mais frio que o do gelo.

O Semblante dos Portais confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Manto de Sombras:** O demônio se envolve num manto de trevas, o que dificulta a visualização de seus traços em boas condições de luminosidade e torna-o praticamente invisível à noite. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em dois pontos toda vez que o demônio se encontrar nas sombras ou mover-se no escuro. Se o personagem for atacado, as regras para Lutar às Cegas serão aplicadas ao agressor. Consulte a pág. 240 do capítulo sobre sistemas para obter mais detalhes.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos ao resultado de iniciativa do personagem.

- **Esquiva Acentuada:** As dificuldades de todos os testes de Esquiva são reduzidas em dois pontos.

- **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

DOCTRINA DA LUZ

• LUZ

Esta evocação simples permite a um demônio preencher uma área com luz pálida e prateada, semelhante ao luar. A luz parece emanar dos arredores da área, o que permite aos indivíduos moverem-se e agirem na área iluminada sem qualquer penalidade. Esta evocação também tem uma aplicação mais tática, pois permite ao demônio atordoar ou desorientar os oponentes com clarões de luz intensa e ofuscante.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Ciência. A evocação ilumina um metro cúbico por sucesso obtido, tendo como centro o personagem. A luz persiste durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do demônio. Quando empregados taticamente, os clarões de luz podem ser concentrados numa única direção. Quaisquer indivíduos, amigos ou inimigos, que olharem naquela direção no momento do clarão receberão um número de níveis de dano por contusão igual ao de sucessos obtidos. Os clarões de luz aparecem durante um turno somente.

Tormento: Os demônios monstruosos preenchem os arredores com uma escuridão negra e asfixiante, afetando uma área como explicado acima. Eles conseguem atravessar sem embaraço essa escuridão. Outros indivíduos dentro da área de efeito ficam efetivamente cegos. Empregue as regras explicadas nas págs. 240 e 243 do capítulo sobre sistemas quando necessário.

•• DESVIAR A LUZ

Exercendo sua vontade e manipulando as propriedades da luz, o Infesto é capaz de desviar as ondas em volta de seu corpo em lugar de refleti-las, o que lhe confere uma poderosa forma de camuflagem.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Ciência. O número de sucessos obtidos aumenta as dificuldades de todos os testes de Percepção ou ataques à distância dirigidos contra o personagem pelo resto da cena. Os ataques com armas brancas se resolvem como de praxe. Outros demônios e alguns servos conseguem resistir aos efeitos dessas ilusões graças a seus poderes inatos (pág. 171).

Tormento: Os demônios monstruosos não desviam a luz: eles a distorcem e formam padrões frenéticos que cansam os olhos. O número de sucessos obtidos aumenta as dificuldades de todos os ataques dirigidos ao demônio, sejam à distância ou de outro tipo, mas não afetam os testes de Percepção de outras pessoas.

••• ESPECTRO

Esta evocação permite a um Infesto criar imagens espectrais que executam uma série predeterminada de ações de acordo com sua vontade.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Performance. A dificuldade é determinada pela complexidade da forma ilusória criada. Um único indivíduo espectral exige uma dificuldade igual a 6, enquanto uma cena inteira com vários indivíduos requer 8 ou mais. O número de sucessos gerados determina quantas ações o demônio pode programar a imagem para realizar. Depois de estabelecidas a imagem e as ações, cria-se uma rotina que pode ser executada sempre que o demônio desejar, além de persistir durante um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem. Outros demônios e alguns servos conseguem resistir aos efeitos dessas ilusões graças a seus poderes inatos (pág. 171).

Tormento: Os espectros de um demônio monstruoso, não importa quão simples ou benignos possam parecer, ainda são sutilmente inquietantes, mesmo num nível subconsciente. Os indivíduos que presenciam essas ilusões precisam fazer um teste de Força de Vontade. Se falharem, eles fugirão. No caso de uma falha crítica, eles fugirão e ganharão uma perturbação temporária.

•••• ILUSÃO

Esta evocação é um refinamento do Espectro e permite ao demônio criar imagens que parecem completamente reais até serem tocadas. Melhor ainda, o demônio é capaz de comandar suas ilusões e alterar a aparência das mesmas sem se deter.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Expressão. A dificuldade do teste é determinada pela complexidade da ilusão que o demônio deseja produzir. Criar a ilusão de um objeto estático, como uma mesa, exige uma dificuldade igual a 6. Um objeto móvel e simples, como uma pedra arremessada, pediria uma dificuldade igual a 7. Os seres vivos exigem uma dificuldade igual ou superior a 8, dependendo do nível de detalhamento. Os sucessos obtidos formam uma parada de dados a ser lançada logo em seguida para dirigir as ações da ilusão (por exemplo, para desferir um "ataque" contra alguém, saltar de um prédio a outro etc.) ou alterar sua aparência. No caso de falha crítica num teste para dirigir ou alterar uma ilusão, a imagem desaparecerá. As ilusões criadas dessa maneira não falam, e o Infesto precisa mantê-las em seu campo visual a todo o momento para que elas não desapareçam. O Infesto consegue manter mais de uma ilusão ao mesmo tempo em número igual a sua pontuação de Fé, mas a parada de dados para controlar cada uma delas é reduzida em um dado para cada imagem adicional criada depois da primeira, até o mínimo de um dado por ilusão. Os efeitos desta evocação duram o resto da cena. Outros demônios e alguns servos conseguem resistir aos efeitos dessas ilusões graças a seus poderes inatos (pág. 171).

Tormento: As ilusões de um demônio monstruoso são propositalmente perturbadoras, pois refletem a degradação interior do demônio em formas sutis mas assustadoras. Os indivíduos que presenciam essas ilusões precisam fazer um teste de Força de Vontade. Se falharem, as vítimas fugirão da ilusão. No caso de uma falha crítica, elas vão adquirir uma perturbação temporária.

••••• LUZ COESA

O ponto mais alto desta linha doutrinária permite a um Infesto condensar a luz a tal ponto que esta assume um certo grau de solidez física, o que permite a suas criações interagir quase impecavelmente com o mundo físico. Como no caso da Ilusão, as imagens criadas por esta evocação podem ser controladas diretamente pelo demônio, e sua aparência pode ser alterada a qualquer momento.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Expressão. A dificuldade do teste é determinada pela complexidade da ilusão que seu personagem deseja criar. Uma mesa exige uma dificuldade igual a 6; um cachorro, 7; e um ser humano, 8. Os sucessos obtidos formam uma parada de dados a ser lançada daí em diante para dirigir as ações de uma criação ou alterar sua aparência. As ilusões criadas dessa maneira não falam, e o Infesto precisa manter a imagem em seu campo visual o tempo todo para que a ilusão não desapareça. Se for atacada ou perder um nível de vitalidade devido ao dano (por contusão ou letal), a criação desaparecerá. O Infesto é capaz de manter simultaneamente um número de ilusões igual a sua pontuação de Fé, mas a parada para controlar cada ilusão é reduzida em um dado a cada imagem adicional criada depois da primeira, até um mínimo de um dado por ilusão. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem. Outros demônios e alguns servos conseguem resistir aos efeitos dessas ilusões graças a seus poderes inatos (pág. 171).

Tormento: As criações de um demônio monstruoso são formadas em parte por seu ódio e desespero, e, a menos que sejam controladas com cuidado, as ilusões agirão por conta própria e investirão com violência contra as coisas que as cercam. É necessário fazer um teste de Força de Vontade para cada criação, sendo a dificuldade igual à pontuação de Tormento do Infesto. No caso de uma falha, a ilusão atacará o ser vivo mais próximo (exceto o próprio Infesto) usando toda a sua parada de dados. Observe que o Infesto não tem de exercer controle sobre suas criações: ele pode simplesmente gerá-las e lançá-las sobre seus inimigos se assim desejar, liberando sua mente para outras tarefas.

SHAMASH, O SEMBLANTE DA LUZ

A forma apocalíptica dos mestres desta doutrina retrata um demônio envolto em padrões inconstantes de sombra e luz estelar pálida e prateada. Essas imagens hipnóticas cativam o olhar e enganam os sentidos, e às vezes insinuam lampejos discretos que refletem os pensamentos do demônio. Os Shamash são fascinantes, quiméricos, enganadores, aterradores ou dolorosamente belos, muitas vezes alternadamente.

O Semblante da Luz confere as seguintes capacidades especiais:

• **Acuidade Mental Acentuada:** O personagem recebe os seguintes bônus nas Características: Inteligência (+2), Raciocínio (+1) e Percepção (+1).

• **Visão Noturna:** O personagem enxerga claramente na mais absoluta escuridão.

• **Aura Quimérica:** As dificuldades de todos os testes de Esquiva são reduzidas em dois pontos. Outros demônios e os servos dotados conseguem resistir aos efeitos deste benefício graças a seus poderes inatos (pág. 171).

• **Glamour Sobrenatural:** As dificuldades de todos os testes de Manipulação são reduzidas em dois pontos. Outros demônios e servos dotados também conseguem resistir a este efeito.

Tormento: Os Shamash que se entregam a seu Tormento são cercados por formas quiméricas que refletem o ódio e o desespero do demônio, criando um espetáculo de horrores com aparições monstruosas que giram e se atiram umas contra as outras com ferocidade cada vez maior dependendo do humor da criatura.

O Semblante da Luz confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

• **Visões Hipnóticas:** A aura de luz e sombra que cerca o demônio distrai e inquieta a mente de seu adversário. Os agressores são obrigados a fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à pontuação de Fé do demônio. Se falharem no teste, os agressores não poderão agir até o fim do turno. Outros demônios e servos dotados conseguem resistir aos efeitos dessas ilusões graças a seus poderes inatos.

• **Porte Assombroso:** As dificuldades de todos os testes de Liderança e Intimidação são reduzidas em dois pontos.

• **Ataque Quimérico:** As ilusões rodopiantes que cercam o demônio atacam outras pessoas já envolvidas em combate próximo com o anjo caído. As figuras quiméricas têm o mesmo resultado de iniciativa que o demônio, e elas atacam um único oponente em combate próximo. Use a pontuação de Tormento do demônio como a parada de dados para o ataque, o que infligirá no mínimo quatro dados de dano agravado.

• **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

Profanador (Lammasu)

Os anjos volúveis das profundezas foram criados desde o início para levar uma existência solitária, próximos o suficiente para inspirar os corações humanos, mas eternamente longe do alcance. A Doutrina do Desejo, com seu poder de inflamar os corações humanos, era o núcleo da sabedoria acumulada da Casa, mas o domínio dos ventos e das ondas também levou à evolução da Doutrina das Tempestades, o que permitiu aos anjos das profundezas se estenderem também à terra seca. Ironicamente, tão logo os Lammasu renunciaram a seu juramento para com o Céu e foram capazes de se revelar abertamente à humanidade, os rebeldes viram-se mal equipados para lidar diretamente com a raça humana. Sentiam-se

muito mais à vontade mostrando aos homens e mulheres os rostos que estes desejavam ver em vez de correr o risco de serem vistos como realmente eram. Portanto, esses espíritos mutáveis refinaram a arte de transformar a própria aparência a seu bel-prazer para satisfazer as expectativas daqueles que os cercavam, e surgiu então a Doutrina da Transfiguração.

DOCTRINA DO DESEJO

• LER EMOÇÕES

Esta evocação permite ao Profanador trazer à tona as emoções mais profundas de uma pessoa, o que permite ao demônio compreender melhor os pensamentos e os desejos do indivíduo, estudar sua linguagem corporal e suas expressões. A vítima não faz idéia de que está sendo “estudada” dessa maneira. Para ela, é como se o Profanador lesse sua mente.

Sistema: Esta evocação só funciona com um mortal por vez. Faça um teste de Percepção + Empatia. Cada sucesso representa um dado de bônus acrescentado a todos os testes Sociais direcionados para o mortal pelo resto da cena, ou até o demônio voltar sua atenção para uma nova vítima.

Tormento: Os demônios monstruosos são especialistas em expor a natureza sombria de uma vítima e simultaneamente alimentá-la. O indivíduo sai de um encontro com o demônio nutrindo pensamentos que ele nunca ousou cogitar antes. Os mortais visados pelo efeito de alto Tormento desta evocação precisam fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à pontuação de Tormento do Profanador. Se falhar no teste, o mortal será impelido a agir segundo seus desejos mais sombrios (por exemplo, fazer o chefe pagar por todos aqueles anos de ofensas verbais, ou ter um caso com a colega de trabalho que ele rejeitou durante tanto tempo). Os efeitos desta evocação duram um número de dias igual à pontuação de Fé do Profanador.

•• RESPOSTA EMPÁTICA

Esta evocação permite ao demônio ler as emoções e os desejos de um indivíduo e reagir a eles instintivamente, modelando o próprio comportamento para que este se ajuste perfeitamente às expectativas do indivíduo. A vítima pensa que o demônio é tudo o que esperava ou sonhava e descarta toda a suspeita, a hesitação ou o medo.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Empatia. Se o número total de sucessos igualar ou exceder a pontuação de Raciocínio do mortal, este reagirá a seu personagem com total confiança e obedecerá a qualquer pedido razoável que seu personagem fizer. Esta evocação pode ser direcionada a apenas um indivíduo por vez. Os efeitos duram uma cena ou até o demônio voltar sua atenção para uma outra vítima.

Tormento: Os demônios monstruosos empregam esta evocação para inspirar o medo em vez da afeição. Eles modelam seu comportamento para falar aos piores temores da vítima, tornando-se o tipo de pessoa que o mortal mais teme. Se seus sucessos igualarem ou excederem o Raciocínio do alvo, o mortal será completamente intimidado pelo Profanador. Ele não tomará qualquer medida contra seu personagem e deixará a área se possível. Todos os testes de Intimidação dirigidos ao alvo são resolvidos com uma dificuldade igual a 4.

••• MANIPULAR OS SENTIDOS

Com um toque, o Profanador consegue manipular os nervos de uma pessoa, acentuar percepções e intensificar as sensações. O efeito pode ser tão amplo ou tão discreto quanto o demônio desejar, e os efeitos geralmente se acumulam, a menos que a vítima possua uma vontade de ferro.

Sistema: O Profanador precisa ser capaz de tocar o alvo escolhido para usar esta evocação. Faça um teste de Inteligência + Intuição. Cada sucesso acrescenta um dado de bônus às jogadas de Percepção do alvo, mas, do mesmo modo, todas as penalidades devidas a ferimentos sofridas pelo alvo são igualmente aumentadas. Se assim desejarem, os demônios são capazes de resistir aos efeitos desta evocação com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 7). Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do Profanador. Passado o efeito da evocação, o alvo precisa fazer um teste de Força de Vontade. Se ele falhar, aplique o número de dados de bônus gerados pela evocação como uma *penalidade* a todos os testes de Percepção do mortal pelo resto da cena. Se houver uma falha crítica, essa penalidade será permanente. No caso de uma falha crítica, a vítima acabará se viciando na emoção da evocação e só recuperará o controle de seus sentidos ao receber novamente os efeitos deste poder.

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação para infligir dor lancinante ou distorcer a percepção de suas vítimas. Subtraia o número total de sucessos obtidos das paradas de Percepção da vítima durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do Profanador.

•••• OBSESSÃO

Esta evocação permite ao demônio escolher um dos interesses ou desejos de um indivíduo e elevar a fascinação exercida pelo mesmo a ponto de a vítima não conseguir pensar em mais nada. Essa obsessão pode dizer respeito a uma pessoa, a uma idéia ou a um projeto. Durante a Guerra da Ira, muitos Profanadores usaram sua astúcia para se tornarem objetos de desejo dos mortais, e em seguida empregaram esta evocação para criar legiões de seguidores fanaticamente leais.

Sistema: Para realizar esta evocação, primeiro o demônio precisa conhecer um dos interesses ou desejos de longa data da vítima, além de estar a um número de metros do indivíduo igual a seu nível de Fé. Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Empatia. O mortal pode tentar resistir aos efeitos da evocação com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se você tiver sucesso no teste, o desejo do mortal vai se transformar numa fonte de obsessão. Ele não terá paz enquanto não tomar providências para realizar seu desejo. Ele precisará fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para realizar qualquer ação que se desvie de sua obsessão, além de ser incapaz de comer ou dormir até seu desejo ser satisfeito. Esta evocação dura um número de dias igual à pontuação de Fé do Profanador ou até o mortal satisfazer sua obsessão, o que acontecer primeiro.

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação para tornar a vítima psicótica e obsessiva, remover todas as inibições e exagerar tanto a necessidade do indivíduo a ponto de provocar dor física. A vítima fará *qualquer coisa* a seu alcance para satisfazer esse desejo, não importa quão destrutivo ou perigoso isso seja. Se não o fizer, todas as suas paradas

serão reduzidas em um dado até o indivíduo ser capaz de dar um passo construtivo em direção a seu objetivo.

••••• INSPIRAR

Esta poderosa evocação literalmente expande a consciência de uma pessoa, permitindo-lhe alcançar alturas de discernimento e percepção que beiram o sobre-humano. O alvo é capaz de recorrer à totalidade de seu potencial mental, mas, quando o poder desaparece, o retorno à realidade pode ser um golpe para a noção de amor-próprio da pessoa.

Sistema: Use um ponto de Força de Vontade e faça um teste de Inteligência + Medicina. Cada sucesso permite-lhe acrescentar um ponto às Características Mentais ou Sociais, até o máximo de cinco. Esses pontos de bônus persistem durante um número de dias igual à pontuação de Fé do Profanador. No entanto, quando os efeitos da evocação passarem, o mortal perderá um ponto de Força de Vontade *permanentemente*, a menos que tenha êxito num teste de Força de Vontade (dificuldade 7).

Tormento: Os demônios monstruosos usam esta evocação de maneira similar, mas forçam a vítima a atravessar a fronteira entre a genialidade e a loucura, criando lunáticos talentosos, porém perigosos. O efeito de alto Tormento desta evocação proporciona pontos de bônus às Características Mentais ou Sociais e provoca uma perturbação temporária. Se falhar nos testes subsequentes de Força de Vontade, o mortal perderá um ponto de Força de Vontade permanentemente e a perturbação se tornará permanente.

ISHHARA, O SEMBLANTE DO DESEJO

Os anjos da inspiração são visões de beleza se comparados mesmo aos anjos radiantes da casa Namaru. Seus cabelos dourados e os traços esculpidos à perfeição são o ideal romântico de que falam a poesia e a prosa dos mortais, e suas vozes melífluas derretem até mesmo os corações mais empedernidos.

O Semblante do Desejo confere as seguintes capacidades especiais:

- **Características Sociais Acentuadas:** A aparência física, a postura e a graciosidade do personagem deixam os seres humanos estupefatos. O demônio recebe os seguintes bônus nas Características: Carisma (+2), Manipulação (+1) e Aparência (+2).

- **Voz Lírica:** As dificuldades de todos os testes de Liderança ou Lábria são reduzidas em dois pontos.

- **Sentidos Aguçados:** Os cinco sentidos do personagem são elevados a níveis sobre-humanos, o que reduz em dois pontos as dificuldades de seus testes de Percepção.

- **Intuição Acentuada:** A extraordinária intuição do personagem reduz as dificuldades de todos os testes de Intuição em dois pontos.

Tormento: Os Ishhara monstruosos conservam toda a sua beleza estonteante. Na verdade, seu encanto só aumenta com o toque de malícia velada que escurece seus olhos e torna suas vozes mais graves. O que antes era uma fonte de inspiração agora é o canto da sereia que atrai os mortais para a própria ruína.

O Semblante do Desejo confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

• **Garras:** O personagem manifesta garras que infligem Força +2 de dano agravado.

• **Peçonha:** As garras e a saliva dos Ishhara são venenosas. Os alvos expostos à peçonha (seja por meio de um arranhão ou de um simples beijo) ficam sujeitos a uma parada de dados de dano por contusão igual ao Tormento do demônio. Esse dano não pode ser absorvido.

• **Membros Adicionais:** O demônio desenvolve um segundo par de braços ou um conjunto de tentáculos, a critério do jogador. Os membros adicionais permitem a um personagem aparar ou bloquear ataques em combate próximo sem sacrificar seu próprio ataque, ou fazer até dois ataques adicionais por turno (que são considerados ações múltiplas).

• **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

DOCTRINA DAS TEMPESTADES

• INVOCAR A ÁGUA

O demônio é capaz de invocar a água de qualquer fonte nas proximidades, o que provoca qualquer coisa desde um nevoeiro repentino e dissimulador a uma enchente torrencial.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O número de sucessos necessários depende da quantidade de água que o Profanador deseja invocar. Se o demônio quiser evocar um nevoeiro impenetrável (aumentando em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Percepção), um sucesso será suficiente. Se ele quiser inundar a área com uma chuva repentina, serão exigidos dois sucessos. Se ele quiser uma torrente de água, serão necessários três sucessos. Uma enchente devastadora exigirá quatro sucessos ou mais. Os indivíduos apanhados numa torrente ou enchente como essa sofrerão os efeitos do afogamento (veja pág. 263 do capítulo sobre Sistemas para maiores detalhes), a menos que passem num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8). Para esta evocação funcionar, é preciso haver algum tipo de fonte de água, não importa o tamanho, num raio em metros igual à Fé do personagem. Os efeitos desta evocação perduram durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem.

Tormento: A água invocada por um demônio monstruoso é lodosa e pútrida, dissemina o mal-estar e a doença. As vítimas expostas a essa água poluída correm o risco de desenvolver doenças mortíferas que se manifestam numa questão de dias ou semanas. Os mortais e os demônios expostos a essa água infectada durante mais de um turno correm risco de contaminação, a menos que passem num teste de Vigor contra uma dificuldade igual ao Tormento do Profanador. Utilize também o Tormento do Profanador para aferir a virulência relativa de quaisquer doenças. Uma pontuação de Tormento igual a 7 inflige uma doença corriqueira que pode reduzir as paradas de dados do personagem, enquanto um Tormento igual a 10 impõe uma enfermidade fatal (e talvez extremamente contagiosa) que inflige dano letal. Para maiores informações sobre as doenças e seus efeitos, consulte a pág. 262 do capítulo sobre sistemas).

•• FORMA AQUOSA

Esta evocação permite ao Profanador transformar seu corpo físico em água, seja em estado líquido ou de vapor.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Medicina. Depois de transformado, o personagem deixará suas roupas e bens para trás. Ele é capaz de chegar a qualquer lugar que possa ser alcançado pela água ou pelo ar enquanto estiver em forma de água ou névoa e fica imune a qualquer tipo de dano. O Profanador é capaz de permanecer nesta forma durante um número de turnos igual a sua pontuação de Fé.

Tormento: A forma aquosa de um demônio monstruoso é conspurcada por seu Tormento, e o contato provoca queimaduras químicas. Para cada turno de exposição ao "corpo" do Profanador, a vítima perderá um nível de viralidade.

••• MANIPULAR AS CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS

Esta evocação permite ao Profanador influenciar os padrões meteorológicos existentes, empurrar para longe frentes tempestuosas ou atraí-las para si com velocidade surpreendente, além de alterar as temperaturas locais.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Ciência. O número de sucessos obtidos determina a severidade do padrão meteorológico que o Profanador consegue manipular. Afetar uma tromba d'água corriqueira exige apenas um sucesso, enquanto afetar uma tempestade de verão exige dois. São necessários três sucessos para manipular tempestades de vulto, e fenômenos realmente poderosos como tornados e furacões exigem quatro ou mais. Como alternativa, o Profanador pode elevar ou baixar em um grau a temperatura da área para cada sucesso obtido. Esta evocação afeta uma área cujo raio em quilômetros é igual a uma vez e meia a pontuação de Fé do demônio. Observe que as condições meteorológicas a serem manipuladas precisam existir previamente. Este poder não é capaz de criar espontaneamente novos efeitos meteorológicos.

Tormento: Os demônios monstruosos aumentam a intensidade dos padrões meteorológicos locais em vez de alterar seu curso, transformando uma chuva de primavera num tornado devastador ou uma leve precipitação de neve numa nevasca.

•••• COMANDAR A TEMPESTADE

Um Profanador pode usar esta evocação para criar padrões meteorológicos a seu bel-prazer e conjurar uma tempestade do nada ou desfazer um furacão com um gesto.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Ciência. A dificuldade é determinada pelo ambiente e pelo tipo de condição meteorológica que o Profanador deseja criar. Evocar uma tempestade de verão perto do oceano pede uma dificuldade igual a 6. Criá-la no meio do deserto do Arizona exige uma dificuldade igual a 9. Desfazer padrões meteorológicos pré-existentes requer uma dificuldade igual a 7. O número de sucessos obtidos determina a intensidade do padrão meteorológico que o Profanador é capaz de criar ou amenizar. Uma chuvarada ou uma leve precipitação de neve exige apenas um sucesso, enquanto um tornado ou um furacão forte exige quatro ou mais. Esta evocação afeta uma área cujo raio em quilômetros é igual a uma vez e meia a pontuação de Fé do demônio. Depois de invocado, o efeito meteorológico



seguirá seu curso natural a menos que seja afetado por outras evocações.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de comandar as condições meteorológicas com a mesma facilidade, mas seus efeitos são sempre hostis. As tempestades trazem ventos destruidores, granizo e raios. Até mesmo a criação de céu claro pode invocar mudanças extremas de temperatura ou umidade sufocante.

••••• INVOCAR A TEMPESTADE

O Profanador consegue se fazer envolver por uma tempestade devastadora a seu bel-prazer, criando vento, água e raio numa área do tamanho de uma sala ou de um quarteirão. O centro da tempestade é o demônio e esta se move quando ele se desloca. No entanto, a tormenta não o fere.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência. A dificuldade é determinada pelo ambiente no qual se encontra o Profanador. Conjurar uma tempestade a céu aberto, com nuvens de chuva no alto, pede uma dificuldade igual a 6. Conjurar uma tempestade no ambiente controlado de um escritório exige uma dificuldade igual a 9. Os sucessos formam uma parada de dados a ser lançada enquanto seu personagem dirige o efeito da tempestade. Se ele desejar usar o vento para derrubar alguém ou abrir portas e janelas, lance essa parada de dados em lugar de Força. Se ele quiser atingir um alvo com um raio, lance a parada contra uma dificuldade igual a 9. Cada sucesso gera um raio que atinge o alvo automaticamente e impõe um número de dados de dano letal igual à pontuação

de Tormento do Profanador. A tempestade afeta uma área cujo raio em metros é igual à pontuação de Fé do personagem e dura o mesmo número de turnos, a menos que seja desfeita.

Tormento: Os Profanadores monstruosos dão origem a tempestades que atacam indiscriminadamente todos os seres vivos que se encontram na área, castigando-os com ventos fortes e raios. A cada turno, lance um único dado (dificuldade 9) para cada pessoa ao alcance da tempestade. Se o teste for bem-sucedido, alguém será atingido por um raio. Além disso, os ventos fustigantes aumentam em dois pontos as dificuldades das ações de todos os indivíduos.

ADAD, O SEMBLANTE DAS TEMPESTADES

Os anjos da tempestade são personagens altos e esculturais, suas peles cintilam como opalas e seus cabelos escuros se tingem com o verde escuro das profundezas oceânicas. Globos azuis de energia elétrica tremulam e percorrem seus corpos, formando uma aura tempestuosa que circunda suas cabeças e seus ombros quando sua fúria é despertada.

O Semblante das Tempestades confere as seguintes capacidades especiais:

- **Noção do Clima:** O personagem sempre é capaz de pressentir intuitivamente mudanças nas condições meteorológicas até uma distância em quilômetros igual a quinze vezes sua pontuação de Fé.
- **Imune à Eletricidade:** O personagem é imune ao dano infligido por eletrocussão.

• **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos à iniciativa do personagem.

• **Eletrochoque:** O toque do personagem inflige um número de níveis de dano por contusão igual a sua pontuação e Fé. Esta capacidade especial pode ser usada apenas uma vez por cena.

Tormento: Os anjos da tempestade que se entregam a sua natureza demoníaca desenvolvem uma pele áspera e cinzenta, além de três fileiras de dentes afiados. Seus olhos são orbes negros e sem traços característicos, desprovidos de simpatia ou compaixão.

O Semblante das Tempestades confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

• **Dentes:** O demônio manifesta presas que infligem Força +2 de dano agravado.

• **Espinhas:** Uma longa guarnição de espinhos percorre o dorso do demônio e as costas de suas mãos. Ele inflige um nível adicional de dano agravado a cada ataque bem-sucedido de combate desarmado.

• **Couro de Tubarão:** A pele do demônio, semelhante a de um tubarão, atua como um tipo de proteção, proporcionando quatro dados adicionais para absorver dano por contusão, letal e agravado.

• **Nuvem de Tinta:** O demônio é capaz de expelir uma nuvem de anil que paira no ar e cega seus oponentes. Os indivíduos a uma distância em metros igual à pontuação de Fé do demônio ficam cegos durante um número de turnos igual ao Tormento do demônio, a menos que passem num teste de Vigor. A nuvem de tinta dura um número de turnos igual ao Tormento do demônio. As vítimas ficam sujeitas às regras de Lutar às Cegas da pág. 240.

DOCTRINA DA TRANSFIGURAÇÃO

• MÍMICA

Esta evocação permite ao Profanador assumir os maneirismos e os padrões vocais exatos de um indivíduo, o que lhe permite se disfarçar o suficiente para enganar um observador distante.

Sistema: Esta evocação exige que o Profanador passe pelo menos uma hora em companhia do indivíduo que tentará imitar. Faça um teste resistido de Manipulação + Performance contra a parada de Percepção + Prontidão da outra pessoa. Se você conseguir mais sucessos, o alvo acreditará que o Profanador é a pessoa que ele está tentando imitar. Encontrar alguém que nunca conheceu o indivíduo imitado resulta em sucesso automático. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem. Não se trata de ilusão — o corpo de seu personagem muda de fato —, de modo que outros demônios podem ser enganados por este poder.

Tormento: Os demônios monstruosos conseguem imitar a voz e os maneirismos de outras pessoas, mas seu Tormento invariavelmente vaza pelo disfarce e perturba as testemunhas, inspirando sensações de desconforto e paranóia. Faça um teste de Força de Vontade em nome da pessoa que encontra o

demônio disfarçado, com uma dificuldade igual ao Tormento do Profanador. Se falhar no teste, o mortal ficará tão perturbado pela presença do Profanador que acabará fugindo do demônio.

•• ALTERAR A APARÊNCIA

O Profanador pode usar esta evocação para alterar traços superficiais, sejam seus ou de outras pessoas. As alterações persistem durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do Profanador, ou podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto de Força de Vontade. Seu personagem tem de tocar o indivíduo para alterá-lo. Não se trata de ilusão — o corpo de seu personagem ou o de outra pessoa muda de fato —, de modo que outros demônios podem ser enganados por este poder.

Tormento: Os demônios monstruosos podem alterar seus traços ou os de outras pessoas, mas, a menos que mantenham um rígido controle, seu Tormento pode provocar deformidades perturbadoras. Quando seu personagem executar esta evocação com sucesso, faça um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do mesmo. Se falhar no teste, ele ou o alvo adquirirá uma deformidade discreta mas perturbadora. As dificuldades de todos os testes Sociais aumentarão em dois pontos devido a essa deformidade.

••• ALTERAR FORMAS

O Profanador consegue alterar sua forma e suas dimensões físicas, aumentando ou diminuindo a altura, o peso, o comprimento dos ombros e o perímetro da cintura.

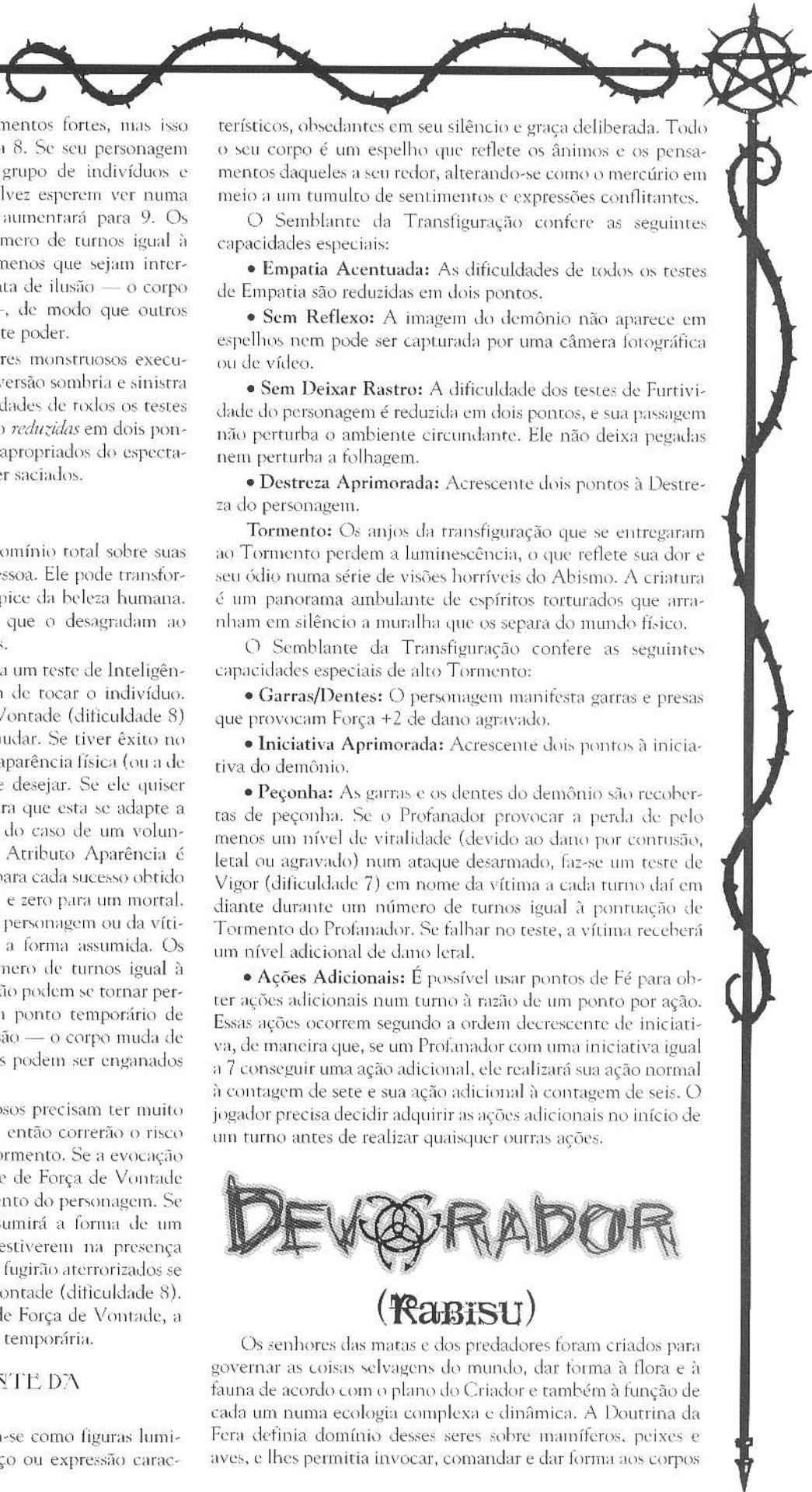
Sistema: Faça um teste de Carisma + Lábia. O Profanador consegue alterar uma característica física a cada sucesso obtido. As alterações persistem durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do Profanador, podem ser desfeitas prematuramente ou podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto de Força de Vontade. Não se trata de ilusão — o corpo de seu personagem muda de fato —, de modo que outros demônios podem ser enganados por este poder.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de executar a mesma evocação, mas é possível que as deformidades distorçam sua aparência. Quando seu personagem executar esta evocação com sucesso, faça um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a seu Tormento. Se você falhar no teste, o Profanador adquirirá uma deformidade incapacitante e perderá um ponto de um Atributo Físico enquanto durar a evocação. Você escolhe qual Atributo será afetado.

•••• DOPPELGÄNGER

Esta evocação permite ao Profanador alterar completamente sua aparência, de acordo com as expectativas de sua vítima. Ele assume a forma da pessoa que a vítima espera ou deseja ver.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Manipulação + Empatia. O teste é resistido pela Força de Vontade do alvo (dificuldade 8). Se for bem-sucedido no teste, seu personagem assumirá a forma física, a voz e os maneirismos de uma pessoa que a vítima espera ver no contexto da cena. Se você quiser, seu demônio pode desenterrar lembranças mais profundas da vítima e assumir a forma de um indivíduo especí-



fico por quem a vítima tenha sentimentos fortes, mas isso aumentará a dificuldade do teste para 8. Se seu personagem tentar usar esta evocação com um grupo de indivíduos e assumir uma forma que todos eles talvez esperem ver numa determinada situação, a dificuldade aumentará para 9. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem, a menos que sejam interrompidos prematuramente. Não se trata de ilusão — o corpo de seu personagem muda de fato —, de modo que outros demônios podem ser enganados por este poder.

Tormento: Quando os Profanadores monstruosos executam esta evocação, o resultado é uma versão sombria e sinistra das expectativas da vítima. As dificuldades de todos os testes Sociais para manipular o indivíduo são *reduzidas* em dois pontos, pois os sentimentos ou desejos inapropriados do espectador com relação ao demônio podem ser saciados.

••••• METAMORFOSE

Esta evocação dá ao Profanador domínio total sobre suas características físicas ou as de outra pessoa. Ele pode transformar a si mesmo ou outra pessoa no ápice da beleza humana. Ele também pode condenar aqueles que o desagradam ao pesadelo de ter seus corpos deformados.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Medicina. Seu personagem tem de tocar o indivíduo. Faz-se um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8) no caso de um alvo que se recusa a mudar. Se tiver êxito no teste, o personagem poderá alterar sua aparência física (ou a de outra pessoa) para qualquer coisa que desejar. Se ele quiser alterar a aparência de outra pessoa para que esta se adapte a seus desejos específicos (ao contrário do caso de um voluntário), a dificuldade chegará a 7. O Atributo Aparência é aumentado ou reduzido em um ponto para cada sucesso obtido no teste, respeitando-se os limites de 5 e zero para um mortal. Outros Atributos e Habilidades de seu personagem ou da vítima permanecem iguais, não importa a forma assumida. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do Profanador, ou então podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade. Não se trata de ilusão — o corpo muda de fato —, de modo que outros demônios podem ser enganados por este poder.

Tormento: Os demônios monstruosos precisam ter muito cuidado ao executar esta evocação, ou então correrão o risco de criar uma imagem de seu próprio Tormento. Se a evocação for executada com êxito, faça um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do personagem. Se você falhar no teste, o indivíduo assumirá a forma de um monstro hediondo. Os mortais que estiverem na presença desse personagem saído de um pesadelo fugirão aterrorizados se não passarem num teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se ocorrer uma falha crítica no teste de Força de Vontade, a testemunha adquirirá uma perturbação temporária.

MAMMETUM, O SEMBLANTE DA TRANSFIGURAÇÃO

Os anjos da transfiguração revelam-se como figuras luminiscentes desprovidas de qualquer traço ou expressão carac-

terísticos, obsedantes em seu silêncio e graça deliberada. Todo o seu corpo é um espelho que reflete os ânimos e os pensamentos daqueles a seu redor, alterando-se como o mercúrio em meio a um tumulto de sentimentos e expressões conflitantes.

O Semblante da Transfiguração confere as seguintes capacidades especiais:

- **Empatia Acentuada:** As dificuldades de todos os testes de Empatia são reduzidas em dois pontos.

- **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

- **Sem Deixar Rastro:** A dificuldade dos testes de Furtividade do personagem é reduzida em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Destreza Aprimorada:** Acrescente dois pontos à Destreza do personagem.

Tormento: Os anjos da transfiguração que se entregaram ao Tormento perdem a luminescência, o que reflete sua dor e seu ódio numa série de visões horríveis do Abismo. A criatura é um panorama ambulante de espíritos torturados que arrinham em silêncio a muralha que os separa do mundo físico.

O Semblante da Transfiguração confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Garras/Dentes:** O personagem manifesta garras e presas que provocam Força +2 de dano agravado.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos à iniciativa do demônio.

- **Peçonha:** As garras e os dentes do demônio são recobertas de peçonha. Se o Profanador provocar a perda de pelo menos um nível de viralidade (devido ao dano por contusão, letal ou agravado) num ataque desarmado, faz-se um teste de Vigor (dificuldade 7) em nome da vítima a cada turno daí em diante durante um número de turnos igual à pontuação de Tormento do Profanador. Se falhar no teste, a vítima receberá um nível adicional de dano letal.

- **Ações Adicionais:** É possível usar pontos de Fé para obter ações adicionais num turno à razão de um ponto por ação. Essas ações ocorrem segundo a ordem decrescente de iniciativa, de maneira que, se um Profanador com uma iniciativa igual a 7 conseguir uma ação adicional, ele realizará sua ação normal à contagem de sete e sua ação adicional à contagem de seis. O jogador precisa decidir adquirir as ações adicionais no início de um turno antes de realizar quaisquer outras ações.

DEVORADOR

(Rabisu)

Os senhores das matas e dos predadores foram criados para governar as coisas selvagens do mundo, dar forma à flora e à fauna de acordo com o plano do Criador e também à função de cada um numa ecologia complexa e dinâmica. A Doutrina da Fera definia domínio desses seres sobre mamíferos, peixes e aves, e lhes permitia invocar, comandar e dar forma aos corpos

de seus súditos, enquanto a Doutrina da Natureza compreendia os segredos reunidos das matas e dos campos. A Doutrina da Carne veio depois, durante a guerra, quando os Rabisu voltaram suas artes para a modelagem da carne humana em prol da fúria do campo de batalha.

DOCTRINA DA FERA

• INVOCAR OS ANIMAIS

Esta evocação permite ao Devorador detectar a presença de vida animal na área circundante e invocar essas criaturas. Esses animais protegem instintivamente o demônio.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Empatia com Animais. Se tiver êxito no teste, seu personagem obterá uma noção detalhada da diversificada vida animal da área, de insetos a mamíferos. A percepção do Devorador se estende num raio em quilômetros igual a uma vez e meia sua pontuação de Fé. Munido com esse conhecimento, o Devorador pode escolher quais animais de um único tipo ele deseja invocar, até o número de sucessos obtidos. Se o Devorador quiser invocar um enxame de animais nocivos ou insetos, o número de sucessos obtidos determinará o número de metros quadrados tomados pelo enxame. Esses animais vão até o Devorador o mais rápido possível e formam um círculo protetor em volta dele, atacando qualquer um que o ameace. Os efeitos desta evocação duram uma cena ou até o demônio liberar os animais.

Tormento: Os demônios monstruosos só conseguem invocar animais carnívoros e seu Tormento induz um frenesi assassino nessas criaturas. É necessário fazer um teste de Força de Vontade a cada turno contra uma dificuldade igual ao Tormento do Devorador. No caso de uma falha, os animais se voltam contra o ser humano ou o demônio mais próximo, incluindo-se o próprio Devorador. O Devorador pode tentar readquirir o controle sobre os animais enfurecidos com mais um teste de Força de Vontade num turno subsequente.

•• COMANDAR OS ANIMAIS

Esta evocação amplia a influência do Devorador sobre os animais da terra, permitindo-lhe ordenar que um ou mais animais façam sua vontade.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Empatia com Animais. O Devorador consegue comandar um número de animais igual à quantidade de sucessos obtidos. Os animais já precisam estar na presença do demônio para este poder funcionar. A evocação também acentua a inteligência desses animais. Presuma que as criaturas tenham uma Inteligência efetiva de 1 ponto, apesar de algumas raças excepcionais às vezes apresentarem nível 2, a critério do Narrador. O Devorador não precisa falar com os animais para emitir ordens. Ao contrário, ele comunica seus desejos ao inseri-los diretamente nas mentes dos animais. Os efeitos desta evocação duram um único dia.

Tormento: Os demônios monstruosos só conseguem comandar animais carnívoros, e o peso de seu Tormento os torna agressivos e homicidas. A menos que estejam na presença do Devorador, eles atacarão qualquer mortal ou demônio que encontrarem caso falhem num teste de Inteligência (dificuldade 7).

••• POSSESSÃO DE ANIMAIS

O demônio é capaz de possuir um ou mais animais e agir por meio deles como uma extensão de sua vontade. Durante a Guerra da Ira, muitos devoradores foram para a batalha possuindo bandos inteiros de animais terríveis que causavam estrago entre os aliados humanos da Hoste.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Empatia com Animais. O Devorador consegue controlar um número de animais igual ao de sucessos obtidos. Se este número for maior que o Raciocínio do demônio, seu corpo mortal entrará num estado comatoso. Do contrário, ele ainda poderá se mover e agir com todas as suas paradas de dados reduzidas pela metade. Seu personagem consegue controlar os animais a um número de quilômetros menor ou igual a sua pontuação de Fé. Esta evocação dura um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem.

•••• FORMA ANIMAL

O Devorador é capaz de assumir a forma de qualquer animal cujo sangue ou cuja carne ele tenha provado. A conservação de massa não se aplica, de modo que uma mulher de cinquenta quilos pode se transformar num tigre de 350 quilos se o demônio assim desejar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Empatia com Animais. Se você tiver êxito, a transformação levará um único turno. Os efeitos desta evocação duram uma cena, a menos que seja intencionalmente interrompida antes disso.

Tormento: Os Devoradores monstruosos precisam exercer uma vontade férrea para não se entregarem à natureza bestial das criaturas nas quais se transformam. Faça um teste de Força de Vontade por turno, contra uma dificuldade igual ao Tormento do Devorador. Se falhar no teste, o demônio sucumbirá aos instintos bestiais da forma animal que assumiu, e o Narrador passará a controlar o personagem até a evocação expirar.

••••• CRIAR QUIMERAS

O Devorador é capaz de manipular o corpo físico de um animal, acentuar suas capacidades ou transformá-lo numa criatura fantástica e horripilante que combina características de vários animais diferentes.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Empatia com Animais. Cada sucesso permite ao Devorador acrescentar um ponto a uma característica específica, ou então alterar um determinado traço da forma física do animal. As leis da física e da conservação de massa não se aplicam. Portanto, se quiser criar um tigre alado, o Devorador pode, no entanto, mudanças muito grandes e muito rápidas podem exigir demais da psique do animal. Some o total de pontos de característica e as alterações que foram acrescentadas ao animal e faça um teste de Força de Vontade por seu personagem. Se você obtiver mais sucessos que o número total de modificações aplicadas, o animal sairá ileso do processo. Se você falhar no teste, o animal se tornará perigosamente instável. O Narrador determina as especificidades do comporta-

mento alterado do animal e, para criar tensão, ele pode fazer o teste de Força de Vontade por você, e omitir o resultado até a verdadeira natureza do animal se manifestar. Os efeitos desta evocação duram um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem ou pode se tornar permanente com o investimento de um ponto de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos invariavelmente impregnaram suas criações com a mácula do próprio tormento, o que gera feras assassinas atormentadas pela dor. Não é necessário um teste de Força de Vontade para determinar o estado mental dessas criaturas. São sempre animais perturbados e raivosos que existem apenas para matar e mutilar outros seres vivos.

ZALTU, O SEMBLANTE DA FERA

A força e a majestade dos anjos da caçada são temíveis. Eles espreitam no escuro com a força e a graça flexível das panteras. As aparências físicas desses anjos caídos são muitas e variadas, mas a maioria tem músculos fortes e aparece envolta num manto de pêlos, com olhos grandes e dourados que brilham como brasas ao luar. Suas vozes são graves, fluentes e retumbantes, e, mesmo a quilômetros de distância, seus uivos de caça dão calafrios.

O Semblante da Fera confere as seguintes capacidades especiais:

- **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+2), Destreza (+2), Vigor (+1).

- **Sentidos Aguçados:** Os cinco sentidos do personagem são elevados a níveis sobre-humanos, o que reduz em dois pontos as dificuldades dos testes de Percepção.

- **Garras/Dentes:** O personagem manifesta garras e presas que provocam Força +2 de dano agravado.

- **Ações Adicionais:** É possível usar pontos de Fé para obter ações adicionais num turno à razão de um ponto por ação. Essas ações ocorrem segundo a ordem decrescente de iniciativa, de maneira que, se um Devorador com uma iniciativa igual a 7 conseguir uma ação adicional, ele realizará sua ação normal à contagem de sete e sua ação adicional à contagem de seis. O jogador precisa decidir adquirir as ações adicionais no início de um turno antes de realizar quaisquer outras ações.

Tormento: Os Zaltu que se rendem ao Tormento parecem emaciados e doentios, sua pelagem apresenta falhas ou emaranhados de sujeira ou sangue. Salpicos de espuma pingam de suas bocas escancaradas, e sua pele se transforma num couro cartilaginoso e flácido.

O Semblante da Fera confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Couro Duro:** A pele semelhante ao ferro do personagem atua como um tipo de proteção e proporciona mais quatro dados de absorção para dano por contusão, letal e agravado.

- **Bocarra Escancarada:** O demônio é capaz de mastigar e digerir qualquer coisa que consiga morder. Metal, rocha e carne podem ser todos moídos e digeridos com facilidade. As dificuldades dos ataques por mordida são reduzidas em dois pontos, e a mordida em si inflige Força +4 de dano agravado.



• **Membros Adicionais:** O demônio desenvolve um segundo par de braços ou uma cauda preênsil, a critério do jogador. Os braços adicionais permitem a um personagem aparar ou bloquear ataques em combate próximo sem sacrificar seu próprio ataque, ou realizar até dois ataques a mais por conta própria por turno (que são considerados ações múltiplas). A cauda preênsil tem metade da altura do personagem, usa só metade de sua Força (arredondada para cima) para erguer objetos e permite ao personagem ficar dependurado.

• **Pele de Camaleão:** A pele do demônio permite que ele se misture ao ambiente. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em um ponto se o demônio estiver em movimento; dois, se estiver parado.

DOCTRINA DA NATUREZA

• SENTIDOS NATURAIS

O Devorador tem noção imediata da área que o circunda, constrói um mapa mental das características naturais da região, das plantas e animais que habitam o lugar, bem como da localização de intrusos que a fauna local considera uma ameaça.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Sobrevivência. Os demônios na área podem tentar evitar a detecção por meio de um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 7). Se tiver êxito no teste, seu personagem obterá um mapa mental minucioso das cercanias que pode ser consultado conforme a necessidade, além das localizações aproximadas dos animais e das pessoas que se encontram por perto. Apesar de funcionar melhor em áreas silvestres, esta evocação também pode ser usada em ambientes urbanos a uma dificuldade igual a 8. Seu Devorador pode obter informações sobre uma determinada área num raio em quilômetros igual a uma vez e meia sua pontuação de Fé. Os efeitos da evocação duram uma cena.

Tormento: Os demônios monstruosos que executam esta evocação transmitem sua natureza homicida à área circundante, fazendo com que a flora e a fauna reajam de maneira hostil aos invasores humanos. Qualquer animal nessa área reage agressivamente aos invasores, atacando-os se for capaz. Os invasores precisam passar em testes de Esportes ou Sobrevivência para evitar o perigo ou escapar ao ataque, sendo a dificuldade igual à pontuação de Tormento do Devorador.

•• ACELERAR O CRESCIMENTO

O Devorador é capaz de promover o crescimento rápido e desenfreado da vida vegetal local. As árvores lançam-se em direção ao céu, as trepadeiras ficam mais grossas, espalham-se rachaduras por toda a extensão de um objeto ao qual estejam enraizadas, e as urzes recobrem o ambiente.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O Devorador se concentra numa determinada planta e faz com que a mesma aumente em tamanho à razão de um número de metros cúbicos igual ao de sucessos obtidos, tudo no intervalo de um único turno. As trepadeiras ou as raízes infligem o mesmo número de pontos de dano a estruturas físicas com as quais estejam em contato (considere cada sucesso um ponto

de Força e compare os resultados à tabela de Demonstrações de Força da pág. 232). Os objetos apanhados no raio de crescimento são tragados. A planta continuará exagerada e provocará dano durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos.

Tormento: Os demônios monstruosos fazem as plantas crescerem e emaranharem qualquer ser vivo ao alcance das mesmas, estrangulando-os ou fazendo-os em pedaços. Para cada ser vivo dentro da área de crescimento da planta, lance um número de dados igual à Força de Vontade do Devorador. Considere essa ação uma tentativa de engalfinhamento que as vítimas podem tentar aparar ou dela se esquivar como de praxe. Se o ataque for bem-sucedido, lance um número de dados de dano igual ao Tormento do Devorador. Cada sucesso inflige um nível de dano letal.

••• COMANDAR A NATUREZA

O Devorador consegue direcionar o crescimento rápido das plantas locais com a força de sua vontade, afetando o ambiente de determinadas maneiras de acordo com a intenção do demônio.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Sobrevivência. O personagem pode afetar um número de plantas igual a sua pontuação de Fé. Cada planta cresce um número de metros cúbicos igual ao de sucessos obtidos e se expande na direção e segundo a configuração especificada pelo personagem. Se o crescimento da planta for direcionado para uma estrutura específica, compare o número de sucessos obtidos à tabela de Demonstrações de Força da pág. 232 do capítulo sobre sistemas para determinar o dano infligido aos objetos.

Tormento: Além de dirigir o crescimento das plantas, os demônios monstruosos fazem com que os vegetais afetados se tornem hostis à carne e ao sangue, desenvolvendo espinhos pontiagudos e seiva venenosa. A manifestação exata é determinada pelo Narrador, mas é necessário um teste bem-sucedido de Destreza + Esportes (ou Sobrevivência) para se tentar atravessar a área, do contrário a pessoa receberá um número de dados de dano letal igual ao Tormento do demônio.

•••• POSSESSÃO DE PLANTAS

O demônio consegue controlar a essência vital de uma ou mais plantas, transformando-as em extensões de sua vontade. As plantas se movem com velocidade e força sobrenaturais e realizam qualquer ação que o Devorador desejar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Sobrevivência. O Devorador consegue controlar um número de plantas igual ao de sucessos obtidos. As plantas afetadas por esta evocação são obrigadas a permanecer enraizadas, mas são capazes de realizar qualquer outra ação dentro dos limites de sua composição física e de seu tamanho. Uma roseira consegue enredar uma vítima, ou a hera é capaz de destruir o muro ao qual está ancorada. Os efeitos da evocação duram uma cena. Considere que as plantas têm uma pontuação de Força igual à Força de Vontade do demônio e consulte a tabela de Demonstrações de Força (pág. 232) para determinar o dano que as plantas podem causar aos objetos. Esse mesmo número de da-

dos é usado para fazer ataques e testes de avaliação de dano quando as plantas atacam alvos vivos e provocam dano por contusão.

Tormento: Os Devoradores monstruosos espalham a mácula de seu Tormento para as plantas sob seu controle, destruindo-as de dentro para fora e reduzindo-as a cascas sem vida em questão de minutos. Cada planta possuída perde um nível de vitalidade por turno e esse dano não pode ser absorvido. Como regra geral, presume que uma determinada planta tem um “nível de vitalidade” para cada 0,03 metros cúbicos de volume. Quando todos os níveis de vitalidade da planta forem consumidos, a planta morrerá.

••••• ALTERAR PLANTAS

O Devorador é capaz de manipular à vontade a composição e a forma de uma planta, criando linhagens novas e especializadas de acordo com seus desejos.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Inteligência + Sobrevivência. O personagem consegue alterar ou acrescentar uma nova característica vegetal para cada sucesso obtido. Entre as alterações temos: metabolismo acelerado (maior velocidade de crescimento), casca ou córtex espessos e espinhos duros. Esses sucessos podem ser gerados como parte de um teste prolongado durante dias (um teste por dia) à medida que o demônio “brinca” com sua criação. Os efeitos da evocação persistem durante um número de dias igual a pontuação de Fé do personagem ou podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos que empregam esta evocação criam vida vegetal com uma certa predileção por sangue. Faça um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do personagem. No caso de uma falha, o metabolismo da planta sofrerá mutação espontânea e desenvolverá armas naturais que lhe permitirão matar seres vivos e deles se alimentar — incluindo o próprio demônio. As paradas de ataque e avaliação de dano da planta são iguais ao Tormento do personagem, e o dano é letal.

NINURTU, O SEMBLANTE DA NATUREZA

Os anjos da natureza se manifestam como um amálgama da flora que comandam e da fauna que prospera sob sua égide. Sua pele normalmente se cobre de um fino pelame semelhante ao de um gamo, e eles muitas vezes possuem cascos em lugar de pés. Seus corpos são musculosos e seus olhos mudam de cor como as estações, variando do cinza claro ao verde intenso do verão.

O Semblante da Natureza confere as seguintes capacidades especiais:

- **Sentidos Aguçados:** Os cinco sentidos do personagem são elevados a níveis sobre-humanos, o que reduz em dois pontos a dificuldade dos testes de Percepção.

- **Pele de Camaleão:** A pele do demônio permite que ele se misture ao ambiente. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em um ponto se o demônio estiver em movimento; dois, se estiver imóvel.

- **Sem Deixar Rastro:** As dificuldades dos testes de Furtividade do personagem são reduzidas em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Níveis de Vitalidade Adicionais:** A vitalidade do personagem lhe proporciona mais três níveis Escoriados para fins de absorção de dano.

Tormento: Os Ninurtu monstruosos têm uma tez mais escura, e seus olhos assumem a coloração prateada da lua. Eles aumentam em tamanho, e sua aparência transuda o tipo de ameaça agreste das florestas densas ou das montanhas altas.

O Semblante da Natureza confere as seguintes capacidades de alto Tormento:

- **Acúleos:** Os ombros, o peito e os braços do demônio cobrem-se de acúleos negros e pontiagudos que infligem um nível de dano agravado a qualquer agressor que venha efetivamente a golpear o demônio ou a engalfinhar-se com ele em combate desarmado.

- **Aumento de Tamanho:** O corpo do personagem cresce uma vez e um terço a própria altura, o que acrescenta os seguintes bônus às Características: Força (+1), Destreza (+2) e Vigor (+1).

- **Membros Adicionais:** O demônio desenvolve uma cauda preênsil que tem a metade da altura do personagem, usa apenas metade de sua Força (arredondada para baixo) para erguer objetos e permite-lhe ficar dependurado.

- **Peçonha:** A saliva do demônio contém uma forma intoxicante de peçonha que afeta a vontade da vítima. Se for exposta à saliva do demônio (por meio de uma ferida aberta ou um beijo), a vítima perderá um ponto de Força de Vontade para cada ponto de Tormento do demônio, a menos que tenha êxito num teste de Vigor (dificuldade 7). Se perder todos os pontos de Força de Vontade dessa maneira, a vítima entrará em coma profundo. Os efeitos da peçonha duram um número de dias igual ao Tormento do personagem.

DOCTRINA DA CARNE

• CONTROLE CORPÓREO

Esta evocação permite ao Devorador alterar a química corpórea de seu hospedeiro e de outras pessoas. Ele consegue eliminar venenos (tanto os naturais quanto os artificiais) e acelerar ou reduzir o metabolismo.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Medicina. A dificuldade depende da complexidade da alteração metabólica. Eliminar as toxinas da fadiga exige uma dificuldade igual a 6. Expulsar o álcool do organismo de uma pessoa requer 7 ou mais, dependendo do nível de intoxicação. Fazer o corpo entrar em coma profundo exige uma dificuldade igual ou superior a 9. Para realizar esta evocação numa outra pessoa, o demônio precisa ser capaz de estabelecer contato físico, e o indivíduo pode tentar resistir à tentativa com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8). Os efeitos desta evocação duram uma cena, depois do que os venenos removidos ou o metabolismo normal voltam a valer. Esta evocação é capaz de anular completamente um episódio de envenenamento com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade.

Tormento: Os demônios monstruosos usam de força bruta ao realizar esta evocação, o que exige demais do alvo. Feito o teste, o total de sucessos é comparado ao Vigor do alvo. Os sucessos que excederem o Vigor da vítima serão convertidos em níveis de dano por contusão que não podem ser absorvidos.

•• MANIPULAR OS NERVOS

Do mesmo modo que Controle Corpóreo, esta evocação permite ao demônio manipular o sistema nervoso de uma pessoa. A força e os reflexos podem ser acentuados, os sentidos podem ser embotados ou aguçados, ou a pessoa pode ser submetida a ondas de intenso prazer ou dor.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Medicina. A dificuldade é determinada pela complexidade do efeito desejado. Reduzir os efeitos da dor exige uma dificuldade igual a 6, enquanto aumentar a velocidade de resposta dos reflexos de uma pessoa (aumentando sua Destreza) pede 7 ou 8. Aguçar os sentidos de uma pessoa (ou embotá-los) pode exigir uma dificuldade igual ou superior a 9. Cada sucesso aumenta ou reduz em um ponto uma característica física relevante ou uma penalidade devida a ferimentos, o que for apropriado à tentativa. Os efeitos desta evocação duram uma cena. Para realizar esta evocação com outro indivíduo, o demônio precisa ser capaz de estabelecer contato físico, e é possível fazer um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8) para resistir à tentativa do personagem.

Tormento: Um demônio monstruoso corre o risco de infligir danos físicos gravíssimos ao alvo ao manipular rudemente o sistema nervoso da vítima. Feito o teste, o total de sucessos é comparado ao Vigor do alvo. Os sucessos que excederem o Vigor da vítima serão convertidos em níveis de dano letal.

••• MANIPULAR A CARNE

Esta evocação permite ao demônio manipular a forma física de uma pessoa (seja ele próprio ou outro indivíduo), acrescentando massa muscular, aumentando a densidade dos ossos ou expandindo as faculdades mentais.

Sistema: Faça um teste de Inteligência + Medicina. Cada sucesso representa um ponto a ser adicionado a qualquer um dos Atributos Físicos ou Mentais do alvo. No entanto, há um certo risco. Compare o número total de sucessos ao Vigor do alvo. Os sucessos excedentes serão convertidos em níveis de dano por contusão devido ao trauma. É impossível absorver esse dano. Para realizar esta evocação com outro indivíduo, o demônio precisa ser capaz de estabelecer contato físico, e a pessoa pode tentar resistir aos efeitos (o Narrador faz um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 8).

Tormento: Os demônios monstruosos alteram músculos e ossos sem a menor consideração pela fragilidade de suas vítimas. Quando esta evocação é realizada com outra pessoa, faz-se um teste de Força de Vontade pelo alvo contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. No caso de uma falha, o indivíduo adquire uma perturbação temporária que o torna incontrolavelmente paranóico e propenso à violência. No caso de uma falha crítica, a perturbação é permanente.

•••• RESTAURAR A CARNE

O demônio é capaz de restaurar a forma original do corpo de um animal ou de uma pessoa, não importa o grau de mutilação do mesmo.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Percepção + Medicina. Cada sucesso repara um nível de dano letal ou todos os níveis de dano por contusão que o indivíduo tenha sofrido. Membros ou órgãos perdidos são completamente restaurados, e as doenças ou venenos são eliminadas do corpo. Esta evocação não repara dano agravado nem tem o poder de ressuscitar alguém que já tenha morrido. O Devorador precisa ser capaz de tocar o alvo para realizar esta evocação.

Tormento: Os demônios monstruosos também são capazes de realizar esta evocação, mas o socorro prestado por eles é invariavelmente maculado pelo ódio e pela dor. O Narrador faz um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 7) em nome do alvo. Se bem-sucedido, o indivíduo adquirirá uma perturbação temporária. Se falhar, a perturbação será permanente. No caso de uma falha crítica, a vítima se tornará uma máquina de matar irracional e psicótica.

••••• MOLDAR A CARNE

O demônio é capaz de dar ao corpo humano a forma que desejar. Os mortais ou os anjos caídos podem ser tornar criaturas monstruosas saídas das lendas.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste resistido de Destreza + Medicina contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 7). O jogador escolhe a forma que deseja criar e também suas capacidades físicas mais importantes, e o Narrador determina o número de sucessos necessários para transformá-la em realidade. Esses sucessos podem ser gerados como parte de um teste prolongado durante dias (um teste por dia) à medida que o demônio "brinca" com sua criação. Como regra geral, suponha que cada sucesso confere ou remove um ponto de Atributo físico ou uma característica física. Os efeitos desta evocação duram um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem, ou podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade. Os Devoradores podem usar esta evocação em si mesmos ou em outras pessoas, desde que sejam capazes de tocar o alvo.

Tormento: As alterações dos demônios monstruosos são invariavelmente desvirtuadas por seu Tormento, o que cria deformidades que transformam as vítimas em pesadelos ambulantes. Essa metamorfose hedionda faz com que a vítima adquira uma perturbação temporária e recebe um nível de dano letal por dia como resultado da tensão intolerável imposta a seu corpo. Os mortais que encontram essas criaturas ficam sujeitos aos efeitos da Revelação (veja a pág. 253 do capítulo sobre Sistemas para maiores detalhes).

ARRUI, O SEMBLANTE DA CARNE

Os anjos da carne, capazes de alterar suas formas ainda mais que os Profanadores, manifestam-se como versões idealizadas de suas próprias formas mortais. Seu poder enaltece os hospedeiros mortais habitados por eles, removem todo e qualquer defeito ou deformidade e refinam seus traços originais até a perfeição. De certo modo, isso torna sua aparência simplesmente tão alienígena e prodigiosa quanto as aparições bruxuleantes de seus irmãos celestiais.

O Semblante da Carne confere as seguintes capacidades especiais:

- **Características Sociais Acentuadas:** O apuro dos traços, dos maneirismos e da voz do personagem proporciona os seguintes bônus às Características: Carisma (+1), Manipulação (+1) e Aparência (+2).

- **Imune a Venenos:** O personagem é imune ao dano ou à debilitação causados por todas as toxinas, incluindo-se o álcool e a nicotina.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos à iniciativa do personagem.

- **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

Tormento: Os Aruru de alto Tormento lembram muito pouco os seres humanos, pois perderam sua forma original numa montanha inchada de carne ondulante. Ossos, músculos e órgãos agitam-se e deslocam-se continuamente sem o controle consciente do demônio.

O Semblante da Carne confere as seguintes capacidades de alto Tormento:

- **Níveis de Vitalidade Adicionais:** O demônio ganha três níveis de vitalidade Escoriado para fins de absorção de dano.

- **Couraça:** A massa ondulante de cartilagem e carne do demônio proporciona quatro níveis de proteção para fins de absorção de dano por contusão, dano letal e agravado.

- **Bocarra Escancarada:** O demônio consegue mastigar e digerir praticamente qualquer coisa: metal, rocha ou carne. As dificuldades dos testes de ataque são reduzidas em dois pontos, e a própria mordida inflige Força +4 de dano agravado.

- **Regeneração:** O demônio regenera automaticamente, como se fosse um ato reflexo, um nível de vitalidade perdido devido ao dano por contusão ou letal por turno.

ALGOZ (Halaku)

Apesar de serem conhecidos hoje como os Anjos do Segundo Mundo, os Algozes eram originariamente meros agentes da mudança, eliminavam as plantas e animais que já não tinham mais função a fim de abrir caminho para as novas e melhores gerações. A Doutrina da Morte conferia-lhes o poder de dar fim à vida de maneira rápida e indolor, e depois reduzir os corpos dos mortos a suas partículas constituintes para que a terra as absorvesse e começasse tudo outra vez. A Casa dos Halaku foi a que mais se viu obrigada a mudar depois da Queda. Com a perda da imortalidade da raça humana, os Algozes foram deixados numa situação difícil e dolorosa: dar fim à vida humana, em geral muito antes do tempo, e em seguida entregar o espírito a um destino desconhecido. A Doutrina do Espírito surgiu do desejo dos Algozes de evitar a perda dessas almas e ancorá-las na Terra em seus antigos corpos, mas isso não foi suficiente para proteger os fantasmas das depredações dos Ceifeiros legalistas. Por fim, os Halaku optaram por uma estratégia desesperada: a construção de um santuário fora do universo físico onde os Ceifeiros de Deus não conseguiriam

encontrar as almas dos mortos. O primeiro passo desse plano foi aprender os métodos de estabilização dos bolsões de realidade que existiam fora do cosmo físico e de como se deslocar entre uns e outros, o que levou à evolução da Doutrina dos Reinos e culminou na criação do reino espiritual.

DOUTRINA DA MORTE

• INTERPRETAR A MORTE

Esta evocação permite ao demônio olhar nos olhos de um cadáver e ver como essa pessoa morreu.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Presciência. O número de sucessos obtidos determina a quantidade de detalhes que seu personagem é capaz de obter sobre a sina de um mortal. Um sucesso proporciona uma imagem do momento da morte. Cada sucesso adicional retrocede um pouco mais no tempo: alguns minutos, no caso de dois sucessos; horas, no caso de três, e dias, no caso de quatro. Também fornece um contexto mais abrangente para as circunstâncias responsáveis pela morte de uma pessoa.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de discernir a sina de uma pessoa, mas só se ela tiver morrido de modo violento, seja acidental ou intencionalmente.

•• DECOMPOSIÇÃO

Um dos poderes mais básicos do Ceifeiro, esta evocação acelera o processo de decomposição, reduzindo a matéria viva e não-viva às partículas que a compõem.

Sistema: Seu Algoz precisa ser capaz de tocar o alvo desejado para realizar esta evocação. Faça um teste de Vigor + Medicina. Cada sucesso inflige um nível de vitalidade de dano agravado (dano letal para um ser humano). Se realizada com um cadáver, cada sucesso remove um ponto de Vigor do corpo. Quando todos os pontos forem eliminados, o corpo estará reduzido a pó. O processo funciona de maneira semelhante com objetos inanimados, mas a dificuldade varia dependendo da composição do objeto. A decomposição de um artefato de madeira ou tecido, por exemplo, pede uma dificuldade igual a 7, enquanto decompor um pedaço de plástico tem dificuldade igual a 8. A decomposição do metal exige uma dificuldade igual a 9 e esta é igual a 10 no caso da rocha. Cada sucesso compõe três centímetros cúbicos de material.

Tormento: Os demônios monstruosos aferam pessoas e objetos numa área em vez de alvos individuais. Tudo num raio em metros igual à pontuação de Fé do personagem é afetado.

••• VISÃO DA MORTALIDADE

Esta evocação foi muito utilizada na Guerra da Ira, pois permitia aos Algozes inundar as mentes de seus inimigos com visões de morte iminente. Até mesmo o brio dos anjos mais calejados de batalha era posto à prova por essas imagens de arrepiar e alguns largavam as armas e fugiam ante ao avanço impiedoso dos Halaku.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Intuição. O alvo resiste à evocação com um teste de Força de Vontade, usando a Fé do Algoz como a dificuldade. Se você tiver êxito, o alvo desistirá de sua ação e fugirá para bem longe do demônio. No caso de uma falha crítica no teste de Força de Vontade, o alvo

fugirá e adquirirá uma perturbação temporária. Esta evocação pode visar indivíduos a uma distância máxima em metros igual ao nível de Fé do personagem. O alvo que vencer o teste resistido não poderá ser submetido uma segunda vez a esta evocação durante o resto da cena.

Tormento: Os demônios monstruosos afetam todos os seres vivos em volta deles em vez de um algo específico. O demônio afeta alvos num raio em metros igual a sua pontuação de Fé, e as possíveis vítimas têm direito a testes resistidos de Força de Vontade.

••••• EXTINGUIR A VIDA

O toque do Ceifeiro traz a morte. Colocando a mão sobre um corpo vivo e exercendo sua vontade, o demônio é capaz de separar a alma e o corpo da vítima, matando-a instantaneamente. Essa capacidade também pode ser usada com anjos caídos, mas, em vez de provocar a morte instantânea, a evocação produzirá uma frialdade capaz de exaurir a vitalidade do corpo do demônio.

Sistema: O Algoz precisa ser capaz de tocar fisicamente o alvo para realizar esta evocação. Use um ponto de Fé e faça um teste de Força + Presciência. Compare seus sucessos ao Vigor do alvo. Se seus sucessos excederem o Vigor do alvo, este morrerá instantaneamente. Se seus sucessos não ultrapassarem o Vigor do alvo, cada um deles infligirá um nível de dano por contusão, pois o toque gélido do Algoz vai exaurir as forças do corpo do mortal. Se esta evocação for empregada contra outro demônio e os sucessos excederem o Vigor do alvo, cada sucesso infligirá um nível de dano agravado. Se os sucessos não ultrapassarem o Vigor do demônio, aplique-os como níveis de dano por contusão.

Tormento: Os demônios monstruosos não precisam tocar suas vítimas para empregar esta evocação. Seu ódio gélido irradia em todas as direções e paralisa os corações dos seres vivos. A versão de alto Tormento desta evocação afeta todos os seres vivos num raio em metros igual a pontuação de Fé do personagem.

••••• MORTE EM VIDA

Esta poderosa evocação permite a um corpo vivo funcionar sem a presença de uma alma ou de um espírito vivo, o que gera uma criatura não-viva sob total controle do Algoz.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Medicina. Quando de sua criação, um cadáver ambulante tem só um ponto em cada um de seus Atributos Físicos, mas cada sucesso adicional pode ser usado para acrescentar outros pontos a qualquer Atributo Físico, a seu critério. Em combate, essas criaturas não sofrem penalidades devidas a ferimentos e sempre utilizam suas paradas de dados completas. Elas precisam sofrer nada menos que dez níveis de vitalidade de dano antes de serem destruídas. Os lacaios mortos-vivos são autômatos irracionais e agem exclusivamente de acordo com a vontade do demônio. Toda vez que o personagem quiser que um de seus lacaios realize uma ação, faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se o personagem controlar mais de uma criatura por vez, você precisará dividir sua parada de Força de Vontade entre elas a cada turno. Uma falha faz com que um dos zumbis proceda com a última ação que lhe foi designada.

Como alternativa, o Algoz pode programar um laçao para executar uma série de instruções pré-estabelecidas; uma ação para cada um dos pontos de Raciocínio do personagem, todas

se você investir um ponto temporário de Força de Vontade. Como essas instruções são transmitidas mentalmente, é possível criar uma série minuciosa de comandos, incluindo-se complicados itinerários de viagem e descrições físicas pormenorizadas. Depois de programado, no entanto, o laçao não pode receber outras ordens. Se o demônio usar sua Força de Vontade para ordenar ao laçao que realize uma ação não prevista em sua série de instruções, a programação será perdida.

Os Algozes conseguem reviver e controlar simultaneamente um número de lacaios igual a sua pontuação de Fé. Para serem afetados, os corpos precisam estar a uma distância em metros igual ao nível de Fé do demônio. Os efeitos da evocação duram uma cena. Se o personagem assim desejar, os efeitos podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade para cada corpo. Um laçao permanente perdura até ser destruído, quando então não poderá mais ser revivido.

Os anjos caídos desencarnados podem possuir corpos reanimados com a permissão do Algoz, ou então podem tentar assumir o controle dos cadáveres programados com um teste resistido de Força de Vontade. A menos que seja transformado com o emprego de outras doutrinas, o hospedeiro continuará a ser um cadáver com tudo o que lhe é característico: aparência, odor e limitações físicas.

Tormento: Os demônios monstruosos não conseguem evitar que o próprio Tormento impregne suas criações com um desejo mórbido e natural pela violência; eles revivem monstros carnívoros que precisam ser vigiados constantemente para que não venham a atacar qualquer coisa viva a seu alcance, incluindo o próprio Algoz. Se não forem programadas com uma série de instruções pré-estabelecidas, essas criaturas entrarão num frenesi de violência a menos que seu criador tenha êxito num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) a cada turno. Esse teste de Força de Vontade é obrigatório e não substitui outros testes semelhantes realizados com a intenção de dar ordens entre uma ação e outra.

NAMTAR, O SEMBLANTE DA MORTE

Estes anjos se manifestam como vultos sombrios cingidos por tentáculos de névoa espectral que se movem e se contorcem a todo instante, refletindo ocasionalmente os pensamentos do anjo em formas simbólicas e estranhas. Um manto de silêncio cerca esses personagens, e seus pés parecem nunca tocar o solo. Sua pele é pálida como o alabastro e seus rostos estão constantemente imersos em sombras intensas.

O Semblante da Morte confere as seguintes capacidades especiais:

- **Asas:** Um par de asas de corvo se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

- **Iniciativa Aprimorada:** Acrescente dois pontos à iniciativa do personagem.

- **Sem Deixar Rastro:** As dificuldades dos testes de Furtividade do personagem são reduzidas em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Sem Reflexo:** A imagem do demônio não aparece em espelhos nem pode ser capturada por uma câmera fotográfica ou de vídeo.

Tormento: Os Namtar monstruosos exsudam uma gélida aura de morte e sorvem indiscriminadamente a vida de todas as coisas vivas a seu redor. As flores murcham quando eles passam, as crianças ficam de olhos vidrados e os velhos sentem a mortalidade apertar seus corações.

O Semblante da Morte confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Manto de Sombras:** O demônio se envolve num manto de trevas, o que dificulta a visualização de seus traços em boas condições de luminosidade e torna-o praticamente invisível à noite. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em dois pontos toda vez que o demônio estiver na penumbra ou mover-se no escuro. Se o personagem for atacado, as regras para Lutar às Cegas serão aplicadas ao agressor. Consulte a pág. 240 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes.

- **Nas Garras da Morte:** O espírito do demônio pode se aferrar à vida muito além da resistência humana. Se o corpo hospedeiro do demônio receber oito níveis de dano agravado ou letal, ele ainda será capaz de se agarrar à vida com um teste bem-sucedido de Força de Vontade. Se bem-sucedido, o personagem entrará em coma até o amanhecer seguinte, quando então reviverá com um nível de vitalidade e um ponto temporário de Fé a menos.

- **Aura Entrópica:** As plantas murcham na presença do demônio e os seres vivos são impregnados com uma frialdade que exaure suas forças. Os mortais e outros demônios num raio em metros igual à pontuação de Fé do demônio perderão um dado de suas paradas a menos que tenham sucesso num teste de Vigor (dificuldade 6). Os efeitos desta capacidade persistem pelo resto da cena.

- **Resistência ao Dano:** O demônio é capaz de ignorar quantidades de dano que poderiam aleijar um ser humano normal. Ele ignora todas as penalidades devidas a ferimentos durante uma cena. As penalidades adquiridas enquanto o personagem estiver na forma apocalíptica voltarão a ser aplicadas não logo o demônio reassuma sua forma humana.

DOCTRINA DO ESPÍRITO

• FALAR COM OS MORTOS

Esta evocação permite ao Algoz se comunicar com os espíritos que vagam pelos mundos físico ou espiritual. Os espíritos interpelados com esse método são obrigados a atender ao chamado e a responder às perguntas do demônio da melhor maneira possível.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Presciência. O espírito pode tentar evitar a compulsão da evocação com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 9). Se a evocação for bem-sucedida, o espírito será obrigado a responder honestamente às perguntas do Algoz. O Algoz consegue afetar qualquer espírito que estiver ao alcance de sua voz, e os efeitos da evocação persistem durante um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem.

Tormento: Os demônios monstruosos também são capazes de realizar esta evocação, mas os espíritos contatados por eles são desvirtuados pelo Tormento do demônio e tornam-se hostis aos seres vivos durante dias depois disso. Os espíritos afetados por esta evocação vão se tornar inquietos e hostis aos seres vivos durante um número de dias igual à pontuação de Tormento do demônio, se falharem num teste de Força de Vontade (dificuldade 9).

•• CONJURAR OS MORTOS

Os Algozes podem usar esta evocação para conjurar espíritos, e sua influência se estende a quarteirões inteiros de uma cidade. Os espíritos convocados dessa maneira, são obrigados a procurar o demônio, quer desejem fazê-lo ou não, e permanecerão ao lado dele até serem dispensados.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. O Algoz será capaz de conjurar um espírito para cada sucesso obtido, se houver espíritos na área. A evocação afeta dez metros quadrados para cada ponto de Fé do personagem, e os espíritos na área afetada são arrastados imediatamente à presença do Algoz. Continuarão ao lado dele até os efeitos da evocação passarem ou até o demônio dispensá-los. Os efeitos desta evocação duram uma cena. A critério do Narrador, um espírito particularmente poderoso ou obstinado pode tentar romper o controle do demônio com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade igual à pontuação de Fé do demônio) contra os sucessos deste no teste de Manipulação + Liderança.

Tormento: Os demônios monstruosos são capazes de conjurar espíritos, mas os efeitos de seu Tormento farão com que essas entidades se tornem inerentemente hostis aos seres vivos durante um número de dias igual à pontuação de Tormento do personagem se falharem num teste de Força de Vontade (dificuldade 9).

••• COMANDAR OS MORTOS

O Algoz é capaz de ordenar o espírito de um morto a fazer o que ele desejar, forçando o fantasma a realizar qualquer ação que o demônio quiser caso sua vontade se mostre maior que a do espectro.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança. O Algoz pode comandar qualquer espírito que ouça sua voz. O espírito pode tentar neutralizar o efeito com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8). Se falhar no teste, o espírito será obrigado a obedecer às ordens do demônio da melhor maneira possível. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual à pontuação de Fé do personagem.

Tormento: Os demônios monstruosos também conseguem comandar espíritos, mas eles desvirtuam qualquer criatura com a força de seu Tormento, transformando os fantasmas em entidades ensandecidas e violentas que atacam os seres vivos na primeira oportunidade. Passados os efeitos da evocação, o Narrador fará um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) pelo espírito afetado. O teste exige um número de sucessos igual ou superior ao número de turnos que o fantasma passou sob o controle do demônio. Se falhar no teste, o espírito se tornará malévolo e hostil aos seres vivos durante um número de dias igual à pontuação de Tormento do demônio. No caso de uma falha crítica, a alteração será permanente.

•••• ANCORAR A ALMA

Esta poderosa evocação permite a um Algoz ancorar uma alma mortal desencarnada (ou o espírito de um demônio) a um objeto físico, criando um artefato assombrado que aprisiona o espírito no mundo físico. Nos dias mais tenebrosos da Guerra da Ira, os Algozes usavam esta evocação para aprisionar as almas de mortais e anjos a fim de fornecer energia às poderosas armas e ferramentas criadas pelos Annumaki.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Presciência. A dificuldade é determinada pela natureza do objeto utilizado como âncora. Acorrentar a alma a uma coisa que a pessoa estimava em vida (dificuldade 6) é o tipo mais eficiente de âncora, mas os objetos estranhos podem se mostrar mais difíceis dependendo de sua composição. Cristais, pedras ou metais preciosos são úteis (dificuldade 7); os materiais naturais, como a madeira, o vidro ou o osso, nem tanto (dificuldade 8). Os materiais sintéticos, como o plástico ou os artefatos de alta tecnologia, como os computadores, são difíceis de usar (dificuldade 9). O personagem precisa estar a um número de metros do espírito menor ou igual a seu nível de Fé [o do personagem] para conseguir aprisioná-lo, e ele precisa segurar a âncora nas mãos. O espírito é capaz de resistir ao aprisionamento com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8). Se você conseguir mais sucessos, o espírito será aprisionado dentro da âncora e não conseguirá interagir com o mundo exterior a menos que o objeto tenha sido preparado de maneira adequada (veja a Doutrina da Forja, pág. 190).

Os demônios acorrentados a um objeto preparado ainda conseguem ter acesso a seus poderes inatos (o que inclui suas linhas doutrinárias), desde que tenham Fé a sua disposição (todos os pactos vigentes com servos mortais continuam ativos). Esta evocação persiste durante um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem, ou pode se tornar permanente com o investimento de um ponto temporário de Força de Vontade. Se a âncora porventura for destruída, o espírito será libertado imediatamente. As almas libertas dos mortais desaparecem para sempre ou tornam-se fantasmas que passarão a assombrar um local, a critério do Narrador. Os demônios libertos precisam resistir à atração do Abismo e tentar localizar outro corpo hospedeiro ou âncora física (veja a pág. 259 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes).

Tormento: Os demônios monstruosos aprisionam os espíritos com um sudário de escuridão asfixiante, impingindo-lhes um breve gostinho da agonia que eles próprios suportaram no Abismo. Essas almas aprisionadas ficam tão enfurecidas com tamanha aflição que seu desespero alcança o reino físico e envolve suas âncoras com uma aura de má sorte. Os indivíduos que tocarem ou carregarem uma dessas âncoras espirituais estarão sujeitos a falhas críticas em suas ações ao obter 1 ou 2 nos dados.

••••• REENCARNAR OS MORTOS

Esta evocação permite ao Algoz ancorar um espírito a qualquer corpo físico desprovido de alma. A tentativa devolve o fantasma à terra dos vivos, pelo menos durante algum tempo.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Presciência. O Algoz precisa ter a alma que ele deseja reencarnar por perto e ser capaz de tocar o corpo que deseja que o espírito possua. O corpo em questão precisa ter morrido recentemente (isto é, nas últimas 48 horas). Obtendo-se êxito, a alma será ancorada ao corpo, os ferimentos que o corpo porventura tenha sofrido serão cicatrizados e o espírito será devolvido à terra dos vivos. A nova pessoa tem os mesmos Atributos Físicos que o corpo possuía em sua vida anterior e os Atributos Mentais e Sociais da nova alma. Os efeitos desta evocação duram um número de dias igual à pontuação de Fé do personagem, ou então podem se tornar permanentes com o investimento de um ponto *permanente* de Força de Vontade.

Os espíritos demoníacos desprovidos de hospedeiros podem ser inseridos em corpos por meio desta evocação.

Tormento: Os demônios monstruosos que realizam esta evocação invariavelmente contaminam o espírito com o próprio Tormento, deixando a alma distorcida pelo ódio e pela dor. Tão logo a alma reencarne, o Narrador fará um teste de Força de Vontade em nome dela contra uma dificuldade igual ao Tormento do personagem. Obtendo-se êxito no teste, a pessoa reencarnada adquirirá uma perturbação temporária. No caso de uma falha, a perturbação será permanente. No caso de uma falha crítica, a pessoa reencarnada se tornará um monstro furioso e atacará os seres vivos até ser destruído.

Se um espírito demoníaco desencarnado for colocado num corpo com a versão de alto Tormento desta evocação, um teste de Força de Vontade também será realizado em nome dele. Obtendo-se êxito no teste, a pontuação de Tormento do demônio que possui o corpo terá um ponto a menos que a do personagem. E, no caso de uma falha crítica no teste de Força de Vontade, o nível de Tormento do demônio excederá o do personagem em um ponto.

NERGAL, O SEMBLANTE DO ESPÍRITO

Os anjos do mundo espiritual aparecem como vultos pálidos e serenos que lembram as imagens dos santos humanos: belas, silenciosas e distantes. Assim como outros de sua Casa, os Nergal se deslocam sem ruído nem esforço, parecendo deslizar pelo chão. Apenas seus olhos, com seus padrões mutáveis de cinza e negro, sugerem o mundo desolado que fica além do reino mortal.

O Semblante do Espírito confere as seguintes capacidades especiais:

- **Visão Espectral:** O anjo enxerga os espíritos que se delongam no reino mortal, quer os fantasmas desejem se revelar ou não, com um teste bem-sucedido de Percepção (dificuldade 6).

- **Características Sociais Acentuadas:** A aparência beatífica do anjo proporciona os seguintes bônus nas Características: Carisma (+2), Manipulação (+1) e Aparência (+1).

- **Sem Deixar Rastro:** As dificuldades dos testes de Furtividade do personagem são reduzidas em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Asas:** Um par de asas de corvo se estende a partir dos ombros do personagem. Quando totalmente estendida, cada asa tem uma vez e um terço a altura do personagem. O personagem consegue planar a até três vezes sua velocidade de corrida a cada turno.

Tormento: Os Nergal monstruosos são maculados com o sangue dos mortos, sua pele de alabastro apresenta-se raiada de linhas carmesins e negras. Seus olhos são orbes de sangue coagulado e, ao falar, eles ganem como os espíritos dos condenados.

O Semblante do Espírito confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Manto de Sombras:** O demônio se envolve num manto de trevas, o que dificulta a visualização de seus traços em boas condições de luminosidade e torna-o praticamente invisível à noite. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em dois pontos toda vez que o demônio estiver na penumbra ou mover-se no escuro. Se o personagem for ataca-

do, as regras para Lutar às Cegas serão aplicadas ao agressor. Consulte a pág. 240 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes.

- **Ganido dos Condenados:** As dificuldades de todos os testes de Intimidação são reduzidas em dois pontos.

- **Aura de Pavor:** O demônio é envolvido por uma aura de medo que exaure a determinação de seus adversários. Os alvos num raio em metros igual à Fé do personagem perderão sua iniciativa normal a menos que tenham êxito num teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do demônio. Os indivíduos afetados agem por último num determinado turno. O teste de Força de Vontade será realizado todo turno no qual uma pessoa ou um outro demônio estiver na presença do Nergal apocalíptico. A vítima recuperará sua iniciativa normal tão logo obtenha êxito num dos testes de Força de Vontade.

- **Resistência ao Dano:** O demônio é capaz de ignorar quantidades de dano que poderiam aleijar um ser humano normal. Ele ignora todas as penalidades devidas a ferimentos durante uma cena. As penalidades adquiridas enquanto o personagem estiver na forma apocalíptica voltarão a ser aplicadas tão logo o demônio reassuma sua forma humana.

DOCTRINA DOS REINOS

• DETECTAR A BARREIRA

O Algoz é capaz de detectar a força relativa da barreira entre os reinos físico e espiritual numa área do tamanho de um quarteirão, o que permite ao demônio localizar regiões onde a fronteira é excepcionalmente espessa ou fina.

Sistema: Faça um teste de Percepção + Presciência. Se bem-sucedido, seu Algoz conseguirá localizar quaisquer regiões de força ou fraqueza incomuns na barreira entre os reinos. Como regra geral, a barreira entre os reinos tende a ser mais forte nas áreas onde a influência da fé humana é mais fraca. Portanto, um laboratório científico que promove a supremacia da razão fria sobre a intuição poderia ter uma barreira forte, enquanto um cemitério ou uma igreja teria uma barreira fraca. O demônio consegue examinar uma área em metros quadrados igual a dez vezes sua pontuação de Fé.

Tormento: Os demônios monstruosos só conseguem detectar as áreas onde a barreira é fraca, atraídos pelo chamado da tempestade espiritual que grassa do outro lado.

•• ATRAVESSAR O VÉU

Esta evocação permite ao Algoz atravessar fisicamente a barreira e penetrar o mundo das sombras, uma imagem especular e sem vida do mundo mortal. Isso permite ao demônio percorrer grandes distâncias no reino das sombras à velocidade do pensamento e voltar ao mundo físico num local correspondente.

A travessia também permite ao demônio interagir com os espíritos dos mortos que levam existências arrastadas do outro lado.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Presciência. A dificuldade é determinada pela força relativa da barreira na área

onde seu Algoz tenta atravessar. Num ponto fraco (uma igreja ou um cemitério), a dificuldade da travessia é igual a 6. Numa casa velha ou num antigo prédio de apartamentos que viu passar gerações de ocupantes, a dificuldade é igual a 7. Fazer a travessia a partir de um *shopping center* pede uma dificuldade igual a 8. Tão logo chegue à terra das sombras, seu personagem conseguirá voar pela paisagem desolada à velocidade do pensamento. Faça um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8), e cada sucesso obtido permitirá ao demônio percorrer um quilômetro e meio. As estradas e os edifícios no reino das sombras são tão reais para seu demônio quanto os equivalentes físicos dos mesmos. Ele precisa superar todos os obstáculos físicos e encontrar o caminho até seu destino assim como faria no mundo mortal. Ao chegar a seu destino, o demônio poderá voltar automaticamente ao lugar correspondente no reino físico e aparecer como que por encanto. Todas as outras ações são realizadas como de praxe no reino espiritual, mas a furiosa tempestade que grassa ali aumenta a dificuldade para 8, no mínimo. Além disso, seu Algoz perderá um ponto temporário de Força de Vontade toda vez que sofrer uma falha crítica. Se perder toda a sua Força de Vontade, o demônio será arrancado do hospedeiro mortal. O corpo retornará ao reino físico e a alma desencarnada precisará resistir à atração do Abismo enquanto procura uma outra âncora (consulte a pág. 259 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes).

Seu personagem não é capaz de transportar passageiros entre o reino espiritual e o mundo dos vivos.

Encontrar espíritos e comunicar-se com eles nas terras dos mortos é semelhante a encontrar pessoas no mundo dos vivos. Os espíritos têm suas próprias identidades e objetivos e podem ou não estar dispostos a interagir com os visitantes. Os demônios podem usar a Doutrina do Espírito para estimular essa interação.

Tormento: Os demônios monstruosos que entram no mundo espiritual produzem uma "costura" na barreira que atrai as almas penadas para o mundo físico, o que leva a episódios temporários mas intensos de assombração. Essa costura persiste durante um número de dias igual à pontuação de Tormento do demônio.

••• TRAVESSIA ESPECTRAL

Esta evocação permite ao demônio existir simultaneamente tanto no reino físico quanto no espiritual. Ele consegue interagir com mortais e espíritos e atravessar objetos nos dois lugares.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Presciência. A dificuldade é determinada pela força relativa da barreira na área onde o Algoz realiza esta evocação. Num ponto fraco (uma igreja ou um cemitério), a dificuldade é igual a 6. Numa casa velha ou num antigo prédio de apartamentos que viu passar gerações de ocupantes, a dificuldade é igual a 7. Fazer a travessia a partir de um *shopping center* pede uma dificuldade igual a 8.

Se você tiver êxito no teste, seu demônio se transformará numa forma insubstancial e indistinta, capaz de enxergar os indivíduos dos dois lados da barreira e também de ser visto por eles. O demônio atravessará objetos sem receber qualquer dano, e vice-versa, apesar de conseguir interagir com os dois reinos num determinado turno com um teste de Força de Von-



tade (dificuldade 8). Se bem-sucedido, o Algoz conseguirá falar com os indivíduos, manipular objetos, atacar ou ser atacado no reino com o qual ele se harmonizou como se ele mesmo fosse sólido. Os efeitos desta evocação duram um número de turnos igual ao nível de Fé do personagem. O personagem não consegue levar outros seres consigo para esse "terreno intermediário" entre os reinos.

Tormento: Quando os demônios monstruosos realizam esta evocação, as energias da tempestade espiritual vazam para o reino físico ao redor do demônio, provocando manifestações espirituais e episódios violentos e imprevisíveis de assombração.

••••• TOCAR O ALÉM

O Algoz enxerga o reino espiritual e é capaz de atravessar com as mãos a barreira que separa os dois mundos para depositar ou retirar objetos da mesma maneira que um mortal é capaz de apanhar alguma coisa dentro de um armário. Durante a Guerra da Ira, esta evocação era muito utilizada para colocar armas poderosas ou outros objetos fora do alcance dos inimigos do Algoz. Muitos desses artefatos ainda estão lá até hoje, esperando que alguém os encontre.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Destreza + Presciência. A dificuldade é determinada pela força relativa da barreira na área onde o Algoz realiza esta evocação. Num ponto fraco (uma igreja ou um cemitério), a dificuldade é igual a 6. Numa casa velha ou num antigo prédio de apartamentos que viu passar gerações de ocupantes, a dificuldade é igual a 7. Fazer a travessia a partir de um *shopping center* pede uma dificuldade igual a 8.

Se for bem-sucedido no teste, o personagem enxergará o outro lado da barreira entre os reinos e será capaz de "tocar o além": a mão e o braço do personagem literalmente desaparecerão diante dos olhos dos mortais até o demônio os recolher novamente. Ele conseguirá depositar ou remover qualquer objeto que possa ser facilmente erguido com uma ou duas mãos. Os mortais ou os demônios não podem ser forçados a atravessar a barreira com esta evocação. No entanto, é possível esconder objetos do mundo espiritual depositando-os no mundo material, longe do alcance dos habitantes da terra dos mortos (mas, naturalmente, isso significaria que os seres do mundo real poderiam encontrar os objetos).

Tormento: Os demônios monstruosos que realizam esta evocação arriscam-se a deixar alguns vestígios da tempestade espiritual vazarem para o mundo físico, o que provoca efeitos colaterais surreais e apavorantes. Se a evocação tiver êxito, o Narrador fará um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao Tormento do Algoz. No caso de uma falha, os ventos da tempestade escaparão e submeterão todos os mortais na área próxima a testes de Força de Vontade (dificuldade 8). Se falharem nesses testes, eles fugirão aterrorizados. Se obriverem uma falha crítica, eles também vão adquirir uma perturbação temporária.

••••• PERFURAR A BARREIRA

Esta evocação capacita o Algoz a criar uma passagem temporária entre os reinos dos vivos e dos mortos, o que permite que outros demônios façam a travessia para as terras das sombras se o criador do portal assim desejar.

Sistema: Use um ponto de Fé e faça um teste de Vigor + Presciência. A dificuldade é determinada pela força relativa da barreira na área onde o Algoz realiza a evocação. Num ponto fraco (uma igreja ou um cemitério), a dificuldade é igual a 6. Numa casa velha ou num antigo prédio de apartamentos que viu passar gerações de ocupantes, a dificuldade é igual a 7. Fazer a travessia a partir de um *shopping center* pede uma dificuldade igual a 8.

Se você tiver êxito no teste, seu Algoz criará um portal que outros demônios podem utilizar para passar fisicamente ao reino das sombras, o que lhes permitirá interagir com os espíritos e percorrer as terras dos mortos. O número de demônios que pode entrar é igual ao número de sucessos obtidos. Os mortais e servos ainda vivos não conseguem passar. Os demônios não-Algozes que façam a transição se encontrarão em considerável desvantagem se comparados aos Halaku, pois são mais suscetíveis à depredação do Turbilhão do que os anjos caídos da Sétima Casa. Além disso, eles não conseguirão se deslocar pelo reino das sombras com a mesma velocidade dos Algozes. Eles percorrem distâncias com a mesma velocidade que teriam no reino físico. As paradas de dados de todas as ações realizadas por demônios leigos são reduzidas pela metade (arredondando-se para cima), e esses anjos caídos perderão um ponto temporário de Força de Vontade para cada dia que permanecerem no reino espiritual. Quando se esgotar sua Força de Vontade, os demônios ficarão catatônicos. Seus corpos perderão um ponto de Vigor por dia daí em diante. Quando o Vigor do demônio se esgotar, seu corpo hospedeiro morrerá e seu espírito será arrastado de volta ao Abismo. A passagem criada por esta evocação dura um único turno e é de mão única. Os espíritos do outro lado não podem usá-la normalmente para entrar no mundo dos vivos.

Tormento: Os demônios monstruosos que realizam esta evocação fazem com que os efeitos da tempestade espiritual grassem pelo mundo físico nas proximidades da passagem, atraindo espíritos e provocando manifestações horripilantes durante um número de dias igual ao Tormento do personagem.

ERESHKIGAL, O SEMBLANTE DOS REINOS

Os Anjos do Segundo Mundo se manifestam como vultos espectrais cuja fisionomia permanece eternamente oculta na escuridão. O próprio ar parece envolvê-los como uma túnica de trevas, o que evoca a imagem do barqueiro encapuzado da mitologia humana. Suas mãos são brancas e ósseas como as de um esqueleto, e eles se deslocam sem ruído nem esforço.

O Semblante dos Reinos confere as seguintes capacidades especiais:

- **Cálculo de Posição:** O personagem sempre sabe onde está em relação aos pontos de referência conhecidos, não importa a que distância esses pontos possam estar. A menos que seja afetado por evocações que distorcem o espaço, como Deformar Caminhos, ele jamais perderá o senso de direção.

- **Sem Deixar Rastro:** As dificuldades de todos os testes de Furtividade do personagem são reduzidas em dois pontos, e sua passagem não perturba o ambiente circundante. Ele não deixa pegadas nem perturba a folhagem.

- **Presciência Aumentada:** O anjo caído apresenta uma sintonia especial com a tessitura da realidade, o que reduz em dois pontos as dificuldades de todos os testes de Presciência.

- **Conjurar a Partir do Nada:** O personagem tem uma habilidade sobrenatural de prestidigitação; parece conjurar objetos do nada e então fazê-los desaparecer novamente com um movimento do pulso. Com um teste bem-sucedido de Destreza + Esportes (dificuldade 6), ele é capaz de tirar objetos dos bolsos alheios ou escondê-los sem que seus movimentos sejam detectados.

Tormento: Os Anjos dos Reinos que sucumbem ao Tormento são portais ambulantes para a terra dos mortos, exsudam uma aura de perda e desespero que paralisa os corações dos mortais. Suas vozes são gélidas e sepulcrais, e seu olhar desprovido de órbitas faz até mesmo os mais audazes hesitarem.

O Semblante dos Reinos confere as seguintes capacidades especiais de alto Tormento:

- **Manto de Sombras:** O demônio se envolve num manto de trevas, o que dificulta a visualização de seus traços em boas condições de luminosidade e torna-o praticamente invisível à noite. As dificuldades de todos os testes de Furtividade serão reduzidas em dois pontos toda vez que o demônio estiver na penumbra ou mover-se no escuro. Se o personagem for atacado, as regras de Lutar às Cegas serão aplicadas ao agressor. Consulte a pág. 240 do capítulo sobre sistemas para maiores detalhes.

- **Inexorável:** O demônio consegue caminhar ou correr sem precisar de descanso, é capaz de percorrer distâncias sobre-humanas sem parar. Desde que continue em movimento, ele não será afetado pelo cansaço nem pela fome.

- **Voz do Túmulo:** As dificuldades de todos os testes de Intimidação são reduzidas em dois pontos.

- **Olhar Atroz:** Os indivíduos (mortais ou demônios) que olharem o demônio nos olhos e falharem num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) serão obrigados a abrir mão de suas ações no turno.



ESX 02

Naram-Sin passou despercebido pelo gabinete da recepcionista e entrou na suíte executiva. Arnold Horton, o menino prodígio e nobre superintendente da DynaCom, estava de pé ao lado da alta janela panorâmica, do outro lado da sala acarpetada, obbiamente a apreciar a vista do centro de Los Angeles. Ele não se mexeu quando Naram-Sin juntou-se a ele, pois o demônio assim o quis. O Diabo se deteve por um momento para estudar o brilho de confiante vaidade nos olhos de Horton. Naram-Sin não era dado a sorrisos, mas a visão do húbriis do mortal o divertia imensamente.

— Você se deu bem — disse o demônio, enfim.

Observar a expressão arrogante de Horton se desfazer no mais puro terror diante da revelação de Naram-Sin foi uma verdadeira delícia. No entanto, apesar de tudo, a afirmação do demônio era perfeitamente verdadeira: Horton agora vestia um terno de seda feito sob medida e trazia um anel de diamante no dedo mínimo, um grande contraste com a época em que ele costumava usar *rayon* amarrotado e era o contador assistente da empresa. Horton não era alto pelos padrões dos mortais, mas Naram-Sin precisou erguer o braço para acariciar a gravata de seda do homem entre o polegar e o indicador. O demônio habitava o corpo de um chinês de meia-idade, e seus olhos miúdos e escuros escondiam-se atrás de óculos redondos.

— Imagino que os termos de sua nova promoção foram convenientemente generosos.

— É tudo com o que eu sonhava e um pouco mais — Horton disse, um tanto quanto ansioso. Inconscientemente, ele alisou a gravata com os dedos pálidos, arrancando-a de fato das mãos do demônio. — Naturalmente, assim que ativei o talismã, eles viraram geléia em minhas mãos. — Horton apumou-se em toda a sua modesta estatura e alisou o penteado para se livrar de uma mecha rebelde. — Esperei tanto tempo até poder dizer àqueles canalhas balofos como dirigir as coisas por aqui. Você não tem idéia de como foi bom fazê-los suar.

— Posso imaginar — disse o demônio, sem o menor sinal de ironia na voz.

— Mas não há muito tempo para comemorar. — Horton deu as costas à janela e lançou um olhar severo para as pilhas de papel organizadas sobre o tampo de mármore da escrivaninha. — Os problemas com as práticas comerciais da empresa eram muito piores do que eu temia. A falência é o menor de nossos problemas. Se não começarmos a limpar a bagunça por aqui, vamos acabar enfrentando uma CPI. — Ele sorriu. — É claro que basta uma rápida viagem a Washington para os deputados comecem nas minhas mãos.

— Sem dúvida — Naram-Sin respondeu serenamente. — Mas você não vai fazer nada disso.

Horton estacou e seu debanço de autogratição se desfez.

— Perdão?

— Você fará o possível para esconder as parcerias ilícitas desta companhia e quaisquer outros atos vis e criminosos. Se quiser, você pode até lucrar com isso. Conceda a si mesmo um prêmio por todo o trabalho árduo. — O sorriso do demônio não denotava o menor sinal de ternura. — Mas as parcerias continuam.

Horton fitou Naram-Sin por um momento, incrédulo.

— Você ouviu o que eu disse? Se continuarmos com essas parcerias, a empresa estará acabada, e é bem possível que algumas pessoas sejam presas. Inclusive eu.

Os olhos do demônio eram inescrutáveis.

Horton chacoalhou a cabeça.

— Espere. Isto não pode estar certo. Você não se daria a tanto trabalho para me presentear com tudo isto só para ver a empresa falir.

— Trabalho? Você acha que ajudar você me deu algum trabalho, Sr. Horton? — A voz do demônio era mansa, seu rosto era inexpressivo. — Arrancar as estrelas do firmamento daria trabalho. Esmagar esta obscena pilha de pedras que vocês idiotas chamam de cidade daria trabalho, apesar de momentâneo. Garanto que conceder a você o poder de impressionar aqueles tolos bermezinhos da diretoria não foi trabalho algum. Eu queria ter certeza de que esta empresa iria à falência, e de um jeito que causaria ruína e escândalo não só aqui como também em Washington. Você vai garantir que isso aconteça.

O mortal arregalou os olhos.

— Você... você não pode fazer isso. Eu dei tudo o que tinha por esta empresa: meu casamento, minha família e meus amigos. Será minha ruína.

O demônio sorriu. Os olhos de pupilas verticais, soturnos e vermelhos como brasas, brilharam atrás dos óculos de aro de metal.

— Pode acreditar, Sr. Horton. É só o começo.

CAPÍTULO OITO

REGRAS

*Adeus, felizes campos, onde mora
Nunca interrupta paz, jubilo eterno!
Salve, perenne horror! Inferno salve!
Recebe o novo rei cujo intelecto
Mudar não podem tempos, nem lugares:
N'esse intellecto seu, todo elle existe;
N'esse intellecto seu, elle até pode
Do Inferno Ceu fazer, do Ceu Inferno.*

— John Milton, *Paraíso Perdido**

* N. do T.: Tradução de Antonio José de Lima

Todo jogo tem suas regras. As regras têm papel secundário em relação à história num jogo narrativo como este, mas ainda são muito importantes. As regras estruturam o jogo e fornecem ao Narrador um método imparcial de determinar o resultado das ações dos personagens. O Narrador também pode recorrer às regras e fazer você e os outros jogadores lançarem os dados para acrescentar uma certa aleatoriedade à história. Os dados, nesse caso, representam a sorte e a dura realidade de que as coisas nem sempre saem de acordo com o que foi planejado.

As regras de **Demônio: a Queda** apresentadas neste capítulo ajudam você a coordenar qualquer situação que possa ocorrer em sua história, das cenas de combate às interações sociais. Oferecidas apenas como diretrizes, elas são tão flexíveis quanto você desejar que elas sejam. No fim das

contas, o Narrador tem a palavra final. Ele usa as regras como instrumentos e mantém o progresso e o bem da história em mente. Alguns Narradores seguem as regras à risca, aplicando-as com regularidade e rigor. Outros desistem das regras por completo e conduzem a história intuitivamente. Os dois métodos são válidos, mas a maioria das estratégias narrativas se encaixa entre um desses extremos. O jogo é seu, e você pode fazer o que quiser.

OS FUNDAMENTOS

TEMPO

A maneira como você controla a passagem do tempo no jogo afeta a fluência da sessão. Você e seus jogadores ima-

ginam os acontecimentos à medida que estes têm lugar, discutem-nos e lançam os dados. Portanto, o tempo real difere do tempo imaginário do jogo. Quando seus personagens entram em combate, a interpretação de alguns segundos em tempo de jogo pode levar minutos em tempo real. Como alternativa, pode ser que você queira abrange *semanas* de tempo de jogo em apenas alguns minutos de tempo real, desde que nada digno de nota ocorra durante esse período. Você e seus jogadores podem diminuir os intervalos entre acontecimentos importantes ou desacelerar o andamento da história para detalhar momentos críticos.

A seis unidades básicas a seguir descrevem a passagem do tempo de jogo em **Demônio**:

- **Turno:** A menor das unidades de tempo, e geralmente a mais importante, um turno é a quantidade de tempo que um personagem leva para realizar uma ação. Esse intervalo varia de três segundos a três minutos, dependendo do ritmo dos acontecimentos. Ao anunciar que o jogo será dividido em turnos, o Narrador determina a extensão de tempo que se passa durante esses turnos, e é importantíssimo que ele sempre use o mesmo padrão. A duração de um turno pode variar entre um acontecimento e outro, mas tem de permanecer constante para todos os jogadores num mesmo momento.

- **Cena:** Uma cena num jogo de interpretação lembra uma cena numa peça teatral. O Narrador arma o cenário e os jogadores assumem seus papéis. A cena se desenrola num determinado local e geralmente compreende um acontecimento único e específico. O fluxo do tempo numa cena pode variar bastante. Pode ser representado em turnos ou acompanhar o tempo real, ou então Narrador e jogadores podem decidir acelerar certas partes, apesar de manterem o mesmo local e os mesmos acontecimentos gerais.

Por exemplo, uma cena pode começar em tempo real quando os personagens invadirem um prédio comercial e depois passar a ser controlada em turnos assim que eles se envolverem num tiroteio com os servos de um Terrestre. Seria possível, então, acelerar a narrativa enquanto eles se livram dos corpos e investigam a área, depois voltar ao tempo real enquanto eles discutem o significado das pistas que encontraram.

- **Capítulo:** Na maioria das vezes, um capítulo representa uma sessão de jogo durante a qual o Narrador estabelece desafios específicos a serem superados. Do momento em que vocês se sentam e assumem seus papéis até o instante em que recolherem os dados, vocês estarão encenando um capítulo da história. O fim de cada capítulo deve deixar vocês ansiosos por mais e cheios de perguntas, mas também tomados por uma sensação de completude.

- **História:** Uma história narra um conto inteiro, quer compreenda vários capítulos ou seja completada numa única sessão. Ela tem uma introdução, um enredo que envolve conflito crescente e um clímax que conduz os acontecimentos a um desfecho.

- **Crônica:** O termo "crônica" faz referência a uma saga ou a uma série de histórias. Seu Narrador tem um objetivo em mente para a crônica, um possível destino para seus personagens e um tema ou uma trama abrangente que liga todos os capítulos num todo coerente. Com o andamento do jogo, você e os outros jogadores escrevem sua crônica, conectam partes e peças e desenvolvem um verdadeiro épico.

- **Entreato:** Ao decidir acelerar as coisas e tratar superficialmente um intervalo de tempo, o Narrador invoca um "entreato". Os acontecimentos que têm lugar durante o entreato são resumidos, e não interpretados. O Narrador pode dizer algo como: "Vocês passam a noite toda vigiando a igreja, mas ninguém sai lá de dentro. Pela manhã, uma viatura pára ao lado de seu carro." Nada aconteceu enquanto seus personagens estavam de vigília e, portanto, não há razão para encená-la. O Narrador passa ao próximo acontecimento de interesse.

AÇÕES SIMPLES

Você interpreta sua personagem descrevendo as coisas que ele faz como se estas fossem as *ações* realizadas por ele. Essas ações podem ser tão simples quanto olhar para alguma coisa ou tão complexas quanto pilotar um helicóptero. Dependendo do grau de desafio da ação, o Narrador pode pedir que você jogue os dados para determinar se seu personagem terá sucesso. Em **Demônio**, uma única ação que ocorra num único turno é chamada de *ação simples* (outros tipos de ação são descritos mais adiante). Na maioria dos casos, as ações do personagem são automaticamente bem-sucedidas em virtude de sua facilidade. Por exemplo, falar não costuma ser algo difícil. No entanto, se um outro personagem intimidar o seu e obrigá-lo a ficar em silêncio, o lançamento dos dados pode decidir se seu personagem conseguirá resistir e dizer o que pensa.

ATOS REFLEXOS

Certos feitos tentados por seu personagem não são considerados ações e, portanto, não levam um turno inteiro. Essas "ações livres", chamadas *atos reflexos*, ocorrem instantaneamente e não exigem nem a consideração nem a orientação de seu personagem. Alguns exemplos são empregar Força de Vontade para garantir o sucesso de uma determinada ação, absorver dano, ignorar ou evitar ferimentos. Os atos reflexos não interferem na ação normal de seu personagem naquele turno. São "ações" instantâneas que ocorrem mesmo que outras atividades exijam a atenção de seu personagem no momento.

COMO USAR OS DADOS

O Narrador tem duas opções ao decidir o resultado da ação pretendida por um personagem. Primeiro, ele pode simplesmente decidir sozinho e anunciar o resultado que ele julgar mais interessante para o jogo. Por outro lado, ele pode pedir que o jogador lance os dados para determinar aleatoriamente a marcha dos acontecimentos.

Demônio emprega dados de dez faces que você pode adquirir em qualquer loja especializada em RPG. Cada jogador precisa de cerca de dez desses dados, mas o Narrador precisará de mais.

NÍVEIS

Como foi explicado no Capítulo Seis, você começa a descrever seu personagem distribuindo pontos entre as características dele. Esses valores representam as capacidades inatas, as aptidões adquiridas e a experiência de vida de seu personagem. Seu personagem tem certos pontos fortes e fracos, exatamente como uma pessoa real. Seu personagem pode ser fera com um fuzil nas mãos ou talvez ele não saiba a diferença entre uma extremidade e outra da arma. Você designa um valor entre 0 e 5 a cada uma das características de seu personagem de acordo com a escala a seguir:

| | |
|-------|----------------|
| X | Péssimo |
| • | Fraço |
| •• | Médio |
| ••• | Bom |
| •••• | Excepcional |
| ••••• | Extraordinário |

Usando as Habilidades como exemplo, a falta de pontos numa característica significa que o personagem nunca aprendeu a Perícia, o Talento ou o Conhecimento em questão. Um ponto representa a compreensão fundamental da habilidade. Dois pontos querem dizer que o personagem domina a Habilidade tanto quanto qualquer ser humano mediano. Entre três e cinco pontos, o personagem ultrapassa o ser humano típico e pode-se dizer que ele aprimorou sua Habilidade a um grau de excelência bom, excepcional ou extraordinário.

Os níveis das características determinam quantos dados devem ser lançados quando o personagem tenta realizar ações relacionadas a essas características. O Narrador decide quais características se aplicam a uma ação pretendida. Ele anuncia essas características, e você lança um dado de dez faces para cada ponto que tiver designado às mesmas. O número de dados lançados por você é chamado *parada de dados*. O número de dados em sua parada varia de acordo com a natureza da ação e das características aplicáveis.

Uma parada normalmente compreende um número de dados igual ao nível do Atributo relevante do personagem (uma medida de força, inteligência ou charme) somado ao de uma Habilidade condizente. Isto é, você usa tanto os Atributos inatos quanto as Habilidades adquiridas de seu personagem para determinar a margem de sucesso da tentativa. Para simplificar as coisas e equilibrar o jogo, o Narrador nunca deve permitir que você combine mais de um Atributo ou Habilidade numa mesma parada de dados.

Se seu personagem não tiver pontos numa Habilidade condizente (Talentos, Perícias ou Conhecimentos), o Narrador poderá permitir que você lance uma parada de dados igual à pontuação de seu personagem no Atributo relevante. O Atributo inato de seu personagem ainda dá a você uma chance de obter sucesso, apesar de pequena. O Narrador determina qual Atributo se aplica a uma determinada ação, e ele pode aumentar a dificuldade em um ponto (veja a seção Dificuldades, pág. 220) para representar um desafio maior. No entanto, o Narrador não é obrigado a deixar você fazer o teste usando só um Atributo se isso não fizer o menor sentido numa determinada situação.

Algumas características, como Força de Vontade, apresentam níveis máximos de dez pontos, o que é superior ao máximo de um Atributo ou de uma Habilidade. O Narrador não deve combinar essas características especiais com outras para gerar paradas de dados. Na maior parte das vezes, essas características de nível elevado são testadas isoladamente.

Outras características, como certos Antecedentes (veja o Capítulo Seis), substituem as Habilidades numa parada de dados para acrescentar variedade ao uso das características. É o Narrador quem decide quando você deve lançar os dados e quais características formarão a parada.

DIFICULDADES

Ao jogar sua parada de dados, você precisará de um número-alvo, uma *dificuldade* que você terá de igualar ou superar. Esse número varia entre 2 e 10 e é determinado pelo Narrador. Tão logo saiba o grau de dificuldade, você lançará sua parada de dados, e cada dado que igualar ou exceder o grau de dificuldade dará a você um sucesso. O número de sucessos obtidos indicará com que grau de excelência seu personagem completará a ação pretendida. Você só precisa de um sucesso para completar uma tarefa. Quanto mais sucessos você conseguir, mais fácil e mais completo será o triunfo de seu personagem.

A *dificuldade-padrão de qualquer tarefa é 6*. Obviamente, as dificuldades mais baixas tornam a tarefa mais fácil e as mais altas tornam a tarefa mais difícil. Toda vez que este livro de regras ou o Narrador não fornecer um grau de dificuldade, suponha que este seja igual a 6.

DIFICULDADES

- 3 Fácil: correr sobre uma superfície plana.
- 4 Rotineiro: encontrar um número de telefone na agenda.
- 5 Equilibrado: contar uma mentirinha a um estranho.
- 6 Médio: disparar uma arma de fogo, dirigir numa auto-estrada, seguir rastros.
- 7 Desafiador: dirigir no trânsito de uma cidade grande.
- 8 Difícil: dirigir em meio a uma perseguição automobilística.
- 9 Extremamente difícil: fazer uma curva fechada a 100 km/h.

MARGENS DE SUCESSO

| | | |
|-----------------|--------------|--------------------------------|
| Um Sucesso | Mínima: | Tá bom por enquanto. |
| Dois Sucessos | Moderada: | Você se deu bem. |
| Três Sucessos | Total: | Tarefa cumprida com perfeição. |
| Quatro Sucessos | Excepcional: | Você merece um bônus. |
| Cinco Sucessos | Fenomenal: | Ninguém faria melhor. |

Seu Narrador tem a palavra final quanto aos graus de dificuldade. Ele determina se a ação pretendida é quase impossível ou absurdamente fácil, de acordo com a situação. Um grau de dificuldade igual a 10 representa um desafio praticamente insuperável — um desafio no qual suas chances de ter sucesso ou sofrer uma falha crítica são iguais. Por outro lado, uma dificuldade igual a 2 representa uma tarefa tão fácil que seu personagem pode executá-la sem pensar e nem vale a pena lançar os dados. No entanto, esses extremos devem ser raros. Os graus de dificuldade variam entre 3 e 9 a maior parte do tempo. Muitos modificadores e fatores circunstanciais podem influenciar essa decisão.

Em todo caso, o resultado 10 é sempre um sucesso, não importa o grau de dificuldade.

SUCESSOS, FALHAS E FALHAS CRÍTICAS

O problema de contar seus sucessos em *Demônio* é que pode ser que você não fique com todos eles. Todos os 1s que você obtiver terão de ser subtraídos do número total de sucessos. Não importa quantos sucessos você conseguir, se você obtiver um número suficiente de 1s para anulá-los, seu personagem falhará na ação pretendida. Conseguir mais 1s que sucessos não implica uma penalidade especial, mas obter 1s e *nenhum* sucesso é muito ruim.

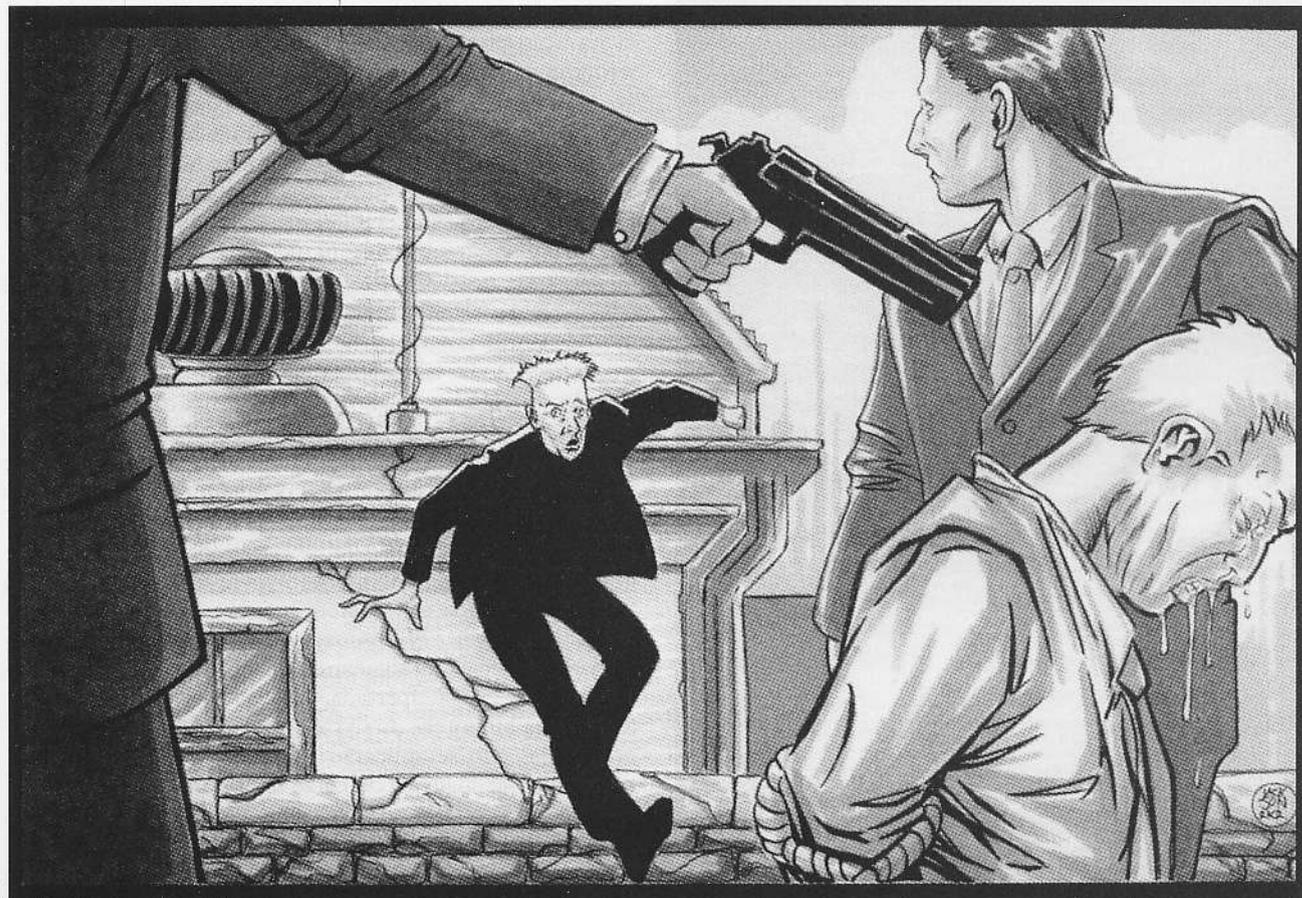
FALHAS

É uma lástima quando isso acontece, mas acontece. Você não obtém sucessos ou consegue mais 1s que sucessos. Seja como for, seu personagem falhará na ação pretendida. Ele erra o tiro, não consegue descobrir qual é o problema do motor do carro ou entra por uma rua sem saída e perde a chance de escapar da polícia. Em todo caso, uma falha pode decepcionar, mas não tem o mesmo potencial catastrófico de uma falha crítica.

FALHAS CRÍTICAS

Normalmente, os dados que resultam em 1s anulam os sucessos obtidos à razão de um para um. Se não houver sucessos para os ditos 1s anularem, você sofrerá o que chamamos de uma *falha crítica*. A falha normal machuca, mas a falha crítica é uma tortura, pois eleva o fracasso a um novo patamar. Seu personagem não só falha na ação pretendida como a vida dele fica bem mais complicada.

O Narrador decide o resultado de uma falha crítica. As possibilidades são infinitas, mas, na maioria das situações, ocorre uma catástrofe. Se você sofrer uma falha crítica quando seu personagem tentar disparar um revólver, a arma poderá emperrar. Se o personagem tentar saltar de um telhado para outro e você sofrer uma falha crítica, ele poderá cair. Simplesmente falhar numa dessas ações poderia levar seu personagem a errar o tiro ou a ficar pendurado no beiral do telhado pelas pontas dos dedos. A margem de risco é o



que diferencia uma falha normal de uma falha crítica. Uma falha normal geralmente tem como resultado uma ameaça leve, mas uma falha crítica mete seu personagem numa tremenda encrenca.

As falhas críticas também permitem ao Narrador criar conseqüências estranhas mas interessantes para os terríveis fracassos dos personagens. Em vez de fazer sua arma emperrear, o Narrador pode decidir que a bala ricocheteia num muro de tijolos e atinge um espectador inocente. Em vez de deixar seu personagem precariamente pendurado no telhado, o Narrador pode permitir que ele chegue ao outro lado... onde alguns mafiosos estão prestes a realizar uma execução!

As falhas críticas não significam necessariamente que o personagem tem de morrer: foi só o destino que resolveu cortar seu barato para valer. O Narrador inteligente utiliza as falhas críticas para aumentar um pouquinho a tensão e introduzir novos oponentes ou dar um empurrãozinho no desenvolvimento do personagem. Como seu personagem superaria o trauma de matar acidentalmente uma criança inocente? As falhas críticas rendem boas cenas dramáticas.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Seu personagem precisa agir rapidamente. Será que ele consegue fazer duas coisas ao mesmo tempo? É o que veremos, mas ele sem dúvida pode tentar. Digamos que seu personagem tenha de dobrar uma esquina para se esquivar do exorcista que o persegue sem parar de disparar contra ele; duas ações, um turno. As duas ações serão prejudicadas em função da tentativa de realizá-las simultaneamente.

Para tentar ações múltiplas, declare todas as coisas que você deseja que seu personagem faça e a ordem na qual você realizará os testes. O personagem pode tentar tantas proezas quantas você quiser, mas quanto mais ele dividir sua atenção, menor será a chance de obter êxito em cada uma das ações. Calcule a parada de dados para a primeira ação, mas remova um número de dados igual ao total de ações que você deseja que seu personagem tente realizar neste turno. Em seguida, lance a parada reduzida para a primeira ação pretendida.

Depois de determinar o resultado da primeira ação, prepare o teste da segunda. Junte a parada de dados apropriada, remova um número de dados igual ao total de ações pretendidas, como anteriormente, mas também remova um dado a mais. Para cada ação consecutiva depois da segunda, continue a remover da parada um dado adicional cumulativamente. Portanto, a terceira ação perderá outros dois dados, a quarta ação perderá três dados e assim por adiante. Se sua parada for reduzida a zero, você não poderá tentar realizar essa ação.

SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Quem quer passar o jogo todo lançando dados? Esse tipo de coisa prejudica o andamento do jogo e desvia a atenção dos jogadores da história para as regras. **Demônio**, portanto, oferece um método rápido e fácil de determinar o sucesso sem jogar os dados. Em situações nas quais sua parada de dados exceder o grau de dificuldade da ação pretendida, o feito será automaticamente bem-sucedido. No entanto, você só obterá uma margem mínima de sucesso, o que equivale a um único sucesso nos dados. Você pode fazer o teste se quiser uma margem de sucesso maior, mas você correrá o risco de falhar ou até mesmo de sofrer uma falha crítica. Você não tem direito a sucessos automáticos durante o combate nem em cenas tensas: você é obrigado a lançar os dados. Os sucessos automáticos se aplicam principalmente a situações nas quais a ação pretendida poderia ser realizada facilmente, sem resistência.

Há também uma outra maneira de obter um sucesso automático numa jogada: simplesmente use um ponto de Força de Vontade (pág. 162). Você só pode fazer isso uma vez por turno e, como seu suprimento de Força de Vontade é limitado, você não conseguirá fazê-lo com muita frequência, mas isso pode sem dúvida ajudar bastante quando for grande a necessidade de obter êxito.

NOVAS TENTATIVAS

A persistência muitas vezes compensa, mas uma falha depois da outra pode levar à frustração, ao cansaço e a uma redução da autoconfiança. Quando seu personagem fracassa na ação pretendida, o Narrador pode decidir deixá-lo tentar novamente.

Na maioria das situações, a tarefa fica cada vez mais difícil a cada tentativa depois da primeira falha. Para representar essa perda de rendimento, o Narrador aumenta o grau de dificuldade em um ponto a cada tentativa subsequente. Esses acréscimos são cumulativos. Quanto mais seu personagem falhar e continuar tentando, mais difícil será a tarefa. Salvo as restrições de tempo próprias da história, seu personagem pode continuar tentando enquanto o Narrador assim permitir.

Entretanto, as falhas sucessivas acabam tornando a tarefa impossível. O grau de dificuldade fica tão alto que a chance de sucesso desaparece, e seu personagem acabará dando com os burros n'água, como diz o ditado. Se você sofrer uma falha crítica, talvez o Narrador não permita a seu personagem continuar tentando, e ele pode até mesmo decidir que o personagem danifica seus instrumentos, perde as provas do crime ou destrói completamente um objeto.

A natureza da ação determina se a regra se aplica ou não. Pode ser que sim, caso seu personagem tente abrir uma fechadura, persuadir alguém de alguma coisa, estacionar o carro numa vaga apertada, pesquisar um determinado assunto na biblioteca ou livrar-se das cordas que o mantêm preso. Elas não se aplicarão se seu personagem falhar ao tentar alvejar alguém, detectar uma emboscada, apanhar uma bola de *baseball*, perceber uma pista ou fazer qualquer outra coisa que lhe proporcione apenas uma chance de sucesso.

COMPLICAÇÕES

As regras básicas descritas até este ponto são tudo de que você precisa para começar a jogar. Daqui para frente, todo o resto só faz esclarecer e ampliar essas regras, proporcionando métodos mais detalhados de lidar com situações específicas. As três seções a seguir descrevem abordagens genéricas a situações complexas que podem surgir. Consulte o Capítulo Nove para ver outras complicações.

AÇÕES PROLONGADAS

Em algum momento, seu personagem tentará realizar uma ação que exigirá vários sucessos acumulados, como escalar um penhasco ou seguir o rastro de uma criatura bestial pela floresta, e um único lançamento dos dados não faria jus à tarefa. Muito embora seu personagem possa ter êxito parcial, isso não significa que ele é capaz de alcançar seu objetivo num único turno. É aí que entram as regras de ação prolongada. Comparada a uma *ação simples*, que exige apenas um sucesso, uma *ação prolongada* requer vários sucessos para se obter até mesmo uma vitória mínima. Também pode exigir que você jogue os dados várias vezes.

Quando seu personagem tenta uma ação prolongada, o Narrador decide quantos sucessos precisam ser obtidos para você conseguir uma margem mínima de sucesso. Depois, você joga os dados uma vez para cada período relevante de tempo que se passar, como for determinado pelo Narrador, até acumular sucessos suficientes para realizar a tarefa. Esse método não só determina se seu personagem é bem-sucedido como também estabelece quanto tempo ele leva para completar a ação pretendida. O Narrador pode pedir um teste a cada turno, a cada hora ou até mesmo a cada dia em tempo de jogo. O fator tempo depende da natureza da tarefa. Fica a critério do Narrador, de acordo com o tempo que a realização da tarefa poderia levar em circunstâncias normais.

Na maioria dos casos, seu personagem continua a tentar o quanto você quiser, mas você pode se envolver numa angustiante corrida contra o relógio. Pode haver pouco tempo; talvez o sol se ponha daí a algumas horas. Se seu personagem interromper o que estiver fazendo para resolver alguma outra coisa, o Narrador poderá decidir que alguns dos sucessos obtidos serão perdidos, pois seu personagem precisará se reorientar. Pode até ser que você tenha de começar tudo de novo.

Quanto mais vezes você tiver de lançar os dados, maior será a chance de obter uma falha crítica, e seu personagem poderá deitar tudo a perder. No caso de uma falha crítica, o Narrador pode decidir que você não será capaz de recomeçar. O personagem simplesmente fracassa, destrói seu equipamento ou uma catástrofe acontece.

AÇÕES RESISTIDAS

Às vezes, alguém resiste às ações do personagem, alguém que deseja impedi-lo de alcançar sua meta. Quando dois personagens batem de frente, o simples lançamento de uma parada de dados não representa adequadamente a situação.

Chamado de *ação resistida*, esse tipo de conflito confronta as características de dois personagens, pois cada um deles tenta sobrepujar o outro (para darmos um exemplo simples, as pessoas num cabo-de-guerra estão envolvidas numa ação resistida). Você e seu oponente lançam as respectivas paradas de dados contra uma mesma dificuldade, ou às vezes contra uma dificuldade igual a uma determinada característica (ou características) da outra pessoa. Vence o oponente que acumular o maior número de sucessos.

Ao totalizar o resultado final, cada sucesso de seu oponente anulará um dos seus, assim como fazem os 1s. Se, por exemplo, você obtiver quatro sucessos e seu oponente, três, então sua margem de vitória será de apenas um sucesso. Apesar de seu oponente não conseguir impedir você dessa maneira, ele ainda é capaz de fazer você perder tempo. Conseguir um sucesso significativo numa ação resistida é muito raro.

Às vezes, a combinação de testes resistidos e prolongados pode vir a calhar numa determinada situação. Algumas ações resistidas — perseguições automobilísticas, debates, competições para ver quem bebe mais ou certames de boxe tailandês — estendem-se por um certo período de tempo e exigem uma série de testes para se determinar o sucesso. Nesses casos, você e seu oponente jogam os dados várias vezes de acordo com a regra de ação resistida, mas somam os sucessos obtidos depois de um certo número de testes. Prevalece o primeiro a alcançar o total estabelecido pelo Narrador.

Às vezes, o Narrador pode abrir mão de vários testes no que poderia parecer uma ação prolongada se o lançamento dos dados ameaçar ofuscar a interpretação. Um único teste resistido geralmente é o suficiente para determinar o resultado final.

TRABALHO DE EQUIPE

Em certas situações, faz sentido algumas pessoas cooperarem para melhorar suas chances de sucesso. O trabalho de equipe é aplicável quando os personagens tentam erguer algo pesado, pesquisar um determinado assunto, arrombar uma porta, intimidar alguém ou decifrar um enigma. Todos os jogadores lançam suas próprias paradas de dados e somam os sucessos obtidos. No entanto, vocês não somam suas paradas para lançar um monte de dados. Cada jogador faz o teste em separado, depois vocês combinam todos os resultados. Se alguém sofrer uma falha crítica, pode ser que o esforço todo fracasse por completo.

A REGRA DE OURO

A regra mais importante de **Demônio** é: você controla seu próprio jogo. Se, em sua opinião, uma regra não funciona, mude-a de acordo com suas necessidades ou simplesmente não a utilize. O Narrador tem a palavra final quanto a regras da casa. Lembre-se apenas de que a coerência das regras aumenta a diversão dos jogadores.

Pense nas regras expostas neste livro como diretrizes flexíveis. Cada sessão de jogo de **Demônio** é diferente. Algumas giram em função do comum acordo: o êxito ou o fracasso de todas as ações é determinado pelas decisões dos

TIPOS DE AÇÃO

| Ação | Exemplo | Descrição |
|-------------------------------|---|--|
| <i>Simples</i> | Desferir um soco, esquivar-se de uma bala | Uma única chance de sucesso ou falha; o sucesso é determinado com um único teste. O Narrador determina a dificuldade e as características que formam a parada de dados. O sucesso automático é possível. |
| <i>Prolongada</i> | Escalar montanhas, caminhadas pelo mato | A tarefa se estende por um certo intervalo de tempo e cada etapa renova a chance de fracasso ou sucesso. Você faz vários testes com o objetivo de acumular um determinado número de sucessos. Esse procedimento aumenta a chance de ocorrência de uma falha crítica. |
| <i>Resistida</i> | Bater carteiras ou desarmar alguém | A ação lança dois personagens um contra o outro. Cada jogador faz um teste contra uma mesma dificuldade, ou então contra as características do oponente. Os dois comparam os sucessos obtidos, e a diferença entre os resultados determina a margem de sucesso. |
| <i>Prolongada e resistida</i> | Seguir uma pessoa sorrateira, luta livre | Usando a regra para ações resistidas, os jogadores fazem vários testes a fim de acumular sucessos. Vence o primeiro a atingir o total estabelecido pelo Narrador. |

jogadores, sendo o objetivo final a riqueza da história. Outras seguem um regime severo de aleatoriedade, e os dados são usados com grande frequência para introduzir emoção e tensão na história. Você decide qual método usar ou se recorrerá a uma solução intermediária.

Nossa Regra de Ouro é simples: "Acima de tudo, joguem e divirtam-se."

EXEMPLOS DE TESTES

Com o andamento do jogo, os personagens tentarão todos os tipos de ação. Os sistemas de regras tentam dar conta de boa parte dessas coisas e são criados de modo a se adaptarem a suas necessidades. Mais de 270 combinações de Habilidades e Atributos dão a você uma inacreditável gama de opções ao definir qual delas se aplica a uma determinada situação. Você pode até mesmo inventar seus próprios Talentos, Perícias e Conhecimentos para que essas aptidões se adaptem a capacidades mais específicas dos personagens. Os exemplos a seguir ilustram a diversidade de ações que você pode encontrar no jogo.

- Você precisa remover um galho de árvore que caiu na estrada antes da aproximação do carro que o persegue. Faça um teste de Força + Esportes (dificuldade 8).

- O diretor de uma galeria de arte convida você para uma recepção. Você precisa impressioná-lo com seu estilo e sua graça para ganhar-lhe a confiança.

Faça um teste de Manipulação + Etiqueta (dificuldade igual à parada de Percepção + Etiqueta do diretor).

- Você conseguiu invadir um prédio comercial, mas a segurança começará a fazer a ronda a qualquer momento. E agora, onde está o arquivo? Faça um teste de Raciocínio + Computador por turno (dificuldade 8). Você tem cinco turnos antes de a segurança aparecer e precisa obter um total de doze sucessos.

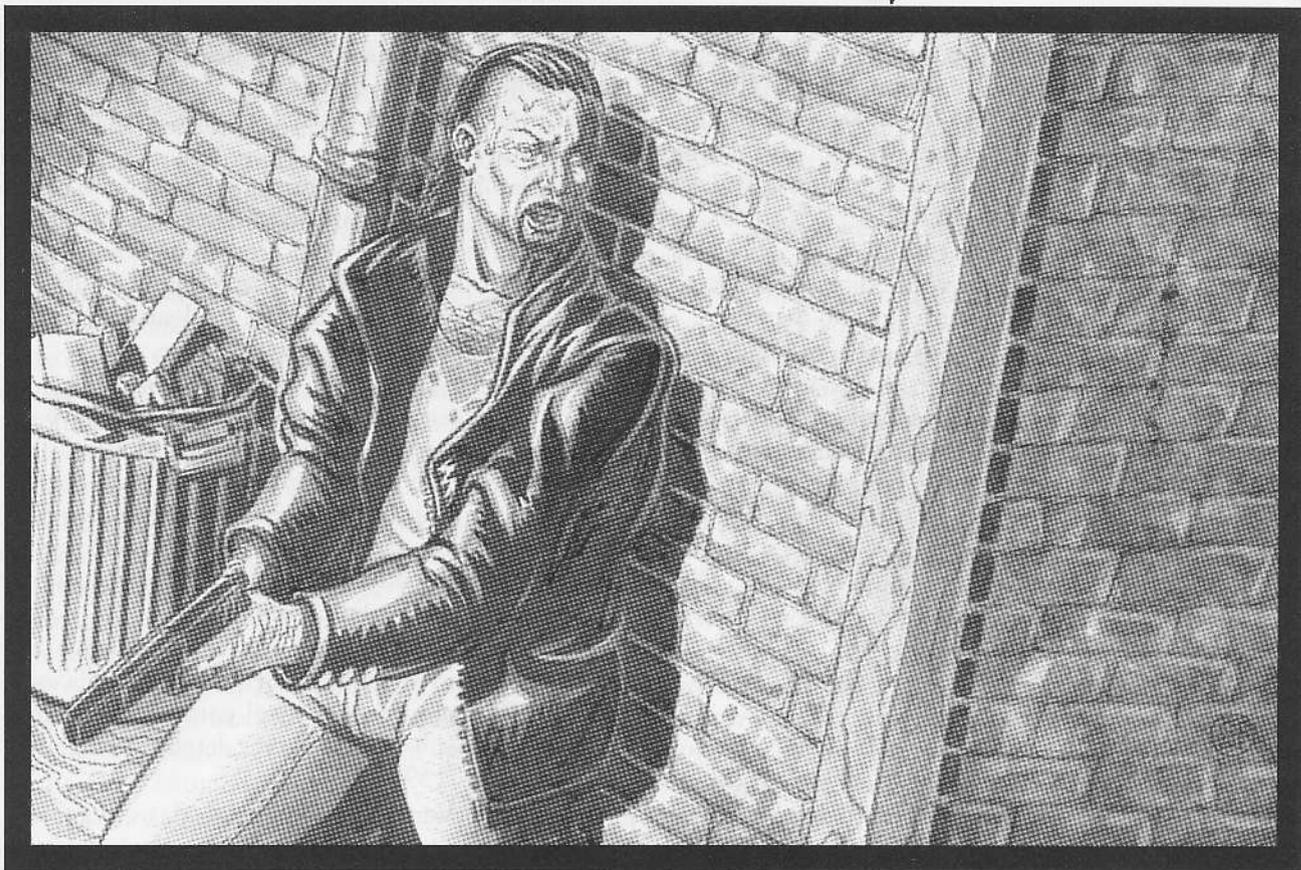
- O servo do Terrestre está vigiando a saída, mas talvez você consiga passar despercebido quando ele se virar. Faça um teste resistido de Destreza + Furtividade contra a parada de Percepção + Prontidão do servo (as dificuldades são iguais às paradas de dados dos respectivos oponentes). Se for bem-sucedido, você conseguirá sair sem ser detectado.

- Os membros da seita ficaram confusos depois da morte do líder, e você tem a oportunidade de substituí-lo. Tudo depende de um único sermão. Faça um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade 7).

- Você sabe que aquela boca de fumo que vende *crack* fica em algum lugar por aqui, mas vai ser difícil encontrá-la. Faça um teste de Percepção + Manha (dificuldade 7) a cada cinco minutos para obter no mínimo dez sucessos.

- Doze horas de *rally* pela frente e você é o único capaz de pilotar a jamanta. Você precisa de doze sucessos para chegar em segurança a seu destino sem precisar fazer uma longa parada.

- Você precisa distrair a multidão enquanto seus aliados escapam pela porta dos fundos. Você sobe ao palco da casa noturna e começa a disparar obsceni-



dades contra a multidão. Faça um teste de Aparência + Performance (dificuldade 6).

- Como é que um idiota desses conseguiu botar as mãos nesse caríssimo armamento do governo? Hora de descobrir que senador anda financiando os assassinos. Faça um teste de Raciocínio + Política (dificuldade 6).

- Acabou a conversa. Hora de mandar bala. Faça um teste de Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 6).

- Um ocultista perturbado tem as informações de que você precisa. E aí? Você consegue enrolar o cara e obrigá-lo a contar aquilo que você quer saber? Faça um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8).

- Você sabe que a resposta está em algum lugar *dentro* deste corpo mutilado. A questão é: você tem estômago para realizar uma autópsia completa antes que seja tarde demais? Faça um teste de Vigor + Investigação a cada hora (dificuldade 7) até conseguir um total de quinze sucessos.

- O policial acabou de parar você, mas você não pode deixar ele descobrir o cadáver dentro do portamalas. Será que você consegue convencê-lo de que é só uma universitária voltando para a faculdade? Faça um teste de Aparência + Lábia (dificuldade igual à parada de Percepção + Lábia do policial).

- Alguém infectou seu computador com um vírus, que agora está devorando aos poucos os dados que você armazenou. Será que você consegue localizar o

vírus antes que tudo seja destruído? Faça um teste de Inteligência ou Raciocínio + Computador a cada cinco minutos (dificuldade 6) até conseguir dez sucessos. Quanto mais tempo levar, mais informações você perderá.

- Você deixou o celular cair e o aparelho arrebentou. Você é capaz de consertá-lo? Faça um teste de Destreza + Tecnologia (dificuldade 8).

- Os moradores de rua estão desaparecendo, mas nenhuma das testemunhas quer falar a respeito. Será que você consegue convencer uma delas de que sua intenção é ajudar? Faça um teste de Carisma + Manha (dificuldade 7).

- Você conseguiu uma autorização para entrar num edifício de alta segurança. E aí? Você consegue determinar que tipos de sistemas de segurança são usados, já pensando numa futura visitinha sem convite? Faça um teste de Percepção + Segurança (dificuldade igual à parada de Inteligência + Segurança do profissional que instalou os sistemas).

TERMOS DE JOGO

Palavras, palavras, palavras. Esta lista define alguns dos termos utilizados neste livro, principalmente nas regras.

• **Ação:** Uma ação é qualquer atividade ou proeza realizada por seu personagem, o que inclui carregar uma arma de fogo, dirigir até o posto de gasolina ou examinar alguma coisa. Quando você descreve algo que seu personagem faz ou deseja tentar, isso é uma ação. O intervalo de tempo necessário para realizar diferentes ações é bastante variável.

• **Ação prolongada:** Esse tipo de ação exige que você acumule um certo número de sucessos ao longo de uma série de testes num certo período de tempo.

• **Ação resistida:** Quando um outro personagem se opõe à ação pretendida por seu personagem, temos uma situação chamada de ação resistida. Os dois jogadores lançam os dados e comparam o número de sucessos obtidos. Vence aquele que conseguir mais sucessos.

• **Ação simples:** Uma ação que exige apenas um sucesso para se completar e normalmente envolve apenas um jogador. Um maior número de sucessos indica um grau mais elevado de triunfo.

• **Antecedente:** Um tipo de característica escolhida durante a criação do personagem que define aspectos de sua vida não diretamente relacionados a seus Atributos ou Habilidades. Alguns exemplos de Antecedentes são as pessoas que seu personagem conhece (Contatos e Aliados), quanto dinheiro ele tem (Recursos) ou quão famoso ele é (Fama).

• **Ato reflexo:** Uma situação na qual os dados poderiam ser lançados mas que não conta como uma ação quando se trata de calcular paradas de dados. Alguns exemplos de atos reflexos são testes de absorção de dano e de Força de Vontade.

• **Atributos:** Um tipo de característica a qual você atribui pontuações ao criar seu personagem; determina quantos dados serão lançados. Os Atributos representam as características inatas de seu personagem, como o quão forte (Força), apresentável (Carisma) ou esperto (Inteligência) ele é.

• **Característica:** Durante a criação do personagem, você distribui pontos entre diversos elementos descritivos. Essas qualidades, chamadas de características, definem as Habilidades aprendidas, os Atributos inatos e os Antecedentes que o personagem adquiriu ao longo da vida.

• **Cena:** Um período de ação geralmente ambientado num determinado local e intervalo de tempo. Uma cena geralmente se divide em turnos, mas nem sempre.

• **Crônica:** O plano e o quadro gerais do jogo, uma crônica é qualquer história criada por você do começo ao fim em torno de um elemento central, como uma cidade, um grupo de personagens ou uma trama principal subjacente.

• **Entreato:** Um período imaginário durante o andamento do jogo quando nada de importante acontece. Os jogadores podem saltar os acontecimentos que ocorrem durante o entreato e passar ao próximo evento importante.

• **Falha:** Se você não obtiver sucessos nem 1s (ou 1s suficientes para anular todos os seus sucessos), seu personagem falhará na ação pretendida. Uma falha, ao contrário de uma falha crítica, significa simplesmente que seu personagem foi mal-sucedido, mas nada extremamente desastroso acontece.

• **Falha crítica:** Quando você não obtém nenhum sucesso e aparece pelo menos um 1 na jogada, você sofre uma falha crítica e seu personagem fracassa catastroficamente na ação pretendida. Se você obtiver pelo menos um sucesso — mesmo que este seja cancelado por um resultado igual a 1 —, trata-se apenas de uma falha normal, e não crítica. Uma falha crítica é muito pior que uma falha normal.

• **Fé:** Esta característica especial, exclusiva dos demônios, é uma medida da força de sua energia espiritual. A Fé tem tanto um nível permanente quanto pontos temporários. Para maiores detalhes sobre a Fé, consulte a pág. 159.

• **Força de Vontade:** Uma medida da autoconfiança e do autocontrole de seu personagem. A Força de Vontade funciona de maneira diferente em comparação à maioria das características. Geralmente, usa-se os pontos em vez de se fazer testes.

• **Grau de dificuldade:** O valor, designado pelo Narrador, que o jogador precisa igualar ou superar em cada dado lançado para obter sucessos numa determinada ação. Certos modificadores podem afetar o grau de dificuldade de uma ação.

• **Habilidade:** Um tipo de característica à qual você atribui pontuações ao criar seu personagem; determina quantos dados serão lançados. As Habilidades representam coisas para as quais seu personagem tem um Talento natural, bem como as Perícias e os Conhecimentos que ele adquiriu. Alguns exemplos são: Empatia, Armas de Fogo e Medicina.

• **História:** A combinação de várias cenas interligadas. Uma história geralmente se caracteriza por uma introdução, um conflito, um clímax e um desfecho.

• **Narrador:** Num jogo de interpretação, um dos jogadores assume a responsabilidade de criar um ambiente ficcional e conduzir a história. O Narrador descreve o cenário, toma decisões quanto às regras e assume os papéis dos amigos e inimigos dos personagens principais. Ele supervisiona o jogo e é o árbitro final de todas as questões que envolvem regras.

• **Nível:** Os pontos representam o valor temporário de certas características, mas o termo “nível” refere-se

ao valor permanente das mesmas. Essa designação se aplica a características como Força de Vontade.

- **Parada de dados:** O número de dados que você joga para determinar o sucesso ou o fracasso da ação do personagem. As características relevantes determinam esse número, com a adição ou a subtração de modificadores. O Narrador indica quais as características que se aplicam.

- **Personagem:** Para jogar **Demônio**, você inventa um personagem, uma pessoa fictícia que você passa a controlar no jogo. O personagem possui parâmetros que representam suas capacidades, sua história e sua personalidade. Os Narradores, da mesma maneira, criam personagens fictícios para povoar o cenário e interagir com seu personagem.

- **Pontos:** Certas características, como Força de Vontade, variam temporariamente durante o jogo. Para diferenciar entre a pontuação permanente de seu personagem e seu nível atual numa característica, chamamos o valor permanente da característica de *nível*, e o valor atual de *pontos* ou *parada*. Anote o nível permanente usando os círculos encontrados na ficha de personagem e empregue os quadrados para marcar o nível atual de pontos.

- **Pontos de Experiência:** Ao longo do jogo, o personagem ganha pontos de experiência, os quais você investe para aumentar o nível de suas características. Os pontos de experiência representam treinamento,

estudo e aprimoramento de habilidades. Consulte a pág. 164 para maiores detalhes sobre os pontos de experiência.

- **Sistema:** Qualquer conjunto específico de regras usado numa determinada situação para orientar o lançamento dos dados e simular ações dramáticas.

- **Sucesso:** Qualquer resultado obtido nos dados que iguale ou exceda o grau de dificuldade estabelecido.

- **Tormento:** Esta característica descreve o conflito e a angústia que se instala na alma de um demônio, ou seja, o quanto ele se afastou de um estado de graça. O nível de Tormento de um personagem aumenta e diminui ao longo da crônica. Consulte a pág. 160 para obter mais informações sobre o Tormento.

- **Trupe:** Seu grupo de jogadores, incluindo o Narrador.

- **Turno:** Uma unidade de tempo cuja duração varia de três segundos a três minutos, usada para resolver ações e acontecimentos complexos. Um turno é aproximadamente o tempo necessário para seu personagem realizar uma ação e deve ser idêntico para todos os personagens envolvidos na cena.

- **Vantagens:** Esta categoria ampla inclui os Antecedentes e também aptidões mais místicas possuídas pelos anjos caídos.

- **Vitalidade:** Este indicador, que representa o quão ferido está seu personagem, modifica suas paradas de dados.





BOZ

Ele acordou em meio à escuridão, no fundo da terra.

O templo de mármore de veios azuis dedicado a ele já não existia, e seu jazigo se encontrava sob milhares de anos de terra e pedra acumuladas. Seus sacerdotes tinham virado pó havia muito tempo, seus suplicantes foram desbaratados pela mão vingativa de Deus, e os rituais sangrentos que exaltavam seus feitos não passavam de notas de rodapé em velhos livros de páginas amareladas. No entanto, os pactos selados na Antigüidade, promessas de fidelidade em troca de gerações de riqueza e poder, ainda estavam intactos. Enquanto sua alma se desdobrava em seu escrínio de marfim incrustado de jóias, ele chamava pelos fiéis e suas linhagens, convocando-os a se juntarem a ele.

A terra na qual descansava teve muitos nomes enquanto ele dormia. Agora era conhecida como Anatólia, no leste da Turquia. Passaram-se dois dias até os primeiros fiéis chegarem. Eram labradores dos olivais da região e logo estavam atarefados, erguendo tendas no topo da colina agourenta sob a qual ele jazia. Em seguida, chegaram da Grécia dois ricos homens de negócio. Um dia depois, uma família de quatro pessoas chegou do sul da França. Os recém-chegados saudavam os demais como se tudo não passasse de um sonho e logo as noites se encheram de retrões lúgubres entoados numa língua que já não se ouvia desde que o mundo era jovem.

Uma semana depois, chegou o homem da Inglaterra, que fez pousar o helicóptero de sua empreiteira no campo ao pé da colina. Os outros o acolheram em suas tendas e prepararam um banquete em nome dele, pois nele corria o sangue do sacerdote-mor, uma linhagem ininterrupta que se estendia até as brumas dos tempos antigos. Eles dançaram em honra do homem sob o mágico luar e, quando o sol nasceu no dia seguinte, chegou a primeira máquina de terraplanagem.

Eles trabalharam dia e noite, destruíram a colina. Ao meio-dia do dia seguinte, a pá de uma das máquinas desenterrou as primeiras pedras angulares do templo. Quando o sol se pôs naquela tarde, os fiéis se reuniram diante da porta da casa-forte, entoando orações que haviam ouvido em seus sonhos.

Eles expuseram o ídolo ao ar noturno e, à luz da lua carmesim, ergueram a estátua e gritaram o nome dele. Extasiados e triunfantes, dançaram entre as pedras angulares tombadas e retalharam seus corpos com facas feitas de coral, derramaram o sangue salgado sobre a cabeça esculpida de seu senhor. Então, à meia-noite, o homem da Inglaterra tomou o ídolo em suas mãos e pronunciou as palavras que se contorciam como larvas em sua mente.

Dentro do relicário, o demônio se agitou e liberou sua essência, que entrou no corpo do homem como se fosse óleo fervente, intumescendo-lhe a carne e queimando-lhe as veias. Ele se ergueu diante da multidão, duas vezes maior do que fora antes, sua pele escureceu e rachou, os vasos sanguíneos se romperam e derramaram uma pasta de sangue e carne fumegante.

Belial, a Grande Fera, olhou para os suplicantes cobertos de sangue e desafiou a noite com seu brado.

CAPÍTULO NOVE

SISTEMAS

No fim, só existem dois tipos de pessoas: aquelas que dizem a Deus — “Seja feita Vossa vontade” — e aquelas a quem Deus diz, no fim — “Seja feita vossa vontade”. Todos os que se encontram no Inferno, façam sua escolha. Sem o livre-arbítrio, não haveria Inferno.

— C. S. Lewis, *The Great Divorce*

Demônio: a Queda se concentra na representação e no desenvolvimento de histórias. Apesar dos dados nos tirarem da história e nos fazerem lembrar que tudo não passa de um jogo, eles também podem ajudar a desenvolver a fábula. O lançamento dos dados introduz o acaso na mistura e representa os efeitos dos pontos fortes e fracos dos personagens. Apesar de muitos Narradores optarem por reduzir ao máximo o uso dos dados, certas situações podem pedir alguns testes. Este capítulo trata de uma série de procedimentos específicos com os dados, o que inclui sistemas dramáticos gerais, de combate, sobre ferimentos e recuperação.

Os sistemas descritos neste capítulo proporcionam uma base para que você consiga dar conta de algumas das situações que podem surgir em sua história. Elaborados para facilitar o jogo, eles permitem a você voltar à história o mais rápido possível. Se você tiver uma alternativa melhor para esses sistemas, use-a. Além do mais, se um jogador tentar uma abordagem particularmente inteligente ou inspirada para resolver um problema, o Narrador pode recompensá-lo com um sucesso automático em vez de pedir um teste.

SISTEMAS DRAMÁTICOS

Sua história se desenrola de acordo com as ações e as interações dos personagens. Algumas das funções do Narrador são manter a organização dos acontecimentos, orientar as ações dos personagens para que estas mantenham uma certa lógica tanto em relação às regras quanto em relação ao tempo e descrever as conseqüências imaginárias dessas ações. O Narrador determina a dificuldade das ações e supervisiona o lançamento dos dados para garantir que os testes representem com precisão os acontecimentos.

Muitos fatores modificam os testes. Os graus de dificuldade podem mudar dependendo da situação. Talvez sua ação encontre oposição direta ou a condição física e mental de seu personagem se ache debilitada ou fortalecida. Os Atributos e as Habilidades que formam sua parada de dados também podem mudar de acordo com fatores circunstanciais. O Narrador toma uma série de decisões ao pedir que os jogadores lancem os dados. Essas decisões podem parecer avassaladoras a princípio, mas os sistemas fornecidos neste capítulo

ajudam bastante e podem ser dominados rapidamente. Quando tudo mais falhar, confie no bom senso para resolver as situações e divirta-se. Mesmo depois de lançados os dados, os jogadores cujos personagens apresentam especializações (pág. 136) numa determinada Habilidade podem lançar mais dados se obtiverem algum 10.

Os Atributos e as Habilidades geralmente se combinam para determinar as paradas de dados nos sistemas a seguir. No entanto, é possível que o personagem não tenha uma das Habilidades necessárias para realizar a ação. O jogador pode usar uma outra Habilidade igualmente aplicável à situação ou decidir ir em frente usando só o Atributo. No entanto, isso torna a tarefa mais difícil (ou até mesmo impossível), como demonstrado à pág. 220 do Capítulo Oito.

Muitos desses sistemas envolvem mais do que meras ações simples; algumas atividades podem exigir muito tempo e esforço. Em alguns casos, você poderá tentar novamente se não for bem-sucedido da primeira vez, mas talvez as tentativas subsequentes imponham uma penalidade à dificuldade, a critério do Narrador (veja a seção Novas Tentativas, pág. 222).

TAREFAS AUTOMÁTICAS

Ao contrário dos atos reflexos, as tarefas automáticas “gastam” as ações do personagem, mas não exigem testes com os dados. Essas coisas tomam o tempo e a atenção do personagem, mas, como são relativamente fáceis, o lançamento dos dados seria supérfluo. Seu personagem não tem qualquer dificuldade para completar as ações a seguir sob circunstâncias normais:

- **Ceder a Vez:** As regras de iniciativa determinam quem age primeiro numa determinada situação (pág. 237). No entanto, você pode optar por ceder seu turno a um ou mais jogadores que se encontram abaixo de você na ordem estabelecida. Basicamente, seu personagem enrola um pouco para deixar outro personagem agir primeiro. Ele ainda poderá agir posteriormente, mas você guardará a ação de seu personagem até esse momento chegar. Se todos, incluindo-se os personagens do Narrador, cederem a vez num determinado turno, ninguém fará nada e o turno seguinte terá início.

- **Dar a Partida num Carro:** Leva-se um turno para dar a partida num carro, mas certas situações podem tornar essa tarefa ainda mais difícil e, portanto, exigir o lançamento dos dados. Quando estão tensas ou têm pressa, as pessoas podem deixar a chave cair ou não conseguir enfiá-la na ignição. Um teste de Raciocínio + Condução (dificuldade 4) pode ser útil. O bom senso determina a necessidade de um teste.

- **Ficar de pé:** Seu personagem pode se levantar, se estivar no chão ou sentado, sem precisar fazer um teste, desde que não seja impedido. Nas situações em que isso é relevante, ficar de pé leva um turno e é considerada uma ação completa. Se seu personagem tenta realizar uma outra ação ao mesmo tempo (como disparar uma arma), aplica-se a regra de ações múltiplas (veja Ações Múltiplas, pág. 222). Nesse caso, o teste para ficar de pé envolve Destreza + Esportes (dificuldade 4).

- **Mover-se:** Seu personagem pode decidir caminhar, marchar ou correr. Caminhando, ele se desloca sete metros a cada turno. Ao marchar, ele se desloca (doze + Destreza) metros por turno. Ao correr à velocidade máxima, ele se desloca [vinte + (três vezes a Destreza)] metros por turno.

Seu personagem pode se deslocar até metade de sua distância máxima (de corrida) e depois realizar uma outra ação no mesmo turno. Apesar de isso não ser considerado uma ação

múltipla, o Narrador pode impor uma penalidade à dificuldade da ação ou a sua parada de dados. No entanto, se o personagem se deslocar *enquanto* tenta uma segunda ação, como atravessar uma sala disparando uma espingarda, cada metro percorrido vai subtrair um dado da parada da outra ação.

Naturalmente, os personagens feridos não conseguem se deslocar à velocidade máxima, de acordo com as limitações relacionadas à pág. 245.

- **Preparar uma arma:** Quer seu personagem puxe uma faca ou recarregue uma arma de fogo, ele precisará passar um turno se preparando. Isso geralmente não exige qualquer teste, mas o Narrador pode pedir um sob certas circunstâncias estressantes. Se o personagem prepara a arma enquanto realiza uma outra ação, o Narrador pode pedir que você reduza a parada de dados da outra ação (veja Ações Múltiplas, pág. 222) e faça um teste de Destreza + Armas Brancas ou Armas de Fogo (dificuldade 4) para simular a tentativa de se preparar.

TAREFAS FÍSICAS

Os sistemas a seguir apresentam opções relacionadas aos três Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). As ações que envolvem esses Atributos geralmente exigem o lançamento de dados. Os graus de dificuldade variam de acordo com a situação.

- **Abrir/Fechar [Força]:** Para seu personagem arrebentar uma porta, você precisará passar num teste de Força (dificuldade 6 a 8, dependendo da porta). É necessário apenas um sucesso para arrombar ou emperrar portas de madeira comuns com fechaduras simples. Arrebentar uma porta reforçada pode exigir dez sucessos, enquanto uma porta de cofre poderia pedir vinte ou mais. O Narrador pode considerar isso uma ação prolongada caso o personagem se atire contra a porta várias vezes até arrombá-la. Qualquer tipo de oposição também transforma o ato numa ação resistida e lança um personagem contra outro. Uma falha crítica pode provocar a perda de um nível de vitalidade devido a dano por contusão no ombro do personagem ou mandá-lo pelos ares quando a porta se abriu de repente... E ele atravessar aos trambolhões a janela do outro lado da sala.

Como no caso da maioria das ações, o trabalho de equipe facilita as coisas. As portas particularmente resistentes podem exigir uma pontuação mínima de Força até mesmo para serem amassadas de leve. Este sistema também se aplica à ação de abrir ou fechar outros objetos como armários trancados e janelas cobertas com tábuas.

- **Arremesso [Destreza + Esportes]:** Quando seu personagem arremessa algo (seja uma faca, um machado ou um cinzeiro), a distância e a precisão determinam se ele acertará o alvo. O personagem pode arremessar qualquer coisa que pese um quilo e meio ou menos a uma distância máxima de (Força vezes cinco) metros. A cada quilo a mais, a distância total possível será reduzida em cinco metros. Se o personagem conseguir erguer um objeto, mas a distância máxima de arremesso possível for reduzida a zero ou menos, o máximo que ele conseguirá fazer será atirá-lo para um lado, cerca de um metro. Obviamente, se o personagem não é capaz de erguer o objeto, ele tampouco conseguirá arremessá-lo.

O Narrador poderá reduzir as distâncias de arremesso se o objeto for particularmente desengonçado, ou aumentá-la, se o mesmo for aerodinâmico. Para arremessar um objeto, faça um teste de Destreza + Esportes contra uma dificuldade igual a 6 se o alvo estiver a menos da metade do alcance máximo, ou igual a 7 se o alvo estiver localizado entre a metade e o máxi-

mo do alcance. O Narrador pode ajustar a dificuldade de acordo com as condições do vento, os obstáculos ou a movimentação do alvo. No caso de uma falha crítica, o personagem pode soltar o objeto tarde demais e acertar a si mesmo ou praticamente entregar a arma ao inimigo.

• **Dirigir [Destreza/Raciocínio + Condução]:** Um único ponto na Perícia Condução dá a seu personagem a capacidade de dirigir um carro com câmbio manual (presume-se que todos os personagens sejam capazes de dirigir um veículo com câmbio automático). Sob circunstâncias normais, você não precisa jogar os dados para determinar o sucesso. No entanto, condições meteorológicas ruins, a velocidade do veículo, obstáculos e manobras complexas podem constituir um desafio até mesmo para os motoristas mais competentes.

O grau de dificuldade de um teste de direção aumenta conforme as condições se tornam mais perigosas. O Narrador pode, por exemplo, aumentar o grau de dificuldade em um ponto se seu personagem tentar dirigir sob chuva forte ou condições escorregadias. Ultrapassar os limites de velocidade para tentar despistar perseguidores pode aumentar a dificuldade em dois pontos. Os fatores também se acumulam. Se estiver manobrando em meio a tráfego intenso, seu personagem estará sujeito a uma penalidade igual a +1 na dificuldade, mas se o carro de seu personagem tiver o pára-brisa quebrado, o Narrador poderá acrescentar +2, o que elevará a penalidade a +3.

Se você falhar num teste de direção, seu personagem estará encenado. Você precisará fazer mais um teste para determinar se o personagem bate o veículo ou perde o controle. Uma falha crítica geralmente indica um mau funcionamento sério, uma derrapagem ou uma colisão catastrófica. Seu personagem ainda poderá tentar dirigir se não apresentar níveis de Condução, mas você terá de fazer o teste com base somente em Destreza ou Raciocínio e contra uma dificuldade maior a cada alteração de percurso, procedimento ou velocidade. Além disso, se tiver apenas um ponto de Condução, seu personagem ainda poderá tentar dirigir um caminhão grande ou um carro de corrida, mas o Narrador poderá pedir que você faça vários testes, como se fosse uma ação prolongada, para determinar se o personagem conseguirá controlar o veículo.

• **Erguer/Quebrar [Força]:** Há um limite para aquilo que seu personagem é capaz de erguer ou quebrar, como ficará claro na tabela a seguir. No entanto, pode ser que ele consiga exceder sua capacidade normal em circunstâncias extraordinárias. Para tentar erguer um peso superior à capacidade normal do personagem, lance uma parada de dados igual a sua Força de Vontade (dificuldade 9). Cada sucesso acrescenta um ponto temporário à Força do personagem e o desloca um nível acima na tabela durante a realização dessa ação simples.

Se o personagem falhar, nada acontecerá. Ele simplesmente não consegue erguer ou quebrar o objeto. No caso de uma falha crítica, porém, o personagem pode distender um músculo, quebrar um osso ou ser esmagado pelo objeto. A tentativa frustrada de erguer um objeto para libertar uma pessoa que se encontre sob o mesmo pode acabar provocando dano ainda maior.

Vários personagens podem cooperar para erguer ou quebrar um objeto. Cada jogador faz um teste em separado, segundo as regras de Trabalho de Equipe (pág. 223) e então combina seus sucessos aos dos colegas. As pontuações combinadas de Força determinam o que eles são minimamente capazes de fazer sem recorrer a um teste de Força de Vontade.

• **Escalada [Destreza + Esportes]:** Seu personagem pode tentar escalar quase qualquer coisa, como penhascos rochosos, cercas de aço, fachadas de edifícios ou árvores. Na maioria dos casos, a melhor maneira de lidar com a escalada é com uma ação prolongada. Se o substrato apresentar apoios para as mãos e poucas complicações, seu personagem se deslocará três metros para cada sucesso. Portanto, seu personagem conseguiria subir numa lixeira só com uma margem mínima de sucesso. No entanto, vários testes podem ser necessários para escalar um penhasco ou uma cerca.

O Narrador pode ajustar essa taxa de deslocamento de acordo com a dificuldade da escalada. Por exemplo, ele pode decidir que subir uma escada permite a seu personagem se deslocar 4,5 metros por sucesso, enquanto uma escalada mais difícil (como um coqueiro) poderia permitir a seu personagem se deslocar apenas trinta centímetros por sucesso. Muitos fatores podem afetar a velocidade, entre eles o número de apoios para as mãos, a lisura da superfície ou até mesmo as condições meteorológicas. O Narrador tem a palavra final na determinação desses fatores.

Como no caso de qualquer ação prolongada, você joga os dados até acumular sucessos suficientes. Uma falha crítica num teste de escalada pode se mostrar catastrófica, apesar de seu personagem não necessariamente cair e morrer. Ele poderia empacar a meio caminho do topo ou escorregar e perder altitude que teria depois de recuperar. Ou poderia mesmo cair, o que provocaria ferimentos graves ou a morte.

• **Esgueirar-se [Destreza + Furtividade]:** Quando seu personagem se esgueira, tenta passar despercebido ou se esconde, faça um teste de Destreza + Furtividade como se fosse uma ação resistida contra os testes de Percepção + Prontidão de todos os que estiverem na área e que tenham alguma chance de detectá-lo. A dificuldade de todos os testes costuma ser igual a 6, mas certas situações podem modificá-la em favor do personagem dissimulado ou de alguém que poderia notá-lo. Uma superfície instável ou a falta de cobertura pode modificar a dificuldade do teste de Furtividade, assim como os disposi-

DEMONSTRAÇÕES DE FORÇA

| Força | Demonstração | Carga |
|-------|--|----------|
| 1 | Arrombar uma janela | 20 kg |
| 2 | Quebrar uma cadeira de madeira | 50 kg |
| 3 | Rachar um caixote de madeira | 125 kg |
| 4 | Partir uma tábua de 5 x 10 em | 200 kg |
| 5 | Abrir à força os elos de uma corrente de aço | 325 kg |
| 6 | Quebrar uma cerca de aço | 400 kg |
| 7 | Virar um carro pequeno | 450 kg |
| 8 | Entortar barras de aço | 500 kg |
| 9 | Atravessar um muro de cimento | 600 kg |
| 10 | Arrancar rebites de aço | 750 kg |
| 11 | Entortar uma chapa de metal de uma pol. | 1.000 kg |
| 12 | Quebrar um poste de luz feito de metal | 1.500 kg |
| 13 | Virar uma camioneta | 2.000 kg |
| 14 | Virar um furgão | 2.500 kg |
| 15 | Virar um caminhão | 3.000 kg |

tivos de segurança de alta tecnologia ou posições vantajosas podem acrescentar dados aos testes de Percepção + Prontidão de possíveis vigias. Se falhar, o personagem furtivo não será necessariamente descoberto, mas pode ser que produza um ruído que deixe os guardas mais alertas para o teste seguinte. No caso que uma falha crítica, seu personagem dá de cara com as pessoas que ele está tentando evitar.

• **Invasão [Destreza/Percepção + Segurança]:** A invasão compreende os dois lados das ações relacionadas à segurança: impedir outras pessoas de burlar as defesas instaladas ou burlar de fato as defesas de outras pessoas. Como exemplo dessas ações temos: enganar ou instalar câmeras de segurança, arrombar fechaduras (ou torná-las à prova de arrombamento) e evitar ou projetar sensores e movimento baseados em *laser*.

Ao burlar sistemas de segurança instalados por outras pessoas, você precisará ter sucesso na primeira tentativa se o sistema estiver em funcionamento. Do contrário, você pode acabar disparando alarmes ou sistemas internos de defesa. Se não houver alarmes, como acontece quando seu personagem tenta simplesmente arrombar a fechadura de um apartamento, ele poderá continuar tentando. O grau de dificuldade de um teste de invasão varia entre 5 e 9, dependendo se o personagem tenta arrombar uma fechadura qualquer ou o *Fort Knox*. Certas tarefas exigem que ele tenha pelo menos um ponto na Perícia Segurança, e talvez mais, para ter uma chance de sucesso. Além disso, muitas tentativas de invasão exigem ferramentas especiais como gazuas ou dispositivos eletrônicos de monitoramento. No caso de uma falha crítica, seu personagem deita a tentativa a perder e está em maus lençóis.

Quando seu personagem tenta instalar um sistema de segurança, faça apenas um teste como se fosse uma ação simples. Quanto mais sucessos você conseguir, melhor será o sistema de segurança de seu personagem e mais trabalho as outras pessoas terão para superá-lo. O Narrador pode acrescentar seus sucessos à dificuldade básica de qualquer tentativa futura de burlar o sistema.

• **Natação [Vigor + Esportes]:** Seu personagem precisa ter pelo menos um ponto de Esportes para saber nadar. Os percursos breves não exigem testes, mas os de longa duração ou distância, sim. O Narrador pode abordar um percurso longo como uma ação prolongada com uma dificuldade baseada na velocidade pretendida por seu personagem, nas condições meteorológicas e no próprio corpo d'água. Pode ser que você tenha de fazer vários testes para conseguir sucessos suficientes a fim de igualar o nú-



mero-alvo. Se você falhar num dos testes, seu personagem poderá perder alguns sucessos ou você poderia ter de fazer testes adicionais. Seu personagem estará encrencado no caso de uma falha crítica: talvez ele tenha uma câimbra ou venha a ser perseguido por um barco cheio de inimigos a disparar armas de fogo.

• **Perseguição [Destreza + Esportes/Condução]:** As cenas de perseguição são a marca registrada das histórias de terror e de ação, e fatalmente ocorrerão com frequência em sua crônica. Em muitos casos, as fórmulas para o cálculo da velocidade de deslocamento determinam o resultado da perseguição (veja Movimento, pág. 231). No entanto, se for nitidamente mais rápido, o personagem acabará alcançando o outro ou escapando. Às vezes, certos fatores circunstanciais fazem pender a balança. Por exemplo, seu personagem poderia chegar a um local seguro antes de ser capturado, conhecer melhor o território ou encontrar um atalho, ou poderia até mesmo despistar um perseguidor.

A perseguição básica é uma ação prolongada. Os dois jogadores lançam os dados durante vários turnos seguidos para ver quem chega primeiro ao total de sucessos pré-estabelecido. Essa pessoa foge ou alcança o oponente. O perseguido recebe um número de sucessos adicionais e gratuitos de acordo com a distância a que se encontra do perseguidor quando a ação tem início. A pé, o personagem recebe um sucesso gratuito para cada dois metros de vantagem que ele tiver sobre seu perseguidor. Num veículo, ele recebe um sucesso gratuito para cada dez metros de vantagem.

À medida que você acumula sucessos, o personagem em fuga deixa o perseguidor para trás e aumenta as próprias chances de despistá-lo. É possível que o oponente tenha de fazer um teste de Percepção caso seu personagem aumente a vantagem o bastante para despistar o perseguidor. Esse teste de Percepção será modificado de acordo com os testes de perseguição que você fez. Acrescente um ponto à dificuldade do teste de Percepção para cada sucesso que você tenha acumulado acima e além do total obtido pelo oponente. Se falhar nesse teste, o oponente perderá seu personagem de vista no meio da multidão, numa rua lateral ou num labirinto de portas e corredores. No caso de uma falha crítica no teste de Percepção, o perseguidor não terá a menor chance de encontrar seu personagem novamente. Mas, se você sofrer uma falha crítica em qualquer um dos testes necessários, seu personagem poderá acabar se metendo num beco sem saída ou tropeçando e caindo.

• **Saltos [Força, ou Força + Esportes, se tomar impulso antes de saltar]:** Você faz um teste simples de salto contra uma dificuldade igual a 3. Seu personagem consegue saltar até sessenta centímetros verticalmente ou 1,2 metros horizontalmente para cada sucesso obtido. Se a soma de seus sucessos não alcançar a distância entre o personagem e o ponto de destino, seu personagem fracassará na tentativa e não completará a travessia. Isso pode ser perigoso se, por exemplo, ele estiver tentando saltar um abismo. Entretanto, no caso de uma falha, você pode fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6, em geral) para que seu personagem se agarre a um beiral ou qualquer outra saliência. Uma falha crítica tem repercussões ainda piores. Seu personagem poderia se ferir gravemente ou até mesmo cair e morrer.

Você pode tentar um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 6) antes de um salto para determinar se o personagem consegue avaliar corretamente a distância. Se for bem-sucedido,

você descobrirá quantos sucessos serão necessários para o salto. Desse modo, você saberá de antemão se o salto parece ou não impossível e poderá mudar de idéia antes que seja tarde demais.

• **Sobrecarga [Força]:** Seu personagem consegue carregar até treze quilos para cada ponto de Força sem qualquer penalidade. Se ele tentar carregar mais do que isso, todas as ações que envolvem esforço físico incorrerão automaticamente numa penalidade igual a +1 na dificuldade. Além disso, a cada treze quilos de peso carregados acima da capacidade normal do personagem, seu deslocamento será reduzido à metade. Se tentar carregar o dobro de sua dotação de Força, o personagem não conseguirá se mover. O Narrador é quem decide o que um personagem é capaz de carregar.

• **Sombra [Destreza + Furtividade/Condução]:** Quando seu personagem segue, cerca ou tenta de algum outro modo não perder alguém de vista sem ser detectado, ele está seguindo essa pessoa como se fosse sua sombra.

Muitos fatores influenciam a maneira de lidar com este sistema. O Narrador pode considerá-lo uma ação resistida (veja Ações Resistidas, pág. 223) e pedir a você que faça um teste contra um grau de dificuldade baseado na parada de Percepção + Prontidão do alvo (para evitar ser visto) ou na parada de Destreza + Furtividade ou Condução (se o alvo estiver tentando escapar). Você testa as mesmas características, depois você e seu oponente comparam os sucessos para determinar o resultado. Um empate significa que a sombra não é detectada.

O Narrador também pode considerar o “dar uma de sombra” uma ação resistida e prolongada (veja Ações Prolongadas, pág. 223). Ou, para facilitar e acelerar as jogadas, os dois poderiam lançar as paradas de dados apropriadas contra uma dificuldade igual a 6 (modificada de acordo com o ambiente). Nesse último caso, seu oponente precisa conseguir pelo menos um sucesso a mais para avistar seu personagem. Com o trabalho de equipe, as “sombras” que tenham treinado juntas podem combinar num único total os resultados dos respectivos testes realizados em separado.

TAREFAS SOCIAIS

Esta seção compreende tarefas que envolvem os três Atributos Sociais (Carisma, Manipulação e Aparência). Muitas situações sociais se desenvolvem melhor com interpretação e, portanto, encorajamos você a evitar os dados e a encená-las, se possível.

• **Boêmia [Carisma + Empatia]:** Algumas das informações mais secretas podem sair das bocas de colegas de bar e amigos de língua solta. A capacidade de embriagar e entreter as pessoas é bem útil. Se o personagem deseja conquistar alguém com uma bebedeira, faça um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 6). O Narrador poderá modificar essa dificuldade se o personagem enfrentar uma multidão particularmente mal-humorada ou um indivíduo resistente. A Natureza do alvo (Bon Vivant ou Ranzinza, por exemplo) também pode afetar o grau de dificuldade. No caso de uma falha crítica, seu personagem diz ou faz a coisa mais errada possível e consegue irritar todo o mundo.

• **Credibilidade [Manipulação/Percepção + Lábia]:** O Talento Lábia compreende tentativas tanto de enganar quanto de detectar engodos. Quando seu personagem tenta dar um golpe, faça um teste de Manipulação + Lábia — quer ele tente se passar por uma pessoa confiável, propagar uma mentira ou preparar um possível servo. Se o personagem tentar detectar

uma mentira, faça um teste de Percepção + Lábia. Os dois lados jogam os dados contra uma dificuldade igual a 7 e, como no caso de qualquer ação resistida, vence aquele que conseguir o maior número de sucessos. No caso de um empate, a mentira passará despercebida. Documentos falsificados com maestria ou outros acessórios podem aumentar a dificuldade de um personagem em perceber um golpe, apesar de o trabalho de equipe aumentar a chance de alguém descobrir a verdade.

• **Interrogatório [Manipulação + Empatia/Intimidação]:** Perguntar é fácil. Obter as respostas certas exige talento. Quando interroga alguém delicadamente (Manipulação + Empatia), seu personagem faz perguntas estratégicas que levam o alvo a confiar nele e revelar informações sem perceber que o faz. Isso exige uma ação resistida. Faça um teste de Manipulação + Empatia, ao passo que o alvo tem direito a uma parada de dados igual à própria Força de Vontade, ambos contra uma dificuldade igual a 6. Vence aquele que conseguir mais sucessos. O Narrador também pode pedir vários testes durante um interrogatório, ou pode simplesmente fazer com que os oponentes lancem os dados uma só vez no início ou no fim do processo.

Mas nem todo interrogatório é cortês e manipulador. Às vezes, os interrogadores empregam métodos violentos para arrancar informações de suas vítimas. Essa abordagem envolve também um teste resistido. Quer o personagem empregue tortura física ou psicológica, o jogador que interpreta o interrogador faz um teste de Manipulação + Intimidação e a vítima joga uma parada de dados igual a seu Vigor + 3 ou a sua Força de Vontade (o que for maior). A dificuldade é igual a 6 nos dois casos. A tortura também pode ser tratada como uma combinação de ações resistidas e prolongadas. O tempo de jogo transcorrido entre os testes pode variar dependendo da natureza do interrogatório. O Narrador determina quanto tempo se passa.

A vítima perde um nível de vitalidade devido a dano letal ou por contusão para cada teste do jogador que interpreta o interrogador durante tortura física grave (quer o interrogador seja ou não bem-sucedido na aquisição de informações), ou então perde um ponto de Força de Vontade a cada teste no caso de tortura psicológica. A combinação de tortura física e psicológica tem efeitos devastadores sobre a vítima. Uma falha crítica é capaz de destruir-lhe a mente, aleijá-la pelo resto da vida ou até mesmo matá-la.

A cada sucesso obtido pelo interrogador (cortês ou violento) acima do total conseguido pela vítima, o primeiro arrancará mais informações. Se os sucessos adicionais do interrogador excederem o nível permanente de Força de Vontade da vítima, esta será completamente subjugada e revelará tudo o que sabe. O Narrador determina a relevância e a abrangência das informações obtidas com interrogatórios, pois a vítima geralmente fornece um relato adulterado de acordo com suas próprias percepções e com o que ela acha que o interrogador deseja ouvir.

Se dois ou mais interrogadores combinarem seus esforços, os sucessos obtidos por eles serão somados. Essa regra se aplica mesmo se eles estiverem "batendo e assoprando", sendo que um jogador faz os testes com base em Empatia e o outro em Intimidação.

• **Intimidação [Força/Manipulação + Intimidação]:** A intimidação tem um lado passivo e outro ativo. A intimidação passiva é empregada quando só a presença de seu personagem já faz com que as pessoas o evitem ou forneçam tudo o que ele pedir. Quanto mais elevada a característica Intimidação do

personagem, mais pessoas tentarão evitar aborrecê-lo. Não é necessário um teste.

Seu personagem também pode usar Intimidação para coagir ativamente alguém a fazer alguma coisa, ou a *não* fazer alguma coisa. Esse esforço pode ser um olhar intimidador, uma ameaça entre dentes ou um gesto, mas a ameaça é evidente. Nesse caso, faça um teste de Manipulação + Intimidação como uma ação resistida. Seu oponente lança um número de dados igual ao próprio nível de Força de Vontade. Os dois enfrentam uma dificuldade igual a 6. O jogador-alvo precisa obter mais sucessos que você ou então o personagem dele cederá à vontade de seu personagem. Se você sofrer uma falha crítica, seu personagem só passará vergonha ou parecerá um fanfarrão.

Um personagem poderia abrir mão das ameaças e maltratar o alvo fisicamente para intimidá-lo. Jogue os dados como se fosse um ataque físico de acordo com as regras de combate, depois faça um teste de Força + Intimidação.

• **Oratória [Carisma + Liderança]:** Muitas situações exigem que um personagem faça um discurso, desde convencer uma seita a aceitar você como seu mestre a convencer o público de que um político é corrupto. Qualquer que seja a razão para o discurso do personagem, faça um teste de Carisma + Liderança, geralmente contra uma dificuldade igual a 6. O Narrador pode aumentar ou diminuir a dificuldade de acordo com a receptividade da platéia às idéias expressadas. Se você falhar no teste, a multidão rejeitará as idéias do personagem. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode comprometer seriamente a reputação dele, ou pode até mesmo acontecer da multidão decidir partir para cima dele.

Caso seu personagem tenha algum tempo para preparar com antecedência o discurso, o Narrador pode fazer um teste em seu nome, empregando a parada de Inteligência + Expressão do personagem (dificuldade 7). O sucesso nesse teste reduz em um ponto a dificuldade do teste seguinte de Carisma + Liderança. O fracasso não altera o resultado; uma falha crítica indica que o material é inadequado ou ofensivo aos ouvintes.

• **Performance [Carisma + Performance]:** Um número surpreendente de anjos caídos apresenta excelentes habilidades performáticas. Antes da Queda, muitos Celestiais dedicavam-se às artes, e essas habilidades os acompanharam mesmo depois de seu confinamento no Inferno. Quando um personagem se apresentar diante de uma platéia, faça um teste de Carisma + Performance (dificuldade 7). Como no caso da oratória, o estado de ânimo da platéia ou até mesmo a complexidade do espetáculo pode aumentar ou diminuir a dificuldade. Um sucesso indica uma obra divertida, apesar de pouco inspirada, enquanto sucessos adicionais tornam a apresentação um acontecimento realmente memorável até mesmo para a mais intratável das multidões. No caso de uma falha crítica, seu personagem esquece as falas, executa o acorde errado ou deita tudo a perder de alguma outra maneira.

TAREFAS MENTAIS

Os sistemas a seguir abrangem tarefas que envolvem os três Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio). Ocasionalmente, os testes associados aos Atributos também envolvem Força de Vontade. As dificuldades podem variar de acordo com fatores circunstanciais.

• **Investigação [Percepção + Investigação]:** Investigar a cena de um crime, saquear uma biblioteca sobre ocultismo em busca de pistas ou realizar uma autópsia, tudo isso se enquadra no sistema genérico da Investigação. O Narrador pode pedir

uma ação prolongada quando só houver uma pista a ser encontrada. Quando várias pistas aguardarem o investigador, uma ação simples pode ser adequada. Nesse último caso, o número de sucessos obtidos determina quanta informação é obtida pelo personagem. Um sucesso revela pequenos detalhes, ao passo que vários sucessos proporcionam pistas mais importantes ou até mesmo permitem que seu personagem faça deduções com base em provas físicas. O trabalho em equipe certamente ajuda nas investigações. No caso de uma falha crítica, seu personagem interpreta erroneamente as pistas ou as destrói acidentalmente.

• **Pesquisa [Inteligência + Ocultismo/Pesquisa/ Ciência]:** Seu personagem também pode realizar pesquisas por meio de bancos de dados digitais, numa biblioteca ou estudando um determinado objeto ou conversando com pessoas. Esse esforço demanda tempo e uma boa quantidade de energia, mas você geralmente só faz um teste. O Narrador determina quanto tempo leva a pesquisa. O número de sucessos obtidos determina quantas informações seu personagem consegue desenterrar. Um sucesso significa que ele encontra informações básicas, enquanto vários sucessos fornecem mais detalhes. O Narrador pode variar a dificuldade de acordo com a obscuridade das informações procuradas. Se você sofrer uma falha crítica tentando realizar uma pesquisa, seu personagem nada descobrirá. Ou pior, ele encontrará informações completamente errôneas.

• **Pirataria de Dados [Inteligência/Raciocínio + Computador]:** Para seu personagem invadir um computador, faça um teste de Inteligência ou Raciocínio (dependendo da urgência da tarefa) + Computador contra uma dificuldade variável, de acordo com a complexidade e a segurança do sistema-alvo. Os sistemas comuns de computadores exigem uma dificuldade igual a 6, ao passo que a dificuldade pode chegar a 10 no caso de computadores militares ou empresariais de grande porte. O número de sucessos obtidos por você é o número de dados (sendo o máximo sua parada de dados normal) que você poderá lançar depois disso para interagir com o computador.

Se alguém (ou o próprio sistema) tentar impedir a invasão, será necessária uma ação resistida. Vencerá o competidor que obtiver o maior número de sucessos. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode ser rastreado e terá de enfrentar as consequências.

Rastreamento [Percepção + Sobrevivência]: Rastrear é diferente de espreitar no sentido que seu personagem tenta encontrar o rastro de alguém ou de alguma coisa, seguindo pistas físicas como pegadas, rastros de sangue ou marcas de pneus. Rastrear pode ser tratado como uma ação prolongada com a possibilidade de o rastreador perder a pista num determinado momento. A ação também pode ser tratada como um teste simples, sendo que o número de sucessos determina a quantidade de informações coletadas pelo rastreador. Nesse último caso, vários sucessos dão a seu personagem uma certa noção da velocidade do alvo, do número dos sapatos, do tipo de pneu ou até mesmo se o alvo está ou não sozinho.

A presa pode tentar disfarçar os rastros com um teste de Raciocínio + Sobrevivência. Cada sucesso nesse teste acrescenta um ponto à dificuldade para rastreá-la. Outros fatores também podem afetar a dificuldade de rastreamento, como as condições meteorológicas e as do solo ou a luz disponível. No caso de uma falha crítica, seu personagem não só perde a pista como também a destrói.

Reparos [Destreza/Percepção + Ofícios/Tecnologia]: Dependendo da especialização do personagem, as Perícias Ofícios e Tecnologia dão conta de reparos tanto quanto de

criações: qualquer coisa desde cerâmica a aparelhos de vídeo-cassete. Antes de conseguir consertar alguma coisa, seu personagem pode precisar determinar o que está errado com ela. Obviamente, um vaso rachado está rachado, mas é muito mais difícil determinar o motivo pelo qual um carro não dá a partida. Use um teste comum de pesquisa (veja a seguir) para analisar o problema. Tão logo seu personagem saiba o que está errado, o Narrador estabelecerá a dificuldade do conserto. Esse nível depende da gravidade do problema, da complexidade do objeto quebrado, da disponibilidade de ferramentas, da qualidade das peças de reposição e da possibilidade de existirem condições adversas. Um teste de pesquisa excepcional pode reduzir a dificuldade, se for adequado.

Como regra geral, trocar um pneu exige uma dificuldade igual a 4, enquanto reconstruir o motor de um carro pode ter uma dificuldade igual a 9. O montante de tempo despendido para consertar algo também varia, e seu Narrador pode tratar o reparo como uma ação prolongada. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode se ferir ou danificar irremediavelmente o objeto que ele está tentando reparar.

SISTEMAS DE COMBATE

O combate é uma parte inescapável de **Demônio: a Queda**. Há uma guerra em andamento — entre os anjos caídos e seus antigos mestres, entre os horrores dos Terrestres e os protetores da humanidade —, e as guerras têm batalhas e fatalidades. Não é hora de ficar em cima do muro: os confrontos e os combates são inevitáveis.

Mas o combate não precisa dominar seu jogo, nem deve. Existem muitos métodos de guerrear. Alguns inimigos do personagem têm contas bancárias que podem ser invadidas, o que os deixaria sem recursos. Alguns contam com a fé de seus seguidores: adoradores que podem ser desprogramados ou convencidos a abandonar a seita, o que deixaria seus mestres impotentes. Pensar é *sempre* uma opção a ser considerada tanto quanto descer o cacete.

No entanto, em última instância, o combate desempenha um papel inegável em suas histórias. A seção a seguir detalha um sistema de combate fiel à dinâmica, às limitações e à brutalidade da batalha real, mas ainda deixa espaço suficiente para a dramatização e a criatividade.

Sinta-se à vontade para ignorar ou alterar qualquer um desses sistemas, principalmente aqueles que geram conflitos entre os jogadores ou que interrompem o andamento do jogo. O Narrador pode manter o realismo do combate com descrições vívidas sem recorrer a monótonos lançamentos de dados a cada manobra. Use a regra do sucesso automático (pág. 222) quando for apropriado e sempre procure o melhor resultado para sua história.

Apesar de seus poderes e de suas capacidades, os demônios ainda têm muitas fraquezas humanas e seus hospedeiros ainda podem ser mortos. Quando um personagem corre o risco de morrer, os dados tornam as coisas justas e evitam acusações de favoritismo ou intimidação. Apesar de ninguém desejar que o personagem morra, os dados garantem que os acontecimentos ocorram sem ressentimentos.

COMO DESCREVER A CENA

Parte da função do Narrador é garantir que os jogadores criem uma imagem mental precisa do ambiente e dos acontecimentos que têm lugar ao redor de seus personagens. Ele descreve o cenário, as condições do tempo, a iluminação e as ações de todos os personagens do Narrador envolvidos na cena. Essa responsabilidade é crucial em situações de combate nas quais você precisa conhecer as ameaças percebidas por seu personagem e as opções que ele tem a escolher.

Durante o combate, o Narrador descreve as alterações ambientais depois de cada turno. Depois de todos os jogadores terem agido, o Narrador explicará o que cada personagem vê e sente. Pode ser que todos tenham acesso às mesmas informações, ou pode ser que cada um tenha um ponto de vista diferente sobre os acontecimentos. Essas descrições devem ser o mais detalhadas e criativas possível. Essa é a oportunidade do Narrador de exibir seus talentos narrativos e de transformar uma série de jogadas de dados numa história dramática e envolvente para benefício de todos.

TIPOS DE COMBATE

Existem dois tipos básicos de combate e ambos empregam o mesmo sistema fundamental, com pequenas diferenças:

- **Combate Próximo:** Pessoal e envolvente, este tipo abrange o combate desarmado (Destreza + Briga) e com armas brancas (Destreza + Armas Brancas). O combate desarmado envolve algo tão estridente quanto uma briga de bar ou tão organizado quanto um certame de boxe. Os oponentes usam seus corpos para lutar e precisam estar ao alcance um do outro (um metro). Durante um combate com armas brancas, os oponentes empregam armas de mão, que podem ser facas, espadas ou garrafas quebradas. A distância máxima de combate varia de um a dois metros.

- **Combate à Distância:** Este tipo de combate armado envolve armas de projétil, como armas de fogo (Destreza + Armas de Fogo) ou objetos arremessados (Destreza + Esportes). O alcance varia de acordo com a arma, mas o alvo precisa estar no campo de visão do atirador.

OS TURNOS DE COMBATE

As cenas de combate às vezes podem ser extremamente confusas, pois acontecem muitas coisas ao mesmo tempo. Organizar todas as ações e repercussões é desafiador. O combate quase sempre avança em séries de turnos de três segundos. O sistema para lidar com os turnos de combate ainda se divide em três estágios: iniciativa, ataque e resolução. Essa divisão ajuda o Narrador a manter o controle sobre as ações dos personagens e seus resultados.

PRIMEIRO ESTÁGIO: INICIATIVA

Quem age primeiro? Você não precisa recorrer ao bom e velho método de correr a mesa no sentido horário, a menos que isso funcione para vocês. Em vez disso, sugerimos o seguinte: no início de cada turno, todos os jogadores lançam

um dado e acrescentam o resultado aos *níveis de iniciativa* de seus personagens [Destreza + Raciocínio]. O Narrador faz as jogadas em nome dos personagens controlados por ele que se encontrarem na cena. O jogador com o resultado mais elevado agirá primeiro, seguido pelos demais em ordem decrescente. No caso de empate entre dois personagens, aquele com o maior nível de iniciativa agirá primeiro. Se os dois apresentarem o mesmo nível de iniciativa, eles agirão simultaneamente. As penalidades devidas a fermentos do personagem (pág. 245) são subtraídas diretamente de seu nível de iniciativa.

A seguir, todos os jogadores anunciam as ações pretendidas por seus personagens. Declare as ações em ordem inversa de iniciativa, de modo que os personagens mais rápidos possam decidir suas ações de acordo com o que ouvirem. Um personagem rápido tem a oportunidade de reagir às ações de um personagem mais lento. Durante este estágio, os jogadores anunciam ações múltiplas, trabalho em equipe, uso de poderes ou Força de Vontade ou até mesmo o adiamento de uma ação para ver o desenrolar dos acontecimentos. O Narrador pode pedir que você esclareça a ação de seu personagem para representar um quadro mais completo.

Três possíveis exceções podem alterar a ordem de iniciativa. Se optar por adiar a ação do personagem, você poderá agir a qualquer momento *depois* do lugar que lhe foi designado na fila de iniciativa. Chamada de ceder a vez, esta opção permite a seu personagem fazer uma pausa e aguardar até que os outros possam agir primeiro. Você pode até mesmo interromper a ação de um personagem mais lento. Se dois jogadores cederem a vez e por fim decidirem agir ao mesmo tempo, aquele com o resultado original de iniciativa mais elevado agirá primeiro.

As ações defensivas também podem interromper o fluxo normal de iniciativa (veja Como Abortar Ações, à pág. 240, e Manobras Defensivas, à pág. 240). Você pode fazer com que seu personagem se defenda a qualquer momento desde que você ainda tenha uma ação e tenha sucesso num teste de Força de Vontade ou use um ponto de Força de Vontade. Uma ação defensiva ocorre simultaneamente ao ataque contra o qual seu personagem se defende nesse turno. Você troca sua ação normal pela oportunidade de se proteger do ataque. O personagem pode apenas se defender (bloquear, esquivar ou aparar), mas o Narrador pode decidir que a ação defensiva do personagem inflige dano ao atacante.

Por último, todas as ações adicionais ocorrem depois que todos tiverem agido, não importa a posição do personagem na ordem de iniciativa. Se tanto você quanto o outro jogador realizarem ações múltiplas, vocês agirão de acordo com seus níveis de iniciativa. No entanto, as ações múltiplas defensivas — aquelas realizadas para se defender de ataques múltiplos — ocorrem ao mesmo tempo que os ataques.

SEGUNDO ESTÁGIO: ATAQUE

A iniciativa estabelece uma ordem e os jogadores anunciam as intenções de seus personagens antes do estágio de ataque. O estágio de ataque determina o resultado. Os jogadores lançam os dados um por vez e em seqüência. O Narrador conduz vocês por este processo, decide as dificuldades, escolhe quais combinações de Atributo-Habilidade se aplicam e aprova o uso de Força de Vontade. Se não possuir uma Habilidade adequada, o personagem ainda poderá tentar o ataque, mas a parada de dados será modificada como indicado à pág. 220.

Boa parte dos combates pertence a uma de duas categorias: combate próximo ou à distância. No caso do combate próximo



mo, faça um teste de Destreza + Briga (desarmado) ou Destreza + Armas Brancas (armado). No caso do combate à distância, faça um teste de Destreza + Armas de Fogo (armas de fogo) ou Destreza + Esportes (armas de arremesso). Qualquer arma utilizada pode modificar a parada de dados ou a dificuldade, dependendo de seus aspectos especiais ou inibitórios, como a presença de uma mira telescópica, sua antiguidade ou cadência de tiro.

A maioria dos ataques exige uma dificuldade-padrão igual a 6. Os modificadores circunstanciais (condições de tempo, iluminação, alcance ou espaços exíguos) podem alterar esse número. Se você falhar no teste, seu personagem errará o alvo e não provocará dano. Se você sofrer uma falha crítica, seu personagem não só errará o alvo como acontecerá uma desgraça. É possível que a arma venha a emperrar ou explodir, a lâmina acabe quebrando ou seu personagem venha a socar um muro de tijolos em vez do oponente.

TERCEIRO ESTÁGIO: RESOLUÇÃO

Depois de determinar que o ataque foi bem-sucedido, calcule o dano infligido por seu personagem ao oponente. O tipo e a quantidade de dano provocado depende do método do ataque. Todos os ataques apresentam níveis de dano específicos que indicam o número de dados (a parada de dados de dano) que você lançará para determinar a dor e os ferimentos causados por seu personagem.

A arma empregada influencia sua parada de dados de dano, assim como outros fatores circunstanciais. Os sucessos *adicionais* (isto é, todos aqueles além do primeiro) obtidos com um teste de ataque acrescentam mais um dado à parada de dano. Seu personagem não só acerta o oponente como desfere o golpe com uma precisão ou uma força muito maior. Se *seu* personagem é quem foi ferido, você pode tentar absorver o dano com um teste para determinar se sua constituição natural compensa o mal sofrido. O resto deste capítulo oferece informações mais detalhadas sobre a determinação do dano.

Depois de determinado o dano infligido por seu personagem ao alvo, o Narrador representará o dano em termos descritivos, narrando o resultado do ataque. Em vez de simplesmente dizer, "O.k., o cara perde três níveis de vitalidade", o Narrador torna os acontecimentos interessantes. Ele pode anunciar: "Você enfia três balaços no peito do cara. Ele cambaleia e cai... e então volta a se levantar. Os ferimentos começam a fumar e ele sorri para você enquanto ergue a espingarda." Ao ser evocativo, o Narrador cria a atmosfera, envolve vocês e dá um certo sentido de continuidade narrativa ao que, de outro modo, poderia ser uma série de lançamentos de dados.

TIPOS DE DANO

Diferentes tipos de ataque têm diferentes níveis de dano que indicam o número de dados que você jogará para determinar o montante de dor e sofrimento provocado por seu personagem. Chamada de parada de dados de dano, isso leva vários

QUADRO SINÓTICO DO COMBATE

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Todos jogam os dados para determinar a iniciativa e declaram as ações em ordem numérica decrescente, incluindo-se ações múltiplas, ativação de poderes ou uso de Força de Vontade. O personagem com o resultado de iniciativa mais elevado tenta sua ação primeiro. Você pode adiar sua ação até um momento posterior na fila de iniciativa. Com um teste bem-sucedido de Força de Vontade ou o investimento de um ponto de Força de Vontade, seu personagem consegue se defender de um ataque em troca de sua ação normal. Esta ação defensiva ocorre simultaneamente ao ataque, não importa em que ponto da ordem da iniciativa você se encontra.

Segundo Estágio: Ataque

- Ataque desarmado em combate próximo; faça um teste de Destreza + Briga.
- Ataque armado em combate próximo; faça um teste de Destreza + Armas Brancas.
- Combate à distância (armas de fogo); faça um teste de Destreza + Armas de Fogo.
- Combate à distância (armas de arremesso); faça um teste de Destreza + Esportes.

Terceiro Estágio: Resolução

- Você determina o dano infligido pelos ataques, de acordo com o tipo da arma ou a manobra, acrescentando todos os dados adicionais obtidos com os sucessos no teste de ataque à parada de dano.
- Os alvos podem tentar absorver o dano, se isso for possível.
- O Narrador descreve o ataque e os ferimentos em termos narrativos.

fatores em consideração, incluindo-se a Força do atacante ou a natureza de qualquer arma empregada.

Os testes de avaliação de dano são realizados contra uma dificuldade básica igual a 6. Cada sucesso inflige um nível de vitalidade de dano à vítima. A vítima pode tentar resistir a esse dano ao realizar um teste de absorção (veja a seção Absorção de Dano). De acordo com a natureza do ataque, o resultado pode levar a três tipos de dano:

- **Dano por Contusão:** Seu personagem esmurra a vítima, atinge-a com um instrumento contundente ou a agride de outro modo. Esse tipo de dano provavelmente não matará o alvo instantaneamente, mas, se aplicado repetidas vezes, sem dúvida o fará. Use o nível de Vigor do personagem para resistir aos efeitos contundentes. O dano por contusão é reparado com relativa rapidez (para maiores detalhes, veja a seção Dano por Contusão, pág. 247).

- **Dano Letal:** Disparos, lâminas e até mesmo objetos em queda podem se mostrar instantaneamente fatais para seu personagem. Os seres humanos normais não podem usar Vigor para resistir a efeitos letais, mas os anjos caídos e outros seres com capacidades sobrenaturais conseguem fazê-lo. Os ferimentos letais levam um bom tempo para cicatrizar pelas vias normais.

- **Dano Agravado:** Alguns ataques sobrenaturais são excepcionalmente perigosos para os anjos caídos e são considerados fontes de dano agravado. É impossível absorver dano agravado, exceto nas raras circunstâncias nas quais um poder ou melhoramento pode oferecer um pouco de proteção. O dano agravado tem a mesma taxa de reparação do dano letal.

Sua parada de dados de dano, seja de que tipo for, deve ter sempre pelo menos um dado, não importam os modificadores. Até mesmo o ataque mais fraco tem uma chance de infligir uma pequena quantidade de dano. Se você sofrer uma falha crítica num teste de avaliação de dano, isso simplesmente indicará que seu personagem dá à vítima um tapinha que não provoca dano real.

ABSORÇÃO DE DANO

A resistência natural de seu personagem o ajuda a resistir ao dano sob certas circunstâncias de modo que ele é capaz de “absorver” dano. Sua parada de absorção é igual ao nível de Vigor do personagem. Os seres humanos normais só conseguem resistir ao dano por contusão, a menos que possuam algum tipo especial de proteção, como uma armadura. Os anjos caídos também conseguem se proteger de dano letal, aumentando sua resistência com a força de sua Fé.

Durante o estágio de resolução do combate, você pode jogar sua parada de absorção para resistir ao dano sofrido pelo personagem. Sendo um ato reflexo, isso não lhe custa uma ação: ocorre automaticamente. *Os testes de absorção usam um grau de dificuldade igual a 6, a menos que este seja modificado pelo Narrador.* Cada sucesso obtido por você remove um dos sucessos do total de dano infligido. Como no caso dos testes de avaliação de dano, não é possível sofrer uma falha crítica no teste de absorção.

PROTEÇÃO

Apesar de os demônios serem capazes de evitar dano letal, a proteção ainda constitui um instrumento útil. Também vem a calhar para proteger seus servos do perigo. Acrescente o nível da proteção à pontuação de Vigor (ou Fé) do personagem ao determinar sua parada de absorção. A proteção pode ajudá-lo a evitar dano por contusão e letal, mas não o dano agravado.

Os atacantes podem fazer testes de apontar para atingir partes desprotegidas de um defensor e, desse modo, ignorar a proteção. O Narrador modifica a dificuldade do ataque de acordo com o parágrafo Apontar, à pág. 240.

Nenhuma proteção é indestrutível. Se o dano provocado com um único ataque igualar ou exceder o dobro do nível da proteção, o equipamento será destruído.

A proteção também pode dificultar a mobilidade. Ela subtrai um certo número de dados das paradas relacionadas à coordenação motora e à agilidade (em geral, as paradas que envolvem Destreza). As penalidades impostas às paradas de dados são fornecidas na tabela de Proteção (pág. 244).

MANOBRAS DE COMBATE

Os sistemas a seguir são opções que os personagens podem usar durante o combate. Se você visualizar os movimentos do personagem — em vez de simplesmente lançar os dados para um “ataque” genérico —, a história se tornará mais interessante e o drama, mais intenso. Muitas dessas manobras demandam uma ação para serem realizadas.

MANOBRAS GERAIS

• **Abortando Ações:** A qualquer momento durante o turno, você pode abandonar a ação anteriormente declarada para bloquear e aparar um ataque ou esquivar-se dele. Você precisa passar num teste de Força de Vontade (um ato reflexo) empregando o nível de Força de Vontade como uma parada de dados (dificuldade 6) ou usar um ponto de Força de Vontade para que possa se defender automaticamente. Se você falhar no teste de Força de Vontade, seu personagem não poderá se defender e será obrigado a prosseguir com a ação declarada originariamente quando chegar sua vez.

Você desempenha sua defesa no momento em que ocorre o ataque, mesmo se o ataque ocorrer antes de sua vez chegar. Se já tiver agido nesse turno, o personagem não poderá se defender do ataque (você encontrará as descrições para as manobras bloquear, aparar e esquivar-se na seção Manobras Defensivas, a seguir).

• **Apontar:** Se você quiser que seu personagem arrisque um ataque cantado ou aponte uma localização específica do alvo, a dificuldade do teste de ataque aumentará. Entretanto, seu personagem pode evitar a proteção ou a cobertura do alvo ao fazê-lo, ou então pode infligir dano adicional ao cantar o ataque. Um disparo, um soco ou uma estocada precisa e bem-sucedida pode ter resultados dramáticos muito além da simples infligência de dano, como destruir um objeto, cegar um inimigo ou desarmar um oponente.

| Tamanho do Alvo | Dificuldade | Dano |
|----------------------------------|-------------|-----------------|
| Médio (perna, braço, valise) | +1 | Sem modificador |
| Pequeno (mão, cabeça, arma) | +2 | +1 |
| Preciso (olho, coração, cadeado) | +3 | +2 |

• **Ataques Pela Retaguarda/Pelos Flancos:** Se o personagem atacar pelos flancos do alvo, acrescente um único dado de ataque à parada. Se o personagem atacar pela retaguarda, acrescente dois dados a sua parada.

• **Emboscada:** Para fazer com que seu personagem se aproxime sorrateiramente da caça ou a embosque para conseguir um ataque-surpresa, faça um teste de Destreza + Furtividade como se fosse um teste resistido contra a parada de Percepção + Prontidão do alvo. Se você conseguir mais sucessos que a vítima, seu personagem poderá desferir um ataque livre contra a mesma, e você acrescentará os sucessos adicionais obtidos com o teste de emboscada à parada de dados de ataque. No caso de um empate, seu personagem ainda assim atacará primeiro, mas o alvo poderá se defender bloqueando, aparando ou esquivando-se. Se conseguir mais sucessos, o alvo verá seu personagem chegando e os dois lados determinarão a iniciativa como de praxe. Os alvos já envolvidos em combate não podem ser emboscados.

• **Lutar/Atirar às Cegas:** Fatores circunstanciais — breu total, cegueira ou dano físico — inibem a visão durante o combate. Atacar às cegas implica uma penalidade de +2 à dificuldade do teste e os ataques à distância não podem ser realizados com precisão.

MANOBRAS DEFENSIVAS

Sob ataque, seu personagem pode se defender em vez de prosseguir com a ação pretendida. Desde que não tenha ainda

agido no turno, o personagem pode tentar se esquivar do ataque, bloqueá-lo ou apará-lo. Para tentar uma manobra defensiva, você precisa passar num teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 6 ou usar um ponto de Força de Vontade (veja a seção Abortando Ações). Se você falhar no teste de Força de Vontade, seu personagem será obrigado a prosseguir com a ação que declarou originariamente quando chegar a vez dele.

O personagem é capaz de se defender de quase qualquer tipo de ataque ao empregar as manobras aparar, bloquear ou esquivar. No entanto, nem todas essas opções funcionam em todas as situações. Esquivar-se pode se mostrar impossível numa área confinada. Seu personagem não terá como bloquear ou aparar um golpe se for surpreendido. O Narrador decide se seu personagem pode tentar de maneira realista uma determinada manobra defensiva.

Todas as manobras defensivas usam o mesmo sistema fundamental. Cada uma delas é tratada como uma ação resistida, e seu teste de defesa é comparado ao teste de ataque do oponente. Se obtiver um número igual ou inferior de sucessos, o atacante errará. Se obtiver mais sucessos que o defensor, o atacante subtrairá de seus sucessos aqueles conseguidos pelo defensor. Tudo o que sobrar será acrescentado à parada de dano. Desse modo, apesar de não impedir o ataque, o defensor reduzirá a quantidade de dano provocada pelo golpe.

• **Aparar [Destreza + Armas Brancas]:** Seu personagem usa uma arma branca para desviar um ataque armado ou desarmado em combate próximo. Quando seu personagem aparar com uma arma capaz de provocar dano letal, o atacante pode de fato ser ferido. Se você obtiver mais sucessos com a ação resistida, acrescente o dano básico da arma ao número de sucessos adicionais conseguidos com seu teste de defesa. Esse total forma sua parada de dano, que você lançará para determinar os ferimentos infligidos pelo defensor ao atacante.

• **Bloquear [Destreza + Briga]:** Seu personagem usa o próprio corpo para desviar um ataque desarmado e contundente. Os ataques letais normalmente não podem ser bloqueados, a menos que o defensor consiga absorver dano letal por algum motivo. Os ataques à distância não podem ser bloqueados.

• **Esquivar-se [Destreza + Esquiva]:** Seu personagem salta, finta, abaixa-se ou se atira ao chão para evitar um ataque. Presume-se que ele tenha espaço suficiente para a manobra. Caso contrário, o Narrador pode proibir a esquiva. Em combate com armas brancas ou numa briga, o defensor bem-sucedido se desvia do ataque. Durante um ataque à distância, como num tiroteio, o defensor bem-sucedido se desloca no mínimo um metro e acaba protegido por uma cobertura ou prostrado no chão (para saber o que pode acontecer em seguida, veja a seção Cobertura, pág. 243).

COMPLICAÇÕES DA DEFESA

Apesar de as ações dos personagens num turno seguirem uma determinada ordem de acordo com os resultados de iniciativa, é importante lembrar que todo o combate num único turno ocorre num intervalo de apenas três segundos, o que torna os acontecimentos praticamente simultâneos. Como resultado, seu personagem poderá se defender de ataques que ocorrem posteriormente na fila de iniciativa se você anunciar que ele pretende usar uma ação múltipla seja para realizar uma ação ofensiva e outra defensiva ou só para se defender durante todo o turno. Isso difere daquilo que aconteceria se você qui-



sesse abortar sua ação programada para fazer seu personagem se defender de um ataque anterior. No caso de uma ação abortada, você desiste de sua ação normal e não pode se defender de ataques subsequentes.

Se você realizar uma ação múltipla que envolva tanto ações defensivas quanto ofensivas, seu personagem atacará quando chegar a vez dele na ordem de iniciativa, depois se defenderá de quaisquer ataques desferidos contra ele pelos personagens que estão atrás dele na fila. No entanto, aplica-se o sistema de ações múltiplas e cada ação defensiva subsequente torna-se mais difícil (veja a seção Ações Múltiplas, pág. 222).

Observe que nomear *oponentes múltiplos* contra os quais se defender complica ainda mais as coisas e aumenta os graus de dificuldade dos testes de defesa (veja a seção Oponentes Múltiplos, pág. 242).

Em vez de atacar e se defender no mesmo turno, seu personagem pode escolher não fazer nada *além* de se defender dos ataques. Como no caso do sistema anterior, isso difere da ação de abortar seu turno para se defender de um ataque que ocorre antes de sua ação normal programada. Em vez disso, você só se defende dos ataques que ocorrem simultaneamente ou posteriormente a sua vez na ordem de iniciativa. Seu personagem não pode se defender de ataques que acontecem antes de sua ação normal. Se o personagem não fizer nada além de se defender dessa maneira, não use o sistema de ações múltiplas. Em vez disso, você terá uma parada de dados completa para a primeira ação defensiva e perderá um dado para cada ação defensiva subsequente realizada no mesmo turno. Quando seus dados acabarem, seu personagem não poderá mais se defender dos ataques. É difícil evitar vários ataques simultâneos.

CARACTERÍSTICAS DAS MANOBRAS

Os testes para as manobras defensivas geralmente têm dificuldade igual a 6. Certos efeitos especiais de combate e alguns fatores circunstanciais modificam seu teste de ataque, o grau de dificuldade ou a parada de dano. As categorias a seguir explicam as características das manobras nas regras deste capítulo.

- **Características do Personagem:** A combinação recomendada de Atributo + Habilidade usada na manobra. Se o personagem não tiver a Habilidade apropriada, utilize só o Atributo e modifique a dificuldade de acordo com a pág. 220.

- **Precisão:** Algumas manobras acrescentam dados aos testes de ataque. Um "+3" acrescenta três dados à parada de ataque do agressor.

- **Dificuldade:** Algumas manobras impõem modificadores positivos ou negativos à dificuldade de um atacante. A dificuldade básica é igual a 6, e os modificadores listados são somados a ela ou dela subtraídos. Um "+2" indica que a dificuldade do atacante — inicialmente igual a 6 — aumenta para 8.

- **Dano:** Esta categoria representa a parada de dano.

MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

Esta é simplesmente uma lista das manobras comuns empregadas em combate próximo. Seu personagem é capaz de criar as próprias manobras; o Narrador determina as características apropriadas, a dificuldade, a precisão e o dano envolvidos.

Todo combate mano a mano inflige dano por contusão a menos que se diga algo em contrário. O tipo de arma determina o dano infligido em combate com armas brancas (veja a tabela de Armas Brancas, pág. 244). O dano infligido pelo uso de uma arma é tipicamente considerado letal, apesar de objetos contundentes, como porretes ou tacos, infligirem dano por contusão. As armas nunca causam dano agravado, a menos que tenham sofrido algum melhoramento sobrenatural. Incrementos físicos, como chifres ou garras, podem provocar qualquer um dos três tipos de dano.

O Narrador pode modificar a dificuldade e o dano das manobras descritas nesta seção, dependendo do estilo de combate empregado por seu personagem. Lembre-se sempre de que tudo aquilo que promover a dramatização e a história tem precedência sobre as regras.

- **Ataque com Arma Branca:** Seu personagem usa uma arma para cortar, estocar ou golpear em combate armado. Veja a tabela de Armas Brancas, pág. 244, para maiores detalhes.

Características: Destreza + Armas Brancas **Dano:** De acordo com o tipo de arma
Precisão: Normal **Dificuldade:** Normal

- **Chave:** Seu personagem se engalfinha com o alvo. Ele aplica uma chave com um teste bem-sucedido de ataque. No primeiro turno, faça um teste de Força para determinar o dano. Nos turnos subsequentes, seu personagem e o oponente agirão de acordo com as respectivas posições na ordem de iniciativa. O atacante pode tentar infligir dano automaticamente com um apertão (Força); nenhum outro teste de ataque será necessário. A vítima pode tentar escapar da chave com sua ação. Nenhum dos dois poderá realizar qualquer outro tipo de ação até a vítima se soltar ou ser liberada. Faça testes resistidos de Força + Briga para que a vítima possa escapar de uma chave. Se conseguir mais sucessos, o personagem que tenta escapar se soltará. Do contrário, os dois continuarão a se engalfinhar.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** Normal
Precisão: Normal **Dano:** Força

- **Chute:** Um simples pontapé na canela impõe um modificador de +1 à dificuldade e inflige [Força do atacante +1] de dano. O narrador pode aumentar esses valores se o personagem tentar um chute circular contra a cabeça ou algo igualmente complexo.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** +1
Precisão: Normal **Dano:** Força +1

- **Desarmar:** O personagem pode arrancar a arma da mão de um oponente fazendo um teste de ataque contra dificuldade +1 (geralmente igual a 7). Se for bem-sucedido, jogue os dados de dano. Se os sucessos do teste de avaliação de dano excederem a pontuação de Força do oponente, seu personagem arrebatará a arma. No entanto, seu oponente não será ferido, pois o ataque se concentra na arma, e não naquele que a empunha. No caso de uma falha crítica, seu personagem poderá deixar cair a arma ou então levar um golpe sem querer.

Características: Destreza + Briga/Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Especial

- **Encontrão:** Seu personagem se choca contra o oponente tentando derrubá-lo. O teste de ataque sofre uma penalidade de +1 na dificuldade. Se bem-sucedido, você provocará Força +1 de dano. No entanto, os dois jogadores precisarão fazer testes de Destreza + Esportes (dificuldade 7) para que seus personagens não sofram uma queda (veja a seção Complicações das Manobras, pág. 243). Mesmo se tiver sucesso no respectivo teste de Esportes, o alvo do personagem ainda estará desequilibrado e estará sujeito a uma penalidade de +1 na dificuldade de suas ações no turno seguinte.

Características: Força + Briga **Dificuldade:** +1
Precisão: Normal **Dano:** Força +1

- **Imobilização:** Esta manobra lembra uma chave, mas sem a intenção de provocar dano. O personagem imobiliza o alvo sem feri-lo. Se você tiver sucesso no teste, seu personagem conseguirá segurar o alvo até a ação seguinte do mesmo. Os dois jogadores fazem testes resistidos de Força + Briga nesse momento. Se conseguir mais sucessos, o oponente estará livre. Se não conseguir, a vítima continuará imobilizada até agir novamente, quando então poderá tentar mais uma vez.

- **Oponentes Múltiplos:** Ao lutar contra vários oponentes ao mesmo tempo, seu personagem fica sujeito à penalidades de +1 nas dificuldades de ataque e defesa, que se acumulam a cada oponente depois do primeiro, até um máximo de +4.

- **Rasteira:** Seu personagem tenta derrubar o oponente com uma rasteira aplicada com as pernas ou uma arma como um cajado ou uma corrente. Se você for bem-sucedido no teste, o oponente receberá dano igual à Força do personagem e precisará fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) para evitar a queda (veja a seção Complicações das Manobras, pág. 243).

Características: Destreza + Briga/Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Precisão: Normal **Dano:** Força; queda

- **Soco:** Seu personagem simplesmente desfere um soco. O ataque básico constitui de uma ação simples que inflige a Força do personagem em dano. O Narrador pode querer aumentar a dificuldade e/ou a parada de dano se o ataque for mais complexo ou visar um local específico. A maioria dos ataques que usam melhorias físicas (garras, presas etc.) são meras variações de um soco.

Características: Destreza + Briga **Dificuldade:** Normal
Precisão: Normal **Dano:** Força

MANOBRAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Uma série de estratégias afeta as manobras de combate à distância. Muitos conflitos físicos envolvem armas de alcance, e os sistemas a seguir oferecem maneiras de lidar com eles. Sinta-se à vontade para criar suas próprias manobras. A tabela de Armas Brancas, pág. 245, fornece informações mais específicas.

- **Alcance:** A tabela de Armas de Alcance, pág. 245, lista o menor alcance de cada arma. Todos os ataques à curta distância exigem uma dificuldade igual a 6. O alcance máximo de uma arma é igual ao dobro de seu menor alcance. Os ataques realizados a uma distância intermediária entre o menor alcance e o máximo estão sujeitos a uma dificuldade igual a 8.

Um alvo num raio de dois metros do atacante fica sujeito a disparos à queima-roupa. A dificuldade dos testes para disparos à queima-roupa é igual a 4.

• **Cobertura:** Seu personagem pode se esconder atrás de uma parede, prostrar-se ou usar outro personagem como escudo. Todas essas manobras constituem cobertura. Torna seu personagem mais difícil de se atingir, mas também dificulta a realização de outras ações. A dificuldade para acertar um personagem protegido por cobertura aumenta de acordo com a tabela a seguir.

Do mesmo modo, a dificuldade de responder ao fogo protegido pela cobertura aumenta, pois seu personagem precisará se expor, disparar e depois recolher-se novamente. Se o personagem responder ao fogo a partir de um abrigo, o modificador de dificuldade do teste será igual àquele listado na tabela menos um ponto. Portanto, se a dificuldade relacionada for +1, você não estará sujeito a um aumento na dificuldade por responder ao fogo.

Se os dois combatentes se protegerem, os modificadores de dificuldade serão cumulativos. Se o personagem se esconder atrás de um carro e seu alvo se atirar ao chão — ou seja, prostrar-se — a dificuldade do ataque será modificada em +2 (+1 por disparar contra um alvo prostrado e +1 por disparar de trás de um carro). A dificuldade do oponente também será modificada em +2 (+2 por disparar contra um alvo protegido por um carro, apesar de não receber qualquer modificador por atirar estando prostrado).

| Tipo de Cobertura | Aumento da Dificuldade |
|--|------------------------|
| Leve (prostrado, atrás de um poste de luz) | +1 |
| Boa (atrás de um carro) | +2 |
| Superior (dobrando a esquina) | +3 |

• **Duas Armas:** Seu personagem tem uma distinta vantagem ao disparar duas armas ao mesmo tempo, apesar de essa manobra apresentar lá suas complicações. Considerada uma ação múltipla, a manobra impõe as paradas reduzidas em função do número total de disparos. Os modificadores devidos ao recuo também se aplicam. Além disso, os testes de ataque estarão sujeitos a uma penalidade de +1 na dificuldade ao usar a mão “ruim”, a menos que o personagem seja ambidestro. Seu personagem pode fazer um número de disparos igual à cadência de tiro da arma.

| | |
|---|---|
| Características: Destreza + Armas de Fogo | Dificuldade: +1/penalidade da mão “ruim” |
| Precisão: Especial | Dano: Tipo de arma |

• **Efeito “Mangueira”:** Disparar uma arma automática para cobrir uma área, e não atingir um alvo específico, acrescenta dez dados ao teste de ataque-padrão e descarrega o pente. Esta manobra, chamada efeito “mangueira”, alcança um máximo de três metros.

Faça um teste de ataque e, se bem-sucedido, divida seus sucessos igualmente entre todos os alvos na área designada. Os sucessos atribuídos a um determinado alvo são acrescentados a sua parada de dano no caso desse alvo específico. Se houver apenas um alvo ao alcance ou dentro da área de efeito, apenas metade dos sucessos o afetará. Se você obtiver um número de sucessos menor que o de alvos, você ou o Narrador designará um para cada alvo até todos terem sido distribuídos (o Narrador pode preferir distribuir os sucessos aleatoriamente; outros alvos não serão afetados). Os testes de esquiva contra o efeito “mangueira” estão sujeitos a uma penalidade de +2 na dificuldade.

| | |
|---|------------------------|
| Características: Destreza + Armas de Fogo | Dificuldade: +2 |
|---|------------------------|

| | |
|----------------------|-----------------------|
| Precisão: +10 | Dano: Especial |
|----------------------|-----------------------|

• **Mirar:** Para cada turno que seu personagem passar mirando no alvo, acrescente um dado a sua parada de ataque. O número máximo de dados que podem ser adquiridos dessa maneira é igual à Percepção do personagem, e ele precisa ter pelo menos um ponto em Armas de Fogo para realizar esta manobra. Se a arma tiver uma mira telescópica, acrescente mais dois dados quando o personagem apontá-la. Seu personagem precisa se concentrar no ato durante esse período e não pode realizar outras ações. Realizar uma ação antes de disparar, mesmo para se defender, anula os benefícios do tempo dedicado a fazer mira. Além disso, seu personagem não conseguirá fazer pontaria contra um alvo que se desloca a uma velocidade maior que a de caminhada.

• **Modo Automático:** Uma arma descarrega todo seu pente de munição num único ataque contra um único alvo. Você faz um teste, acrescentando dez dados à precisão da arma. No entanto, a dificuldade aumenta em dois pontos devido ao recuo. Os sucessos adicionais são acrescentados a sua parada de dano, o que ainda é tratado como equivalente ao de uma bala. Ao fazer uso do modo automático, seu personagem não poderá visar uma parte do corpo em particular ou um objeto específico, e ele só poderá tentar a manobra se o pente da arma tiver pelo menos metade da munição quando ele disparar.

| | |
|---|------------------------|
| Características: Destreza + Armas de Fogo | Dificuldade: +2 |
|---|------------------------|

| | |
|----------------------|-----------------------|
| Precisão: +10 | Dano: Especial |
|----------------------|-----------------------|

• **Rajada Curta:** Seu personagem dispara três balas do pente da arma contra um único alvo e você ganha mais dois dados para o teste de ataque. Apenas certas armas têm a capacidade de disparar dessa maneira (consulte a Tabela de Armas de Alcance). O recuo acrescenta um ponto à dificuldade do teste de ataque. Como no caso do modo automático, sua parada de dano é formada como se apenas uma bala fosse disparada.

| | |
|---|------------------------|
| Características: Destreza + Armas de Fogo | Dificuldade: +1 |
|---|------------------------|

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Precisão: +2 | Dano: Tipo de arma |
|---------------------|---------------------------|

• **Recarregar:** Seu personagem precisa passar um turno inteiro recarregando a arma. Ele pode recarregar enquanto faz alguma outra coisa como parte de uma ação múltipla, a critério do Narrador.

• **Tiros Múltiplos:** Seu personagem pode fazer mais de um disparo num turno como se fosse uma ação múltipla. A parada de dados do primeiro disparo diminui o número total de disparos realizados, e cada parada subsequente é reduzida em mais um dado cumulativamente. A cadência de tiro da arma limita o número de disparos que seu personagem é capaz de fazer num único turno.

| | |
|---|----------------------------|
| Características: Destreza + Armas de Fogo | Dificuldade: Normal |
|---|----------------------------|

| | |
|---------------------------|---------------------------|
| Precisão: Especial | Dano: Tipo da arma |
|---------------------------|---------------------------|

COMPLICAÇÕES DAS MANOBRAS

O combate pode se complicar em função de numerosos acontecimentos, vários dos quais são relacionados nesta seção. O Narrador deve se sentir à vontade para sugerir outras complicações de acordo com as situações.

• **Às Cegas:** Se o personagem agir contra um oponente cego, você ganhará mais dois dados nos testes de ataque. Por outro lado, os personagens cegos recebem um modificador de +2 na dificuldade de todas as ações.

• **Atordoamento:** Se, em qualquer ataque, seus sucessos no teste de avaliação de dano excederem o Vigor do alvo (no caso de seres humanos) ou o Vigor +2 (no caso dos demônios), a vítima ficará atordoada. Aplicam-se somente os sucessos remanescentes depois da tentativa do defensor de absorver o dano e esses são comparados ao Vigor do defensor. A vítima atordoada perderá a ação seguinte e não poderá agir nem se defender durante esse intervalo.

• **Imobilização:** Quando seu personagem atacar uma vítima imobilizada que ainda consiga se debater (contida por outra pessoa, por exemplo), acrescente dois dados a seu teste de ataque. Todos os ataques acertarão o alvo automaticamente se a vítima estiver completamente imobilizada (amarrada ou paralisada de alguma maneira).

• **Queda:** Seu personagem cai ou é derrubado. Faça um teste de Destreza + Esportes para determinar se ele consegue ficar imediatamente de pé. No entanto, a iniciativa dele será reduzida em dois pontos no turno seguinte. Se falhar no teste, a ação seguinte do personagem pode ser se levantar. No caso de uma falha crítica, seu personagem cai feio ou de mau jeito e perde automaticamente um nível de vitalidade devido ao dano por contusão.

Seu personagem pode usar certas manobras, como uma rasteira ou um encontrão, para derrubar o oponente. Outros ataques particularmente fortes — um belo soco ou um golpe com uma arma contundente — também podem derrubar o alvo. O Narrador decide se a queda ocorre nesses casos. Elas só acontecem quando são cinematográficas ou adequadas à história.

ARMAS BRANCAS

| Arma | Dano | Dissimulação |
|-----------------|----------|--------------|
| Cassetete | Força +1 | B |
| Porrete | Força +2 | 1 |
| Faca | Força +1 | C |
| Espada | Força +2 | 1 |
| Machado pequeno | Força +2 | 1 |
| Machado grande | Força +3 | N |

Arma: Seu personagem pode usar muitos outros objetos como armas (cutelo, lápis, navalha, cadeira). Aplique o dano listado acima que mais se aproxima da categoria de arma utilizada.

Dissimulação: B = pode ser escondida no bolso; C = pode ser escondida no casaco; 1 = pode ser escondida no impermeável; N = não pode ser dissimulada.

PROTEÇÃO

| Classe | Nível da Proteção | Penalidade |
|--|-------------------|------------|
| Classe Um (roupas reforçadas) | 1 | 0 |
| Classe Dois (colete blindado) | 2 | 1 |
| Classe Três (colete de Kevlar) | 3 | 1 |
| Classe Quatro (casaco balístico) | 4 | 2 |
| Classe Cinco (equipamento de tropa de choque) | 5 | 3 |

MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

| Manobras | Características | Precisão | Dificuldade | Dano |
|------------------------|--------------------------------|----------|-------------|--------------|
| Aparar | Destreza + Armas Brancas | Especial | Normal | (R) |
| Ataque com Arma Branca | Destreza + Armas Brancas | Normal | Normal | Arma |
| Bloquear | Destreza + Briga | Especial | Normal | (R) |
| Chave | Força + Briga | Normal | Normal | Força (C) |
| Chute | Destreza + Briga | Normal | +1 | Força +1 |
| Desarmar | Destreza + Briga/Armas Brancas | Normal | +1 | Especial |
| Encontrão | Força + Briga | Normal | +1 | Força +1 (Q) |
| Esquivar-se | Destreza + Esquiva | Especial | Normal | (R) |
| Imobilização | Força + Briga | Normal | Normal | (C) |
| Rasteira | Destreza + Briga/Armas Brancas | Normal | +1 | Força (Q) |
| Soco | Destreza + Briga | Normal | Normal | Força |

(C): A manobra continua nos turnos seguintes.

(Q): A manobra provoca uma queda.

(R): A manobra reduz os sucessos do ataque do oponente

MANOBRAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

| Manobras | Características | Precisão | Dificuldade | Dano |
|--------------------|--------------------------|----------|---------------|------|
| Duas Armas | Destreza + Armas de Fogo | Especial | +1/mão "ruim" | Arma |
| Efeito "mangueira" | Destreza + Armas de Fogo | +10 | +2 | Arma |
| Modo Automático | Destreza + Armas de Fogo | +10 | +2 | Arma |
| Rajada Curta | Destreza + Armas de Fogo | +2 | +1 | Arma |
| Tiros Múltiplos | Destreza + Armas de Fogo | Especial | Normal | Arma |

ARMAS DE ALCANCE

| Tipo | Dano | Alcance | CdT | Munição | Dissimulação | Exemplo |
|----------------------------|------|---------|-----|---------|--------------|------------------------------------|
| Revólver de peq. calibre | 4 | 12 | 3 | 6 | B | <i>S&W M640 (.38 Especial)</i> |
| Revólver de grosso calibre | 6 | 35 | 2 | 6 | C | <i>Colt Anaconda (.44 Magnum)</i> |
| Pistola de peq. calibre | 4 | 20 | 4 | 17+1 | B | <i>Glock 17 (9 mm)</i> |
| Pistola de grosso calibre | 5 | 30 | 3 | 7+1 | C | <i>Sig P220 (.45 ACP)</i> |
| Fuzil | 8 | 200 | 1 | 5+1 | N | <i>Remington M700 (30.06)</i> |
| Submetralhadora peq.* | 4 | 25 | 3 | 30+1 | C | <i>Ingram Mac-10 (9 mm)</i> |
| Submetralhadora grd.* | 4 | 50 | 3 | 30+1 | I | <i>H&K MP5 (9 mm)</i> |
| Fuzil de assalto* | 7 | 150 | 3 | 42+1 | N | <i>Steyr-AUG (5,56 mm)</i> |
| Espingarda de caça | 8 | 20 | 1 | 5+1 | I | <i>Ithaca M-37 (calibre 12)</i> |
| Espingarda semi-automática | 8 | 20 | 3 | 8+1 | I | <i>Fauchi-Law 12 (calibre 12)</i> |

Dano: Indica a parada de dano.

Alcance: Este número representa o menor alcance em termos práticos (dificuldade 6). Seu personagem pode disparar até ao dobro dessa distância, mas os ataques são considerados de longa distância (dificuldade 8).

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou rajadas curtas que uma arma é capaz de disparar num único turno. Essa cadência não se aplica a ataques no modo automático nem ao efeito "mangureira".

Munição: O número de balas/cartuchos que a arma é capaz de carregar. O "+1" indica que uma bala pode estar na agulha, pronta para ser disparada.

Dissimulação: B = pode ser escondida no bolso; C = pode ser escondida no casaco; I = pode ser escondida no impermeável; N = não pode ser dissimulada.

* Indica que uma arma é capaz de realizar rajadas curtas, modo automático e efeito "mangureira".

VITALIDADE

A característica Vitalidade de seu personagem representa quão saudável ou ferido ele se encontra. Quando seu personagem recebe dano, cada sucesso remove um nível de Vitalidade. À medida que seu personagem fica cada vez mais ferido, seus ferimentos passam a afetar a capacidade dele de realizar ações (modificadores são aplicados às paradas de dados de certas tarefas). Se ele estiver suficientemente ferido, pode ser que fique incapacitado, precise de hospitalização ou até mesmo venha a morrer. E, se ele sobreviver, pode ser que se passem meses até ele se recuperar totalmente, a menos que se benefi-

cie de auxílio sobrenatural. A seção a seguir explica em detalhes a Vitalidade.

A TABELA DE VITALIDADE

Controle as condições físicas de seu personagem na tabela de Vitalidade localizada em sua ficha de personagem. Essa tabela indica as penalidades impostas a suas paradas de dados para cada nível de ferimento recebido pelo personagem. Quanto mais ferimentos ele sofrer, mais sua saúde se deteriorará, suas ações se tornarão mais difíceis e ele poderá cair inconsciente ou morrer.

TABELA DE VITALIDADE

| Nível de Vitalidade | Penalidade na Parada de Dados | Penalidade de Movimento |
|---------------------|-------------------------------|---|
| Escoriado | — | Ligeiramente contundido; seu personagem não está sujeito a penalidades de movimento nem de parada de dados. |
| Machucado | -1 | Superficialmente machucado; seu personagem não está sujeito a penalidades de movimento. |
| Ferido | -1 | A movimentação de seu personagem é prejudicada ligeiramente (metade da velocidade máxima de corrida). |
| Ferido gravemente | -2 | Significativamente machucado; seu personagem não consegue correr, mas ainda é capaz de caminhar ou marchar. |
| Espancado | -2 | Bastante machucado; seu personagem só consegue mancar, mas não mais do que três metros por turno. |
| Aleijado | -5 | Extremamente machucado; seu personagem só consegue rastejar, mas não mais do que um metro por turno. |
| Incapacitado | — | Terrivelmente machucado; talvez inconsciente; seu personagem não pode fazer nada, não pode realizar ações. |
| Morto | — | É o fim da jornada para os mortais. Mas os demônios não precisam necessariamente jogar a toalha... |

Todos os personagens têm sete níveis de vitalidade que variam de Escoriado a Incapacitado. Se não apresentar qualquer ferimento — nenhum nível foi marcado na ficha —, seu personagem estará em perfeitas condições de saúde. Se ultrapassar o nível Incapacitado, ele estará morto. Sempre que o atacante conseguir um sucesso num teste de avaliação de dano, marque um nível de vitalidade na tabela de Vitalidade de seu personagem. Vários sucessos provocam vários níveis de dano. Por exemplo, se o atacante obtiver um sucesso num teste de avaliação de dano (depois de seu teste de absorção) e seu personagem estiver no momento em perfeitas condições de saúde, esse sucesso o reduzirá a Escoriado. Você marcará o primeiro quadrado em sua ficha de personagem (Escoriado).

O número à esquerda do quadrado mais inferior marcado indica sua penalidade na parada de dados no momento. Quanto mais dano seu personagem receber, mais difícil será para ele agir em perfeitas condições. Subtraia a penalidade listada ao lado do nível de vitalidade atual do personagem de suas paradas de dados a cada ação que ele tentar realizar (o que inclui os testes de iniciativa, mas não os atos reflexos como os testes de absorção) até o ferimento cicatrizar. Essas penalidades também afetam o movimento e prejudicam-no de acordo com o nível do ferimento.

INCAPACITADO

Quando a Vitalidade de seu personagem chegar a Incapacitado, talvez ele esteja ou não consciente, a critério do Narrador. Ele pode pedir que você faça um teste de Vigor para determinar se o personagem permanece desperto. Se estiver inconsciente, ele não poderá realizar nenhum ato reflexo relacionado a sua Fé ou Força de Vontade, mas poderá ainda tentar absorver dano infligido posteriormente. Se o personagem conseguir permanecer consciente, ele poderá continuar a realizar todos os atos reflexos, mas estará no chão e não con-

seguirá ficar de pé (pelo menos não até alguns de seus ferimentos terem cicatrizado). Ele também poderá falar, mas mesmo isso talvez seja difícil. O Narrador pode pedir um teste ou o investimento de Força de Vontade para que seu personagem consciente diga alguma coisa.

COMO ANOTAR O DANO

Seu personagem pode receber três tipos diferentes de dano: por contusão, letal e agravado. O dano por contusão inclui os ferimentos infligidos por instrumentos contundentes, socos, pontapés ou outras formas semelhantes de trauma. O dano letal provém de facas, balas ou qualquer tipo de ataque que de fato perfure ou corte a pele. O dano agravado é provocado por fogo ou fontes sobrenaturais. Todos os tipos de ferimento são cumulativos, e o total resultante determina o atual nível de vitalidade de seu personagem. As especificidades de cada tipo de dano são fornecidas nesta seção.

Ao marcar o dano sofrido por seu personagem na ficha, registre com uma barra, “/”, o dano por contusão, com um “X” o dano letal e com um asterisco, “*”, o dano agravado. Essas marcações são feitas nos quadrados ao lado dos diferentes níveis de vitalidade na tabela de Vitalidade. Marque o quadrado de cima primeiro e vá descendo, preenchendo-os à medida que seu personagem fica cada vez mais ferido.

Quando seu personagem receber dano de vários tipos, marque o dano agravado em cima e empurre o dano letal e agravado para baixo. O dano letal é marcado a seguir, empurrando o dano por contusão. Por exemplo, se você anotar que seu personagem recebeu um nível de dano por contusão no quadrado Escoriado, e ele depois receber um nível de dano letal, marque o quadrado Escoriado com um “X” para indicar o dano letal e desloque o dano por contusão para baixo, colocando uma “/” no quadrado Machucado. Todo dano por contusão recebido depois disso entrará a partir do quadrado Ferido. O dano letal



empurrará tudo para baixo novamente até todas os quadrados estarem marcados com “/”, “X” ou “*”.

Depois que todos os quadrados estiverem marcados, todo dano recebido daí em diante, seja de que tipo for, fará com que o dano por contusão já sofrido se transforme em dano letal à razão de um para um. Depois que todos os quadrados forem marcados não será necessário continuar a empurrar o dano por contusão para baixo. Todo dano letal recebido depois disso simplesmente será anotado por cima do dano por contusão já sofrido.

Exemplo: *Rebecca é capturada por dois adoradores de um Terrestre no complexo de um templo. Um deles a atinge com um cassetete, o que provoca um nível de dano por contusão. Adam, o jogador que a interpreta, anota o dano na ficha de personagem de Rebecca colocando uma “/” no quadrado próximo a Escoriado. Rebecca consegue derrubar o guarda, mas o outro dispara contra ela à curta distância, causando dois níveis de dano letal. Adam anota esse dano com um “X” nos quadrados que ficam ao lado de Escoriado e Machucado, depois desloca o dano por contusão original para baixo, marcando com uma “/” o quadrado que fica perto de Ferido. Atordoada com seus ferimentos, Rebecca ainda tem vigor suficiente para sacar a espingarda e disparar às cegas contra os guardas. Eles recuam, permitindo-lhe uma oportunidade de entrar no carro e fugir.*

DANO POR CONTUSÃO

Qualquer tipo de dano que não perfure o corpo, mas se choque contra ele, é considerado dano por contusão. Isso inclui grande parte do dano provocado num combate corpo-a-corpo, socos, pontapés, pancadas com um instrumento contundente e até mesmo quedas ou ser arremessado contra um muro de tijolos. Use uma “/” ao anotar o dano por contusão em sua ficha de personagem.

Quando seu personagem chegar a Incapacitado, anote o dano por contusão que ele sofrer depois disso por cima dos níveis do mesmo tipo que ele já tenha recebido (dessa vez usando “X”). Pule os quadrados já marcados com dano letal e passe ao primeiro que seja só contundente. Cada nível que passar de “/” a “X” devido ao trauma contundente será agora considerado letal. Quando chegar a um nível inferior a Incapacitado devido ao dano letal (“X”), seu personagem morrerá. Seu personagem, portanto, poderá morrer devido a ataques contundentes prolongados, mas não com a mesma rapidez caso recebesse apenas dano letal (veja a seção Como se Recuperar de Dano por Contusão).

Se o dano por contusão ferir seu personagem a ponto de deixá-lo Incapacitado, ele não poderá agir nem se deslocar, de acordo com as regras de incapacitação descritas anteriormente.

Exemplo: *Rebecca volta para a cidade, perseguida por um caminhão cheio de devotos. O caminhão atinge a traseira do carro e atira Rebecca contra a direção. Ela recebe dois níveis de dano por contusão. Adam marca esses níveis na ficha da personagem com barras ao lado de Ferido Gravemente e Espancado. Os novos ferimentos se somam aos que Rebecca já havia sofrido.*

Gravemente ferida, Rebecca acelera desesperadamente em direção à cidade, na esperança de escapar a seus perseguidores. Mas Adam fracassa num teste crucial de Direção e Rebecca bate numa árvore. A batida inflige outros três níveis de dano por contusão. Adam marca dois deles na tabela de Vitalidade de Rebecca com uma “/” nos quadrados próximos a Aleijado e Incapacitado. Depois, ele marca o último com um “X” perto de Ferido. Como a tabela já está preenchida, ele precisa transformar o dano por contusão marcado mais acima em dano letal. Todo dano por contusão sofrido a partir daí vai transformar gradualmente as

“/s” em “Xs”. Rebecca está inconsciente dentro do carro destruído; o caminhão estaciona nas proximidades e ela está indefesa...

DANO LETAL

Os ataques realizados com armas perfurantes ou cortantes — como facas ou armas de fogo — provocam dano letal. O fogo e a eletricidade também provocam dano letal. Um personagem mortal geralmente não é capaz de absorver dano letal, mas os demônios conseguem absorver dano letal com o emprego de seus poderes especiais. Marque o dano letal em sua ficha de personagem com um “X”. Quando seu personagem ficar Incapacitado devido ao dano letal, o que significa que você marcou com um “X” o quadrado ao lado de Incapacitado, todo dano letal ou por contusão posterior matará seu personagem.

Os ferimentos letais exigem cuidados médicos para evitar hemorragias graves. Se você marcar com um “X” os níveis equivalentes ou inferiores a Ferido Gravemente na ficha de personagem, seu personagem receberá mais um nível letal de dano automaticamente para cada hora que passar sem cuidados médicos. O êxito num teste de Inteligência/Raciocínio + Medicina/Sobrevivência realizado por alguém que tenta salvar o personagem — ou por ele mesmo, se não estiver Incapacitado — estancará o sangramento. Os demônios também são capazes de estancar o próprio sangramento com pura força de vontade. Os personagens demônios podem usar um ponto de Fé e fazer um teste de Força de Vontade nessa situação. Em caso de sucesso, a hemorragia cessará.

Se você marcar com um “X” os níveis Aleijado ou Incapacitado no espectro de dano, seu personagem *precisará* procurar tratamento médico mais completo para se recuperar. Se tiver um “X” ao lado de Incapacitado, o personagem estará em coma na pior das hipóteses e desvairado na melhor delas, e ainda poderá morrer mesmo se todos os ataques tiverem cessado. Mais uma vez, os demônios são mais resistentes que os mortais: eles podem usar sua Fé para cicatrizar os ferimentos mais aflitivos.

Exemplo: *Rebecca está atordoada dentro do carro destruído e os devotos estão descendo do caminhão. Os mortais abrem fogo e crivam o carro de balas. Boa parte da artilharia erra por pouco, mas Rebecca leva um tiro.*

Ela já tem três ferimentos letais e está Incapacitada devido aos ferimentos contundentes. A bala só provoca um nível de dano letal (não atinge nenhum órgão vital). Adam marca o quadrado Ferido Gravemente com um “X”. Como a tabela já está toda preenchida com dano por contusão até o nível Incapacitado (como demonstrado no exemplo anterior), ele não precisará empurrar para baixo o dano por contusão.

Enfraquecido pela barragem de artilharia, o carro desmorona sobre si mesmo, e Rebecca fica presa sob as ferragens. O impacto inflige outro nível de dano por contusão a Rebecca. Adam riscou o dano por contusão do quadrado Espancado e o transforma em letal, pois a tabela de Rebecca já está cheia e todo dano por contusão recebido daí em diante vai se sobrepor aos ferimentos contundentes já sofridos.

Rebecca está indefesa, terrivelmente ferida e aprisionada dentro do carro destruído. As coisas parecem bem ruins... até seus aliados decaídos aparecerem de repente ao lado do caminhão. Eles usam seus poderes e suas armas para eliminar rapidamente os devotos surpreendidos e depois resgatar Rebecca e providenciar tratamento médico.

DANO AGRAVADO

Os ataques desferidos por fontes sobrenaturais — como as garras de um demônio, objetos encantados ou imbuídos e cer-

REGRA OPCIONAL: LUTAS EM LARGA ESCALA

Seu Narrador pode introduzir personagens do Narrador sem nome e sem rosto para incrementar uma cena de combate e torná-la mais desafiadora. Essas pessoas, chamadas figurantes, podem ser devotos insignificantes de um inimigo Terrestre ou simples sicários confrontados pelas personagens. O Narrador usa os figurantes como um recurso do enredo para fornecer informações, proporcionar aos personagens um pouco de desafio ou entregar uma mensagem. Os figurantes não costumam aparecer individualmente em mais de uma cena e interagem muito pouco com os protagonistas num nível mais pessoal.

Para simplificar as lutas em larga escala, o Narrador pode designar quatro níveis de vitalidade aos figurantes: Machucado, 1. Espancado, 2. Incapacitado e Morto. Esses níveis tornam o combate rápido e divertido para os jogadores e ainda proporcionam uma representação precisa dos acontecimentos.

tas evocações — provocam dano agravado. O dano agravado é ainda mais difícil de absorver que o letal. Os demônios não podem absorver dano agravado *de jeito nenhum*, a menos que tenham um poder ou um incremento que lhes permita fazer isso. O dano agravado também é muito mais difícil de reparar que outros tipos de dano. Os demônios não podem usar Fé nem poderes para cicatrizar ferimentos agravados e devem se recuperar naturalmente com o tempo. Marque o dano agravado em sua ficha de personagem com um asterisco "*". Com a exceção desses fatores, porém, o dano agravado é igual ao dano letal.

PERÍODOS DE RECUPERAÇÃO

Os seres humanos se recuperam lentamente e apesar de os demônios serem mais que humanos, eles ainda conservam algumas das fragilidades de seus hospedeiros. Apesar de os poderes demoníacos conseguirem reparar dano, os demônios se recuperam à mesma taxa que os seres humanos, e um ferimento é capaz de tirar um personagem de circulação durante meses. A recuperação ocorre durante os entreatos (veja a pág. 219), mas só se nada mais de interesse acontecer nesse período.

As seções a seguir explicam como se dá a recuperação dos personagens. Cada nível de dano (seja letal ou por contusão) precisa ser recuperado separadamente. Portanto, um personagem reduzido a Incapacitado pelo dano por contusão precisará passar doze horas inteiras nesse nível antes de sequer poder sonhar em ficar apenas Aleijado. Depois de se recuperar e passar de Incapacitado a Aleijado, ele precisará passar outras seis horas Aleijado antes de chegar a Espancado, e assim por diante.

COMO SE RECUPERAR DE DANO POR CONTUSÃO

O dano por contusão envolve ferimentos que simplesmente machucam o corpo por meio de um ataque contundente, como no caso de uma briga ou uma queda. O dano por contusão não exige cuidados médicos. Os ferimentos acabarão cicatrizando por conta própria. No entanto, os ferimentos graves podem ter conseqüências mais sérias. A visão ou a audição do personagem pode ser afetada pela concussão. É possível que ele também sinta dores excruciantes devido a ferimentos internos ou até mesmo à perda de controle muscular num dos membros. Os cuidados médicos apropriados podem anular alguns desses

efeitos, e os ferimentos tratados com Fé ou outros poderes nunca deixam seqüelas nem cicatrizes permanentes.

PERÍODOS DE RECUPERAÇÃO PARA DANO POR CONTUSÃO

| Nível de Vitalidade | Período de Recuperação |
|-------------------------------|------------------------|
| Escoriado a Ferido Gravemente | Uma hora cada |
| Espancado | Três horas |
| Aleijado | Seis horas |
| Incapacitado | Doze horas |

DANO LETAL E AGRAVADO

Os ferimentos letais podem matar o personagem rapidamente, pois ser eviscerado, atingido por um disparo ou desmembrado tem implicações catastróficas. O dano agravado é ainda pior. Os dois tipos de dano são reparados à mesma taxa.

PERÍODOS DE RECUPERAÇÃO PARA DANO LETAL

| Nível de Vitalidade | Período de Recuperação |
|---------------------|------------------------|
| Escoriado | Um dia |
| Machucado | Três dias |
| Ferido | Uma semana |
| Ferido Gravemente | Um mês |
| Espancado | Dois meses |
| Aleijado | Três meses |
| Incapacitado | Cinco meses |

PODERES DEMONÍACOS DE RECUPERAÇÃO

O poder da fé transcende a fraqueza da carne. O vigor sobrenatural de um demônio permite-lhe ignorar várias vulnerabilidades de seu hospedeiro. Todos os demônios apresentam a capacidade de reconstruir seus corpos danificados ou eliminar a dor e o cansaço simplesmente ao preencher seu hospedeiro mortal com o sopro da vida.

Para cicatrizar instantaneamente os ferimentos, o demônio precisa de um momento de concentração a fim de tocar a tessitura da realidade e extrair-lhe a energia. Em termos de jogo, isso significa que ele precisa de um turno inteiro para cicatrizar seus ferimentos. Durante esse turno, o demônio não poderá realizar nenhuma outra ação — ele não conseguirá atacar nem se defender e muito menos se mover. Isso o deixará extremamente vulnerável e, portanto, apesar de ser possível fazer isso em meio ao combate, trata-se de uma tática realmente perigosa. Em geral, é melhor fazer tal coisa ao fim da batalha ou se o demônio estiver em segurança atrás de uma proteção.

Depois de encontrar esse instante de paz, o demônio pode usar um ponto de Fé. Isso vai reparar instantaneamente um nível de dano letal ou *todos* os níveis de dano por contusão. Só é possível usar um ponto de Fé dessa maneira a cada turno —

se o demônio precisar reparar vários níveis de dano letal, serão necessários vários turnos de concentração.

Se o demônio for atacado e receber dano enquanto tenta se recuperar, o ataque romperá sua concentração e arruinará o esforço para curar a si mesmo. A tentativa não terá sucesso e o demônio continuará a receber dano, apesar de não perder Fé.

ESTADOS DE GRAÇA

Os poderes dos anjos caídos são muitos e variados, e o impacto que eles provocam na condução das crônicas de Demônio é considerável. O Capítulo Sete lida com os pormenores e as regras dos poderes celestiais. Este capítulo trata dos sistemas e dos métodos para implementar esses poderes e definir como os demônios interagem com o mundo normal.

Estes sistemas não são tão rígidos quanto muitos outros sistemas deste capítulo. Os poderes demoníacos têm um grande impacto sobre o andamento e o tom da crônica e, portanto, não podem ser determinados simplesmente com dados e tabelas. Boa parte do trabalho cabe ao Narrador, que deve tomar as decisões de acordo com o que ele acha ser melhor para a história e para a crônica.

FÉ

A Fé é a energia do cosmo, o sopro do Criador e a vida dos condenados. Os demônios usam a Fé para se incrementarem ou para alterar a realidade usando as ferramentas que receberam de seu antigo Senhor.

A ironia é que os demônios não são capazes de gerar a Fé por si próprios. A Fé diz respeito à crença, e não ao conhecimento, e os demônios *sabem* a verdade no que se refere ao Criador e a Seu grande experimento. Para um demônio, simplesmente *acreditar* em Deus é tão efetivo quanto uma pessoa comum *acreditar* numa cadeira de praia.

Incapazes de sentir a Fé de que precisam, os demônios têm de recorrer à crença dos seres humanos. Ao abrir os olhos de um mortal para as maravilhas e os horrores do cosmo, o demônio consegue extrair o precioso sopro de Fé de dentro da pessoa e usá-lo para seus próprios fins. Não é uma tarefa fácil, pois a maioria dos habitantes do Mundo das Trevas leva uma vida na qual a fé e a devoção são fósseis irrelevantes. Obter a Fé de um ser humano exige trabalho árduo e dedicação, mas as recompensas justificam o esforço.

Há duas maneiras de um demônio coletar a Fé de um mortal. A Fé pode ser *colhida* de um ser humano forçado a reconhecer a existência do demônio no fundo de sua alma. Um mortal voluntário também pode *ofertar* sua Fé em troca de promessas de dinheiro, influência ou poder.

A COLHEITA DA FÉ

No Mundo das Trevas, Deus é praticamente considerado um personagem folclórico tanto quanto Papai Noel. As pessoas podem mostrar devoção da boca para fora a uma religião, mas é um hábito insincero e sem sentido para a maioria. Para muitas pessoas, ir à igreja tem o mesmo significado emocional de dar um pulo na lavanderia. Mas é possível mostrar a um ser humano a verdade sobre o cosmo e o Criador, despertar novamente sua alma ressequida e deixar o sopro divino tomar seu



corpo. Basta um ato de santidade transcendental, ou de depravação estupenda.

Se um demônio é capaz de mostrar a um ser humano a verdade sobre o mundo e sua natureza Celestial, ele também consegue recolher um pouco do poder da breve exalação de Fé do mortal. Mas como convencer um ser humano incrédulo de que você é um anjo caído? Não basta revelar sua alma infernal, pois isso não tem significado para o observador. Ele precisa *acreditar* que o demônio é realmente um mensageiro de Deus ou um horror saído direto do Inferno, o que exige uma *ação* por parte do demônio.

Depois de escolher um determinado alvo mortal (o que poderia ser uma decisão impulsiva ou parte de um plano moroso e intrincado), o demônio precisa convencê-lo de que ele (o anjo caído) é de fato um ser diferente. No caso dos demônios de baixo Tormento, isso poderia significar um ato de bondade ou de heroísmo — como salvar uma família de um assassino em série ao aparecer como uma criatura angelical e luminosa. No caso dos demônios de alto Tormento, poderia ser um ato violento de tortura — como aparecer na forma de uma criatura monstruosa e esfolar a vítima aos poucos com suas garras terríveis. O importante é que o mortal realmente *acredite* estar interagindo com um anjo ou um demônio. O Narrador tem a palavra final quanto à adequação da resposta de uma determinada pessoa a um certo ato — alguns personagens do Narrador podem reagir de maneiras inesperadas. Se a pessoa responder, o demônio terá a oportunidade de colher um pouco de sua Fé recém-descoberta.

Exemplo: *Rebecca decide tentar colher um pouco de fé de um sem-teto. Conjurando um espetáculo de luzes com uma evocação, ela aparece para o homem como um ser radiante. Depois de chamar a atenção dele e implantar a sugestão de que ela pode ser uma criatura divina, ela passa algumas horas com o homem — paga-lhe uma refeição quente e conversa com ele sobre o amor do Criador e a possibilidade do perdão divino. O Narrador decide que se trata de uma tentativa adequada de colher a fé: estabelece um relacionamento entre o mortal e o demônio e enche o mortal de esperança.*

Exemplo: *Ismael, por outro lado, tem em vista um atravessador e traficante local. Em vez de tentar uma abordagem positiva, ele prefere pegar pesado. Afinal, o traficante é um babaca, e as necessidades atormentadas de Ismael ficam cada vez mais irresistíveis. Ismael seqüestra o homem e o mantém anarrado e amordaçado num armário escuro durante uma semana, torturando-o até enlouquecê-lo. Quando ele retira a venda do homem e mostra-lhe sua aparência demoníaca, o traficante imediatamente acredita que Ismael é um demônio enviado para levar sua alma.*

Colher a Fé de um mortal exige um teste resistido. O jogador decide como exatamente o demônio tentará colher a Fé do mortal — uma conversa sobre amor, uma amputação sem anestesia ou qualquer outra coisa em que o jogador pensar pode ser apropriado.

O jogador faz um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 7. O Narrador também faz um teste de Força de Vontade pelo mortal (dificuldade 7). A Força de Vontade é a característica que mede a resistência de um personagem à tensão e ao sugestionamento, de modo que é improvável um personagem com Força de Vontade elevada ter toda a sua visão de mundo alterada pelos atos do demônio.

Se obtiver mais sucessos que o mortal, o demônio colherá uma pequena quantidade de pontos de Fé. Na maioria dos casos, trata-se de apenas um ponto — a colheita é um método

muito grosseiro e a fé da pessoa é muito fraca para que o demônio consiga obter poder verdadeiro. Entretanto, o Narrador pode decidir que uma determinada tentativa de colher a Fé é mais eficaz que o normal. Se as ações do demônio forem extremamente compatíveis com a personalidade, as crenças ou a história de vida do mortal, pode ser que ele consiga extrair mais Fé de sua vítima. Nessa situação, o Narrador pode decidir que o demônio vai adquirir dois pontos de Fé. Os demônios que dependem da colheita para obter Fé costumam passar um bom tempo à procura de alvos, pois obterão melhores resultados se conseguirem adaptar a tentativa de colher a Fé à psique do mortal.

Exemplo: *Rebecca, a personagem de Adam, está colhendo a Fé de um sem-teto. Adam faz um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 7 — a Força de Vontade de Rebecca é 6 e, portanto, Adam jogará seis dados. O sem-teto tem Força de Vontade 3, de modo que o Narrador lançará três dados contra uma dificuldade igual a 7. Adam consegue três sucessos. Normalmente, uma colheita bem-sucedida dá ao demônio apenas um ponto de Fé. Neste caso, porém, o Narrador decide que a abordagem de Rebecca toca um esquecido núcleo de fé no alvo e ela ganha dois pontos de Fé.*

É possível colher a Fé do mesmo mortal mais de uma vez, mas cada nova tentativa exigirá uma nova demonstração de poder divino ou blasfemo, um ato distinto de amor ou ódio (e talvez o uso de uma nova Habilidade durante a colheita).

É difícil obter grandes quantidades de Fé por meio da colheita — os mortais demoram a acreditar e poucos têm a força de personalidade necessária para se entregar *de verdade* a sua crença. Colher a Fé de alguém que a oferece gratuitamente constitui uma fonte muito mais confiável.

OFERENDAS DE FÉ

Quando um mortal chega a acreditar completamente na verdadeira natureza de um demônio e sente um respeito (ou pavor) perpétuo por essa criatura, então ele pode se tornar uma fonte contínua de Fé. Trata-se de uma fonte muito mais confiável de Fé do que a colheita, e os demônios que querem promover seus objetivos precisam estabelecer relacionamentos (sejam positivos ou negativos) com os seres humanos capazes de lhes ofertar a Fé.

Apesar de as regras e sistemas das oferendas de Fé serem simples, não é fácil preparar alguém para se tornar uma fonte. Selar um pacto é um ato perigoso e solene, e os demônios precisam se esforçar para encontrar mortais que valham a pena. É algo que só se pode fazer com a interpretação, e não por meio das regras. A responsabilidade de escolher um mortal digno e oferecer-lhe um pacto cabe ao personagem (e ao jogador que o interpreta).

Para se tornar uma fonte de Fé, o mortal precisa entrar num acordo *voluntário* com o demônio. O demônio dá ao mortal aquilo que ele deseja; em troca, o mortal oferece sua Fé. *O que exatamente o mortal vai ganhar depende da pessoa, naturalmente. Não pode ser uma coisa comum, pois isso não tem a significação necessária. O demônio tem de compartilhar seu poder com o mortal de algum modo, o que geralmente significa dotá-lo com uma de suas evocações ou capacidades.*

Quando um servo ganha poderes por meio de um pacto demoníaco, as capacidades e as dádivas conferidas ao mortal dependerão da força de sua Fé no demônio. O nível de Fé do mortal é manipulado pelo demônio e transformado numa dádiva

va. Os pormenores desse processo podem ser encontrados na seção Como Dotar um Servo, pág. 252.

Ao modelar a Fé de um servo propício — alguém que, por determinação do Narrador, pode ser uma fonte de oferendas de Fé — o demônio pode desviar um pouco da Fé do mortal (mas não *toda* ela) para si mesmo. Somente uma pequena quantidade de Fé pode ser desviada dessa maneira — mas o demônio receberá essa oferenda de Fé *diariamente*.

Como será mostrado na seção Como Dotar um Servo (pág. 252), os servos apresentam um potencial de Fé que varia de 1 a 5. O demônio não pode reivindicar mais do que *metade* dessa Fé (arredondada para cima), e os pontos de Fé restantes podem ser empregados na dotação do servo.

O Narrador pode decidir que um determinado servo não é uma fonte adequada de Fé e que o demônio pode usar apenas a Fé do mortal para conceder dádivas de poder. Como alternativa, alguns mortais constituem fontes adequadas, mas não *perfeitas*. Apesar de ofertarem um pouco de sua Fé a seu mestre sinistro, não é tanto quanto o demônio gostaria de obter. Essa decisão depende muito da natureza da relação entre o demônio e o mortal e da própria espiritualidade deste último. Não importa realmente se o mortal ama e venera o demônio ou então o teme e odeia. O importante é o grau de *proximidade* dos dois. Se o mortal raramente pensa no demônio ou nas dádivas que dele recebeu, então talvez não seja uma fonte tão forte quanto um mortal com o mesmo nível de Fé que pensa constantemente no demônio e depende opressivamente de suas dádivas infernais.

Exemplo: *Ismael encontrou uma nova serva, uma assistente social e ex-freira que perdeu a fé depois de anos de trabalho árduo e ingrato. O Narrador decidiu que a freira seria uma fonte adequada de oferendas de Fé, de modo que o jogador que interpreta Ismael decide desviar um pouco da Fé da freira para seu personagem.*

O potencial de Fé da freira é igual a 3. Metade desse potencial, arredondado para cima, seria 2 e, portanto, a freira poderia ofertar a Ismael dois pontos de Fé por dia, o que deixa um ponto de Fé para a dotação da serva. Isso não é muito e, portanto, o jogador que interpreta Ismael decide reservar apenas um ponto de Fé para a oferenda e empregar os outros dois em dádivas para sua nova serva.

Agora Ismael receberá um ponto de Fé de sua serva ao início de cada dia enquanto o acordo entre os dois estiver de pé. Se Ismael não cumprir o pacto, ou se a freira morrer, então as oferendas diárias de Fé chegarão ao fim.

As oferendas de Fé são recolhidas uma vez ao dia, geralmente ao amanhecer — o romper de um novo dia, o momento em que o Criador contemplou Seu mundo pela primeira vez. As distâncias físicas são insignificantes para a Fé e, portanto, caso o demônio e o mortal se encontrem em fusos horários diferentes, a Fé ainda assim chegará até o demônio. Contudo, ela é gerada quando o amanhecer chega para o mortal (o que pode fazer toda a diferença numa crise matutina).

RETIRADA EXCESSIVA

Uma outra vantagem das oferendas de Fé sobre a colheita é que o demônio pode abusar da relação e extrair muito mais Fé de sua fonte num momento de crise. Não é algo a se considerar levemente, pois isso provoca grande sofrimento físico e mental à fonte: pode enlouquecê-la ou até matá-la.

Para violar uma fonte de Fé em busca de mais poder, o demônio precisará simplesmente exercer sua vontade. O mortal não precisa estar por perto — o demônio pode recorrer a

sua Fé até se estiver do outro lado do mundo. A fonte tampouco precisa estar disposta a isso. Não precisa sequer estar *consciente*. O demônio é o instigador nesse caso; ele explora a alma e a energia vital do mortal em busca de poder, e a fonte não tem como resistir. O mortal pode tentar fugir ou lutar com o demônio, mas a criatura será capaz de extrair a Fé do servo mesmo se este o estiver golpeando com um taco de beisebol. O demônio pode extrair a Fé de vários servos simultaneamente, o que diluirá o risco de fracasso entre seus diversos seguidores.

Ao violar uma fonte dessa maneira, o demônio pode adicionar dados a seu teste de evocação até um máximo igual a sua pontuação permanente de Fé. Um demônio com Fé 4 poderia acrescentar até quatro dados adicionais ao violar suas fontes, mas ele não seria capaz de adicionar um quinto dado mesmo se outras fontes estivessem disponíveis. O jogador não fica restrito pelo número de fontes do demônio ou pelo poder relativo das mesmas. O jogador pode adicionar tantos dados quantos quiser a sua parada até o limite máximo desde que o demônio tenha pelo menos uma fonte para violar.

Tão logo o demônio tenha acrescentado tantos dados adicionais quanto desejar, o jogador fará seu teste de evocação. Uma falha crítica tem como resultado a perda de um ponto da parada atual de Fé do personagem.

Para cada dado a mais utilizado dessa maneira, o servo violado perderá um ponto de Força de Vontade, quer a evocação tenha obtido êxito ou não. Essa perda assume a forma de uma dor lancinante, alucinações, ondas de pânico ou outro tipo de trauma mental. Se perder todos os seus pontos disponíveis de Força de Vontade dessa maneira, a fonte perderá a sanidade e adquirirá algum tipo de instabilidade ou perturbação mental. Essa loucura é permanente, a menos que seja tratada por um psiquiatra.

Se o demônio extrair do servo um número de dados adicionais superior à Força de Vontade do mesmo, cada dado infligirá um nível de dano letal (não passível de absorção). Esse trauma assumirá a forma de ferimentos internos, sangramentos pelo nariz, estigmas ou até mesmo cicatrizes e queimaduras (se muitos níveis forem perdidos). Se receber dano suficiente, o servo morrerá.

Mesmo que sobreviva a essa violação, a fonte talvez nunca mais volte a ser a mesma. O demônio violou sua alma e deixou-a sangrando. Sua mente foi despedaçada, e seu corpo pode ter sido devastado pela dor dos ferimentos internos. O Narrador talvez decida que o mortal agora será uma fonte insatisfatória de Fé para o demônio e produzirá um número menor de pontos de Fé por dia (chegando talvez ao ponto de não mais gerar Fé). Do mesmo modo, o Narrador pode determinar um aumento do nível de Tormento do demônio como resultado do abuso hediondo de seu seguidor.

Exemplo: *Ismael precisa executar uma evocação poderosa, mas suas chances de sucesso são bem pequenas. Ele decide extrair mais Fé de suas fontes para aumentar sua chance de gerar um resultado espetacular. Ele tem três fontes com as quais contar e, portanto, o jogador que o interpreta pode aumentar sua parada em até sete dados. Ismael tem um nível de Fé igual a 5, de modo que ele pode extrair até cinco dados de suas fontes. É o que o jogador faz ao lançar um total de oito dados. Seus servos agora terão de pagar o preço pela voracidade de Ismael e perderão cinco pontos de Força de Vontade, divididos entre eles. O jogador pode tirar todos os cinco pontos de um único e infeliz mortal ou dividir o custo entre as três fontes para amenizar o dano.*

A INTERAÇÃO COM OS MORTAIS

Muitos demônios esperavam retornar a um mundo onde eles controlariam e governariam facilmente os seres humanos. Eles não contavam com um mundo no qual a fé está praticamente extinta, seis bilhões de pessoas pululavam na superfície de um planeta desfigurado e onde eles teriam de agir em segredo para cumprir seus objetivos. Os demônios esperavam que os seres humanos fossem fracos e fáceis de manipular — e eles são —, mas eles também são a chave para os planos e as máquinas dos Celestiais. Para cumprirem seus objetivos, os demônios *precisam* dos seres humanos: como fontes de Fé, instrumentos ou agentes. Quanto aos anjos caídos, eles se lembraram de algo terrível: o desejo de proteger e até mesmo amar a humanidade como faziam tempos atrás.

COMO DOTAR UM SERVO

Os demônios precisam de serviçais, e os serviçais precisam de instrumentos para cumprir as ordens de seus mestres. Costuma ser bastante útil dotar um servo com uma parte de seu próprio poder espiritual para que este possa servir melhor a você. Também é uma excelente moeda de troca: é fácil conquistar a lealdade de alguém quando você pode prometer a ele beleza eterna ou imenso poder. A maior limitação no que se refere a abençoar um servo não vem do demônio, e sim do próprio mortal. O demônio remodela a fé do mortal e lhe dá uma nova configuração, uma forma que retira seu poder do próprio cosmo. O demônio só conseguirá conceder uma bênção fraca se a fé do mortal for fraca, mas se este acreditar com toda a força, o demônio poderá dotá-lo de um poder impressionante.

Dentro de certos limites, os demônios conseguem dotar seus servos com as próprias capacidades e poderes sobrenaturais. O sistema para tanto é razoavelmente simples, mas não é algo que se deva encarar levemente. Os personagens jamais devem se mostrar precipitados ao dotar seus seguidores nem oferecer pactos a todo o mundo. Escolher quando fazê-lo é um momento importante da crônica e deve ser tratado como tal.

Os demônios só conseguem conferir capacidades que eles mesmos possuem: para conceder a dádiva da invisibilidade, o demônio tem de ser capaz de se tornar invisível. O demônio pode conceder quatro tipos de dádivas: Atributos, capacidades inatas, os incrementos de sua forma apocalíptica e evocações.

Atributo: O demônio é capaz de aumentar os níveis de Atributo do servo, tornando-o mais forte ou mais esperto. Contudo, os Atributos de um servo não podem ultrapassar os cinco pontos. Esse é o limite das capacidades normais.

Incrementos: O demônio pode conferir um dos oito incrementos de sua forma apocalíptica a um servo, dando-lhe a capacidade de desenvolver presas, absorver dano letal etc. Os demônios de baixo Tormento, se assim desejarem, podem conferir uma de suas capacidades especiais de alto Tormento ao custo de um ponto temporário de Tormento.

Evocações: O demônio é capaz até de impregnar um servo com uma versão mais fraca de uma de suas evocações. O demô-

nio tem de escolher uma evocação específica para conceder a seu servo.

Outras Capacidades: Os demônios apresentam muitas capacidades especiais, como sua imunidade à possessão, por exemplo. O demônio pode emprestar uma dessas vantagens a um servo. Do mesmo modo, o demônio pode conceder uma dádiva de natureza mais genérica, como voltar a enxergar ou andar.

Tão logo o demônio tenha escolhido as capacidades que concederá ao servo, os dois selarão um pacto. O demônio concorda em impregnar o servo com o poder enquanto o mortal concorda em servir da maneira estabelecida por ambos. A critério do Narrador, o mortal pode se qualificar como uma fonte de oferendas de Fé (veja a seção Oferendas de Fé, pág. 250), mas existem muitas outras maneiras de um mortal ajudar seu mestre.

Finalizado o pacto, o acordo será selado com a dádiva do demônio. Conceder uma dádiva a um mortal exige nada mais do que um turno de concentração. Muitos demônios, porém, gostam de acrescentar um ritual ou uma cerimônia ao procedimento para impressionar seus novos servos. Depois de se concentrar, o demônio remodelará mentalmente a alma do servo, usando a Fé do mortal como instrumento. Quanto mais forte for a Fé do servo, maiores serão as possíveis mudanças em sua essência e mais poderosas as dádivas que o demônio será capaz de lhe conceder.

O POTENCIAL DE FÉ

Os mortais não apresentam níveis de Fé. Em vez disso, eles têm um *potencial* de Fé, uma medida de quanto Fé o demônio conseguirá empregar para reconfigurar suas almas.

O Narrador decide qual o potencial de Fé de um mortal. A maioria dos seres humanos apresenta um potencial de Fé igual a 2. Um sacerdote devoto com fortes crenças religiosas (não importa o quão desvirtuadas) teria um potencial de Fé igual a 3. Um potencial de Fé igual a 4 é de competência dos fanáticos religiosos, como um pastor fundamentalista ou um monge budista. Somente algumas pessoas possuem a determinação, a fé e a devoção necessárias para apresentar um potencial igual a 5; essa é a marca registrada do papa, da Madre Teresa ou do Dalai Lama. Os mortais com um potencial igual a 1 são espiritualmente fracos, sem crenças religiosas e com pouca capacidade de acreditar no poder do demônio. Esses mortais dão servos insatisfatórios, mas podem ter outras capacidades compensatórias. Existem pessoas com um potencial igual a 0, mas elas são raras. Esses mortais profundamente céticos e espiritualmente mortos não conseguem selar pactos com os demônios.

Não é necessário nenhum teste para remodelar a alma do mortal. O nível de Fé do mortal é empregado como uma "parada" de pontos para a aquisição dos efeitos e das dádivas que beneficiam o servo, de acordo com as diretrizes a seguir:

- Um ponto de Fé pode ser usado para remediar ferimentos ou debilidades crônicas, o que permite a um paraplégico andar ou concede a visão a um servo cego. Se o mortal tiver perdido níveis de vitalidade devido ao dano letal como resultado de sua condição, estes serão convertidos em níveis contudentes, que então poderão ser recuperados como de praxe.

- Um ponto de Fé pode ser convertido em dez pontos de bônus (veja a seção Criação de Personagens, pág. 122). Esses pontos podem ser empregados para adquirir ou melhorar características como Atributos, Habilidades ou Força de Vontade. Eles não podem ser utilizados para melhorar os Antecedentes.

- Um ponto de Fé pode ser usado para conferir um dos poderes inatos do demônio, como a imunidade ao controle mental. O servo se beneficia permanentemente desse poder e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para ativá-lo.

- Um ou mais pontos de Fé podem ser usados para conceder ao mortal uma versão limitada de uma das evocações da doutrina do demônio. A dádiva custa entre um e cinco pontos de Fé, dependendo do nível da evocação em questão (isto é, uma evocação de Nível Três custaria ao mortal três de seus pontos de Fé). Para realizar a evocação, o servo tem de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), sendo que o número de sucessos obtidos determinará a abrangência e o efeito da evocação.

- Um ponto de Fé concede ao servo um dos incrementos da forma apocalíptica do demônio. Para se beneficiar desse incremento, o servo tem de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). O sucesso permite ao servo usar o incremento durante uma cena. O demônio é capaz de conceder mais de um incremento, mas terá de usar um ponto de Fé para cada um deles.

- É possível usar até a metade do potencial de Fé do servo para fazer do mortal uma fonte de oferendas de Fé, com a aprovação do Narrador (veja a seção Oferendas de Fés, pág. 250).

Exemplo: *Rebecca encontrou um servo, um investigador de polícia chamado James Wong. Rebecca concorda em melhorar a saúde e a vitalidade de Wong em troca de seus serviços. A maioria dos mortais tem um potencial de Fé igual a dois somente, mas Wong também é um diácono com um forte núcleo de fé religiosa e, portanto, ele tem três pontos de potencial de Fé. Depois de um breve ritual, com a intenção de impressionar Wong, Rebecca se concentra, expande sua alma e usa a fé de Wong para remodelar a essência dele.*

Adam, o jogador que interpreta Rebecca, pode usar os três pontos do potencial de Fé de Wong para modificar o personagem. O primeiro ponto é convertido em dez pontos de bônus, e Adam os emprega para melhorar o Vigor e a Destreza de Wong em um ponto cada. O segundo ponto é empregado para dar a Wong o incremento Aumento de Tamanho da forma apocalíptica de Rebecca, que ele é capaz de empregar com um teste bem-sucedido de Força de Vontade. Com o último ponto de Fé, Adam dá a Wong a imunidade de Rebecca ao controle mental, o que garante que seu servo não poderá ser corrompido por seus inimigos.

É possível conceder novas dádivas a um servo que você já tenha dorado, mas isso é muito difícil. Para alterar ainda mais um servo, o potencial de Fé do mortal precisa aumentar, o que só acontecerá se sua fé e sua dedicação ao demônio se fortale-

cerem significativamente. Cabe exclusivamente ao Narrador decidir se o potencial de Fé do servo aumentará. Se a fé do servo aumentar, o demônio poderá investir o ponto adicional de Fé em novos aperfeiçoamentos, mas isso exigirá um novo pacto faustiano entre o demônio e o servo.

A INVOCACÃO DE PODERES CELESTIAIS

Revelar sua verdadeira natureza a outra pessoa é sempre arriscado, mas, para um demônio, o risco é ainda maior quando ele revela sua identidade Celestial aos mortais. Para os demônios, a Fé é como o ar: eles precisam dela para sobreviver. No entanto, os mortais modernos são céticos e destituídos de fé, e a exposição a níveis elevados de descrença dificulta bastante a vida dos anjos caídos. A presença de descrentes pode até perturbar o uso da Fé.

Costuma ser mais difícil (e mais caro) para um demônio invocar seus poderes perto de mortais céticos. Se o mortal é ou não cético o bastante para perturbar o uso da Fé fica a critério do Narrador. Como regra geral, o mortal "típico" não acredita no sobrenatural, mas sua descrença não é substancial o bastante para afetar o demônio. As pessoas mais determinadas, ou aquelas que têm um problema significativo com a idéia da existência do sobrenatural (como um cientista pragmático) podem trazer problemas ao demônio.

Um observador *talvez* venha a causar um problema, mas isso é quase certo no caso de um grupo. Os mortais são animais gregários e extraem coragem da presença de seus semelhantes. Quando um grupo de mortais testemunha o uso de Fé por parte de um demônio, sua resistência é mais forte: eles apóiam uns aos outros inconscientemente para rejeitar o sobrenatural. Mesmo se, sozinhos, os mortais não desejassem se meter com o demônio, uma vez em grupo, eles *certamente* o farão. Somente entre os verdadeiros crentes e adoradores é que os demônios são capazes de evocar seus poderes espirituais sem interferência.

Se o demônio empregar uma evocação na presença de um mortal resistente ou desejar assumir sua forma apocalíptica, o Narrador fará um teste de Força de Vontade em nome do observador contra uma dificuldade igual a 8. Cada sucesso nesse teste eleva em um ponto a dificuldade do teste do demônio. No caso de um grupo de observadores, o Narrador estipula o nível médio de Força de Vontade dos membros do grupo (geralmente 3 ou 4) e faz o mesmo teste. Ele acrescentará mais um dado ao teste a cada cinco membros do grupo (portanto, para um grupo com vinte membros com Força de Vontade 3, o Narrador lançará sete dados).

A presença dos descrentes dificulta ainda mais a vida dos demônios, o que é uma boa razão para eles agirem em segredo ou se cercarem de servos e adoradores.

REVELAÇÃO

Toda vez que o demônio utilizar sua Fé, os observadores mortais poderão fazer um teste de Percepção + Presciência para detectar a verdadeira natureza do demônio. A dificuldade do teste é igual a 10 menos o número total de pontos de Fé investidos (ou perdidos) pelo personagem durante a cena. Portanto, um pequeno investimento de Fé provavelmente passará despercebido à maioria dos mortais, exceto os mais perceptivos. Um grande investimento de Fé — ou pequenos usos repetidos de Fé num breve período de tempo — aumenta a probabilidade de alguém notá-lo. Se a dificuldade chegar a zero, todos os mortais perceberão automaticamente a ver-

dadeira natureza do demônio. Os demônios também podem permitir, se assim desejarem, que os mortais percebam-lhes a verdadeira natureza sem o investimento de Fé. Por último, se um personagem invocar sua forma apocalíptica (consulte o Capítulo Sete), as testemunhas mortais sofrerão automaticamente os efeitos da Revelação.

A reação do mortal depende de dois fatores: o Tormento do personagem e a Força de Vontade do mortal. Os anjos caídos de baixo Tormento (menos da metade de sua Força de Vontade) são espectros gloriosos e medonhos dos seres divinos que foram um dia. Os anjos caídos de alto Tormento (superior a sua Força de Vontade) são pesadelos vivos e terríveis de se contemplar. Aqueles com níveis intermediários podem ser uma ou outra coisa, dependendo das pré-concepções do mortal (e do critério do Narrador). Os mortais com baixas pontuações de Força de Vontade provavelmente serão sobrepujados pela verdadeira natureza do demônio, enquanto aqueles com Força de Vontade maior podem superar o choque inicial e lidar com a Revelação (apesar de esta ainda ser um choque, mesmo para o mais insensível e confiante dos mortais).

Quando o mortal tiver uma Revelação, lance a Força de Vontade do mortal contra uma dificuldade igual à Fé permanente do demônio. Os mortais cujos jogadores falharem no teste estarão tão espantados ou horrorizados com a aparição que serão incapazes de fazer qualquer outra coisa que não ficar imóveis e contemplá-la extasiados. Se o demônio ameaçá-los diretamente, eles fugirão o mais rápido possível e mais tarde racionalizarão o que lhes aconteceu. Eles acreditarão ter se tratado de um sonho ou de uma alucinação, ou então simplesmente esquecerão completamente o ocorrido.

Os mortais cujos jogadores obtiverem êxito no teste ainda assim ficarão impressionados, mas continuarão capazes de realizar ações racionais (o que ainda pode envolver a fuga a toda velocidade). Eles também recordam o que aconteceu em sua totalidade ou em parte, mas é improvável que alguém lhes dê crédito. Um sucesso já basta para recordar que algo extraordinário aconteceu; dois sucessos proporcionam os detalhes fundamentais; e três sucessos ou mais significam que o mortal recorda exatamente o que aconteceu (e provavelmente nunca mais o esquecerá).

Uma falha crítica no teste de Força de Vontade significa que o mortal sofre um colapso total, seja desmaiando ou se transformando numa massa balbuciante, sobrepujado pela estupefação ou pelo pânico. Aqueles com uma constituição particularmente fraca podem até sofrer um ataque cardíaco, um derrame ou outra complicação, a critério do Narrador. Ao se recuperar, o mortal de nada lembrará, mas poderá ainda exibir seqüelas, como pesadelos recorrentes ou o encanecer dos cabelos.

Um efeito que a Revelação *não* produz é a colheita da Fé daqueles que a presenciam. As testemunhas ganham conhecimento temporário da natureza do personagem, mas é uma sensação não localizada e impessoal. A colheita da Fé exige que o demônio estabeleça uma *relação* com o mortal, mesmo que durante um breve período de tempo, e não um simples vislumbre de seus chifres ou de sua língua bifida. Exibir a forma reveladora com certeza pode *ajudar* a colheita da Fé, mas nunca é suficiente por si só para coletar o de que o demônio precisa.

A FÉ COMO ARMA

Centenas de anos atrás, quando a religião era uma parte importante das vidas das pessoas comuns e a fé como um todo era mais forte e mais corrente, os líderes religiosos e seus seguidores podiam desafiar e até mesmo derrotar as legiões do inferno com orações poderosas, objetos abençoados e exorcismos. Os demônios do mundo moderno têm pouco a temer das igrejas de esquina ou dos televangelistas apopléticos, mas ainda é possível encontrar pessoas, lugares e artefatos que são capazes de fazer até os demônios mais poderosos hesitarem.

SOLO SAGRADO

Historicamente, as igrejas e outros locais sagrados foram abençoados quando do lançamento de suas fundações, com a intenção de torná-los invioláveis às forças do mal. A prática continua nos dias de hoje, mas a fé subjacente que conferia o poder à bênção já não existe mais. As igrejas, os cemitérios e outros locais construídos nos últimos duzentos anos não são considerados solo sagrado *per se*, mas as estruturas mais antigas — e mesmo as raras construções modernas que abrigam os verdadeiros crentes — são capazes de acuar um demônio.

Como os mortais, qualquer lugar de adoração, seja uma igreja, um cemitério ou um santuário à beira da estrada, pode ter um potencial de Fé baseado na quantidade de fé real investida por gerações de adoradores. Os locais podem ter um potencial de Fé entre 1 e 5, sendo o potencial mais alto reservado para os locais verdadeiramente antigos e venerados, como a Praça da Manjedoura, em Belém, ou o Templo da Rocha, em Jerusalém. Os demônios com Tormento igual ou superior a 4 que tentarem entrar num desses lugares receberão um número de níveis de dano letal igual ao potencial de fé do local a cada turno que ali permanecerem. Esse dano se manifesta como queimaduras na pele ou ferimentos semelhantes a estigmas nas mãos e na face. É necessário um teste bem-sucedido de Força de Vontade a cada turno para permanecer sobre solo sagrado. Se falhar no teste, o demônio abandonará a área.

Os anjos caídos com Tormento igual ou inferior a 3 rejeitaram sua natureza demoníaca em favor de sua essência angelical e humana, e eles podem entrar num local sagrado sem se ferir. Os poucos demônios que o fizeram com êxito não conseguem explicar por que não foram queimados, mas eles apontam o fato como prova de que a redenção ainda é possível.

OBJETOS SAGRADOS OU ABENÇOADOS

De modo semelhante ao solo sagrado, os verdadeiros fiéis são capazes de impregnar um objeto com poder divino suficiente para ferir um dos anjos caídos. Esses objetos santificados são muito raros e costumam ser artefatos extremamente estimados e guardados com todo o zelo por seus adoradores, mas as pessoas de grande fé podem abençoar objetos comuns e criar armas poderosas, como a água benta. Como o solo sagrado, um objeto santificado tem um potencial de fé entre 1 e 5, sendo o potencial mais alto reservado para os objetos verdadeiramente venerados e únicos. Esses artefatos infligem a um demônio um

número de níveis de dano letal igual a seu potencial de Fé a cada turno de contato com a pele do demônio. Os anjos caídos com Tormento igual ou inferior a 3 não são afetados por esses objetos.

Os artefatos abençoados são exemplos mais poderosos desses objetos, tendo sido gerados com um propósito específico em mente. É necessário um mortal com um potencial de Fé igual a no mínimo 3 para abençoar um objeto com êxito, e esses objetos podem possuir um potencial de Fé entre 1 e 5, dependendo da quantidade de tempo e esforço investida. Como regra geral, um objeto abençoado ganha um ponto de potencial de Fé para cada dia de oração. No momento da criação, o objeto é abençoado para exercer a função de uma oração de banimento, abjuração ou sujeição. Os objetos abençoados só funcionam quando empregados por um mortal com um potencial de Fé no mínimo igual a 1. Quando empregado, some os potenciais de Fé do objeto e do mortal que o porta a fim de determinar a parada total de dados para o teste resistido. Os anjos caídos com Tormento igual ou inferior a 3 não são afetados por esses objetos nem pelas orações a eles associadas.

ORAÇÕES

As orações são semelhantes às evocações demoníacas por se tratarem de usos focalizados da Fé que provocam uma alteração na realidade; nesse caso específico, banir, interditar, sujeitar ou exorcizar os anjos caídos.

As orações são encenadas como um teste resistido entre o mortal e o demônio. O jogador que interpreta o mortal lança um número de dados igual a seu potencial de Fé contra a Força de Vontade do demônio. Se o mortal tiver êxito, os efeitos da oração serão aplicados imediatamente. Dois ou mais mortais podem combinar seus potenciais de Fé para aumentar o poder de uma oração. Quatro tipos de oração podem ser empregados contra os anjos caídos, desde que os demônios se encontrem no campo de visão do mortal:

- **Banimento:** Uma oração de banimento bem-sucedida força o demônio a abandonar a área. O demônio não poderá voltar ao local durante um número de horas igual a sua pontuação de Tormento.

- **Abjuração:** A oração de abjuração pode ser usada para impedir que um demônio entre numa determinada área. A oração é capaz de afetar uma área em metros igual ao potencial de fé do mortal (vários mortais podem combinar seu potencial de fé para aumentar essa área) e, se a prece for bem-sucedida, o demônio não poderá adentrar essa área durante um número de horas igual a sua pontuação de Tormento.

- **Sujeição:** A oração de sujeição enraíza o demônio ao solo, aprisionando-o pelo tempo em que o mortal continuar a orar. O demônio não conseguirá sair do lugar por nenhum meio de natureza física ou sobrenatural, mas ele ainda conseguirá executar outras evocações, arremessar coisas ou realizar outras ações do mesmo tipo. O demônio permanecerá aprisionado enquanto o mortal for capaz de continuar sua oração, e nenhum outro teste será necessário. No entanto, podem ser necessários testes de Vigor ou Força de Vontade se o mortal tiver a intenção de continuar a orar durante horas. Os objetos

abençoados dotados com esta oração continuam a funcionar somente enquanto o portador brandir o objeto diante do demônio.

- **Exorcismo:** A oração de exorcismo é uma provação de fé que tem a intenção de expulsar um demônio de seu hospedeiro mortal. Para executar com êxito esta oração, o mortal tem de vencer um número de testes resistidos superior ao nível permanente de Fé do demônio. É possível realizar um teste por hora de tempo de jogo e, portanto, um exorcismo realizado contra um demônio com um nível permanente de Fé igual a 5 exigiria um mínimo de cinco horas para ser completado. Se a oração for bem-sucedida, o demônio será expulso de seu hospedeiro mortal e não poderá possuí-lo novamente, o que o obrigará a encontrar outro receptáculo adequado ou correr o risco de ser arrastado de volta ao Abismo. Naturalmente, o demônio não é obrigado a permanecer na área e ser exorcizado, de modo que, a menos que o anjo caído esteja fisicamente incapacitado, o exorcismo geralmente é realizado simultaneamente com uma oração de sujeição.

A INTERAÇÃO COM OS CONDENADOS

No severo novo mundo dos mortais, as únicas coisas que os demônios conhecem são outros demônios. É uma pena, portanto, que os condenados se atirem uns contra os outros constantemente: facção contra facção, anjos caídos contra seus antigos mestres, os Terrestres contra os novos invasores.

O conflito e a interação entre os demônios constituem uma parte importantíssima de qualquer crônica de **Demônio**, e estes sistemas analisam como os demônios interagem, seja pessoalmente ou por meio de seus agentes e seguidores.

NOMES VERDADEIROS

Os nomes são importantes, tanto para a coisa que é nomeada quanto para aqueles que interagem com ela. Os nomes nos dão uma identidade; os nomes nos dão as ferramentas de que precisamos para interagir com outras pessoas. Para os demônios, os nomes são mais do que simples rótulos: são partes intrínsecas da própria natureza dos demônios. Um demônio pode ter muitos nomes — seu Nome Celestial original, o nome de seu hospedeiro humano, títulos e apelidos —, mas ele só tem um Nome Verdadeiro. Originariamente, esse era o nome dado a ele pelo Criador; depois da Queda, os Nomes Verdadeiros de todos os demônios foram transformados para se adaptarem a suas naturezas fundamentalmente alteradas. Para os demônios agora encarnados em hospedeiros humanos, é possível que seus Nomes Verdadeiros mudem novamente se eles conseguirem redefinir radicalmente a si mesmos e a suas naturezas diabólicas.

Conhecer o Nome Verdadeiro de um demônio é ter poder sobre ele. Quando o Nome Verdadeiro de um demônio é usado como parte de um ritual (veja a seção *Invocação e Sujeição*, pág. 256), o demônio estará sob o controle da pessoa que realiza o ritual. Ele conservará seu livre-arbítrio e sua noção de identidade, mas será obrigado a seguir as ordens de seu controlador.

Mesmo sem esse ritual, é útil conhecer o Nome Verdadeiro de um demônio. Ao pronunciar o Nome Verdadeiro de um demônio, você ganhará instantaneamente a atenção dele, não importa em que lugar do mundo ele esteja, e você será capaz de se comunicar verbalmente com ele. O Nome também pode ser usado como um aguilhão para intimidar ou manipular o demônio. Se souber o Nome Verdadeiro de um demônio, o personagem vai adquirir um número de dados (igual ao nível de Fé do demônio) a serem empregados nos testes Mentais e Sociais contra o dito demônio. Entre as ações que poderiam ser afetadas temos os testes de Intimidação ou Lábia realizados com a intenção de controlar o demônio, bem como os testes de Pesquisa ou Investigação para determinar seus planos ou localizar seu paradeiro. O Narrador tem a palavra final quanto à possibilidade de uma determinada ação se beneficiar do conhecimento do Nome Verdadeiro de um demônio. As ações físicas e o combate não são afetados pelo conhecimento do Nome Verdadeiro de um inimigo (conhecer a natureza de alguém não protegerá você das garras dele).

Obviamente, descobrir o Nome Verdadeiro de alguém é de extrema utilidade contra esse demônio, e essa pesquisa desempenha um papel importante nas crônicas de **Demônio**. Os sistemas a seguir se concentram em como reunir os componentes de um Nome Verdadeiro, bem como nas coisas que não ajudarão *em nada* nessa busca por conhecimento.

Um Nome Verdadeiro é mais do que uma mera coleção de letras. É uma configuração de energia sobrenatural, um vestígio da própria realidade. Em muitos aspectos, um demônio é seu Nome Verdadeiro, de modo que esse Nome tem um reflexo no mundo como uma construção da linguagem e também um significado. Para usar um Nome Verdadeiro, é preciso compreender seu *significado*. Além disso, o nome só pode ser empregado se for pronunciado, pois, desse modo, o usuário canaliza o sopro do Criador por meio de seu próprio hálito. Portanto, o Nome não terá qualquer poder se for escrito ou simplesmente reunido por acidente. Você não pode fazer um computador permutar as letras e tentar afetar um demônio com isso porque o computador não tem alento nem alma. Somente um ser vivo (ou que já teve vida um dia) é capaz de empregar um Nome, e somente se ele compreender o que está pronunciando.

No entanto, isso também significa que, se conseguir reunir as peças que formam a personalidade e o propósito de um demônio, você formará o Nome Verdadeiro dele. Sabendo por que um demônio faz alguma coisa, você compreenderá o significado dos atos dele e, por conseguinte, o significado do Nome dele. Os Nomes Verdadeiros são reunidos aos poucos — uma letra aqui, um vislumbre de significado ali — até o personagem saber o Nome todo (ou, no mínimo, o que ele *espera* ser o Nome todo).

Se o personagem souber o que está procurando, o jogador que o interpreta pode tentar fazer uma série de testes prolongados para descobrir o Nome Verdadeiro de um demônio. Por meio de pesquisas e investigação, o personagem precisa tentar acumular um certo número de sucessos em vários testes (determinados pelo Narrador); tão logo obtenha esses sucessos, ele saberá o Nome Verdadeiro. A quantidade de sucessos necessária depende do poder do demônio, pois os demônios mais fortes têm Nomes mais complexos. Os demônios do baixo escalão (como os personagens dos jogadores) exigiriam dez sucessos para que seus Nomes Verdadeiros fossem estabelecidos; os demônios intermediários, como os senhores e os suseranos, exigiriam algo entre quinze e vinte sucessos, e os pode-

rosos barões ou duques precisariam de trinta sucessos ou mais, a critério do Narrador.

Que tipos de atividade podem trazer pistas sobre o Nome Verdadeiro? Veremos alguns exemplos a seguir:

- Examinar textos de ocultismo à procura dos nomes dos demônios e contrapô-los às ações do alvo (Inteligência + Ocultismo). Só o fato de encontrar os livros corretos já daria uma história, pois os tomos do verdadeiro conhecimento oculto são raros e zelosamente guardados por seus proprietários.
- Investigar a cena de um crime, procurar os toques sutis que denunciam a personalidade do criminoso (Percepção + Investigação).
- Interrogar os seguidores do demônio, descobrir como eles se dirigem ao mestre em seus rituais blasfemos (Manipulação + Intimidação).
- Revistar o santuário do demônio, encontrar seus perreces pessoais e descobrir o que eles dizem sobre o dono (Percepção + Empatia).
- Observar a obra do demônio. Toda vez que faz uma invocação, o demônio deixa uma impressão na tessitura da realidade, semelhante a uma impressão digital psíquica (Percepção + Ocultismo).

Os jogadores certamente vão ter outras idéias de como descobrir fragmentos de Nomes Verdadeiros, e os Narradores devem decidir se uma idéia é válida e quais características estão envolvidas. A dificuldade desses testes é sempre elevada: geralmente igual a 8, às vezes 9, se a ação for particularmente incomum.

O Narrador deve sempre fazer o teste e tomar nota em segredo do número de sucessos (se houver algum) que serão somados ao total. O personagem nunca *saberá* realmente se descobriu o Nome Verdadeiro completo. Um dia, ele simplesmente terá de usar o que descobriu e torcer para que seja suficiente.

Os Nomes Verdadeiros incompletos não têm qualquer poder de comandar ou sujeitar um demônio; é como uma senha: funciona ou não. Para fins de jogo, não é necessário pronunciar de fato o Nome Verdadeiro de um personagem, mas os jogadores podem fazê-lo se assim o desejarem. O importante é o progresso dos investigadores em sua tentativa de decifrar o significado do Nome, que se reflete no acúmulo de sucessos.

INVOCÇÃO E SUEIÇÃO

A História do ocultismo está repleta de relatos de feiticeiros que invocam demônios e sujeitam-nos a suas vontades, ou então são destruídos por forças que não conseguem controlar. Algumas dessas histórias são verdadeiras. Alguns desses demônios arrancados do Inferno existem ainda hoje como os Terrestres.

Armado com os rituais de invocação corretos, o feiticeiro — seja mortal ou demoníaco — é capaz de invocar um demônio. Um segundo ritual pode então sujeitar o demônio à vontade do conjurador e obrigá-lo a se tornar um escravo.

Naturalmente, isso não é algo fácil de fazer. Na verdade, é muito difícil e incrivelmente perigoso. Se os rituais não forem seguidos *à risca*, e se o conjurador não tiver certas informações vitais, o demônio invocado estará livre para fazer o que quiser, como, por exemplo, punir o idiota que ousou tentar subjugá-lo.

Para invocar um demônio, o feiticeiro precisa do ritual correto. Existem literalmente *milhares* de rituais de invocação

descritos em vários livros de ocultismo, e a vasta maioria não faz absolutamente nada. Os poucos que restam têm algum poder, mas somente se forem aplicados ao demônio correto. Um ritual criado para sujeitar um Terrestre provavelmente não terá o menor efeito sobre um anjo caído dos dias de hoje. No mínimo, o ritual precisa se dirigir à Casa demoníaca correta. Para invocar um Devorador, por exemplo, é preciso possuir um ritual criado para invocar um Devorador, e não um Malfeitor.

Descobrir o ritual correto é um processo longo e árduo que pode levar meses (ou até mesmo anos) de pesquisa. Os Narradores podem representar essa busca com uma teste prolongado de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7) no qual o conjurador precisará acumular vinte sucessos. Entretanto, antes que o jogador possa sequer *tentar* o teste, o personagem precisará saber algo sobre o demônio que ele deseja invocar: seu nome (de preferência o Nome Verdadeiro) e sua Casa. A maioria dos rituais inclui métodos para invocar e sujeitar um demônio (apesar de alguns só fazerem uma ou outra coisa).

A CRIAÇÃO DE RITUAIS

Se um determinado conjurador não conseguir encontrar um ritual adequado, é possível *criar* um deles a partir do zero: algo feito sob medida para um demônio específico. No entanto, isso é ainda mais difícil do que encontrar o ritual correto. Um ocultista versado é capaz de criar um ritual em bem menos tempo do que seria necessário para encontrar um rito equivalente, mas o processo é muito mais arriscado. A criação de um ritual é um teste prolongado de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8). Fazendo um teste por mês, o ocultista precisará reunir 25 sucessos (ou mais, a critério do Narrador). O Narrador deve fazer esse teste em segredo. Se ocorrer uma falha crítica em qualquer um desses testes, o ritual terá um defeito fatal, mas o ocultista não estará ciente do problema. Esses rituais defeituosos *sempre* saíram pela culatra de maneira desastrosa quando usados; não importa com que eficiência o ocultista venha a executar o rito.

Depois de obter o ritual, o ocultista pode tentar realizá-lo, o que é um processo demorado que leva *horas*, e não turnos. O Narrador talvez exija que o personagem tenha certos acessórios, celebre o ritual num local ou num momento específicos ou se submeta a outras restrições.

Uma vez realizado o ritual, o jogador que interpreta o conjurador fará um teste de Raciocínio + Ocultismo para invocar o demônio. A dificuldade desse teste é geralmente igual a 6, mas o Narrador pode decidir ajustá-lo para cima (se o ritual não for inteiramente adequado ou o conjurador não tiver os acessórios corretos) ou para baixo (se o conjurador tiver acessórios a mais, como objetos associados ao demônio). Se o jogador falhar no teste, o ritual não funcionará. No caso de uma falha crítica, as energias místicas podem sair pela culatra numa explosão ou invocar um monstro incontrolável.

Se o teste tiver êxito, o demônio será transportado instantaneamente para o local do ritual, onde aparecerá em sua



forma apocalíptica. No caso dos demônios encarnados em hospedeiros humanos, como os anjos caídos, isso deixará seus corpos mortais num estado comatoso semelhante à morte (o que talvez gere algumas complicações se ele estiver falando com alguém naquele exato momento...). Os demônios Terrestres são arrancados de seus receptáculos físicos. Os demônios que ainda estão no Inferno são transportados instantaneamente para este plano da existência.

O ritual precisa providenciar um espaço a ser ocupado pelo demônio: um círculo, quadrado ou diagrama mágico de proteção. Acredita-se que o círculo proteja o conjurador, mas a verdade é que ele protege o demônio. Os demônios que não possuem hospedeiros físicos são normalmente arrastados de volta ao Inferno (veja a seção À Procura de um Novo Hospedeiro, pág. 259), e eles não conseguem falar nem interagir com os seres vivos. O espaço místico no interior do círculo, no entanto, protege o demônio da gravidade espiritual do Inferno e permite-lhe falar e interagir com o conjurador. O círculo é um escudo, não uma prisão. O demônio é capaz de sair do círculo se assim desejar, mas se o fizer, será apanhado pela terrível atração do Abismo e estará longe de seu hospedeiro. Portanto, cumpre à maioria dos demônios permanecer no interior do círculo. Ao fim do ritual ou quando o conjurador dispensar o demônio, este será devolvido a seu corpo — ou, dependendo do acordo estabelecido com o conjurador, talvez a um novo receptáculo.

Depois de invocado o demônio, o conjurador conseguirá interagir com ele, desde que não tenha entrado em pânico nem se deixado assoberbar pela aparição da forma apocalíptica do demônio (veja a seção Revelação, pág. 253). Ele poderá conversar ou tentar selar um pacto voluntário com o demônio. Cabe ao demônio decidir se dará atenção ao conjurador ou simplesmente se enfurecerá em silêncio. Contudo, a maioria dos ocultistas não costuma invocar demônios apenas para bater um papo: não, eles tentam submeter o demônio a suas vontades. A sujeição de um demônio exige um passo a mais no ritual. É *essencial* saber o nome do demônio nesse momento. No mínimo, o conjurador tem de saber o Nome Celestial do demônio, mas, de longe, é preferível conhecer o Nome Verdadeiro.

A INVOCACÃO PELOS MORTAIS

Um conjurador mortal é capaz de romper as barreiras que cercam o Inferno e invocar um demônio do Abismo; uma proeza impossível até mesmo para o demônio mais habilidoso e obstinado. Ninguém sabe exatamente por que os demônios não conseguem libertar seus irmãos do Inferno, mas a teoria mais corrente é que Deus instalou defesas na tessitura do Inferno para evitar esse tipo de coisa. Talvez o Criador soubesse que havia um certo risco de os demônios escaparem do Inferno um dia, e Ele garantiu que esses fugitivos não conseguissem simplesmente escancarar os portões do Inferno para resgatar seus compincheiros. Portanto, somente um ocultista humano é capaz de invocar os demônios do Inferno, desde que tenha acesso aos rituais corretos. Naturalmente, nada impede um demônio de ensinar um servo adequado a realizar os rituais de invocação, ou a invocar e sujeitar os demônios que já se encontram na Terra.

Os jogadores que interpretam o conjurador e o demônio fazem testes resistidos de Força de Vontade. O conjurador tem uma vantagem nessa disputa: se ele tiver assistentes ou acólitos participando do ritual de invocação, estes poderão somar suas vontades à dele. O Narrador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para cada participante do ritual além do conjurador, e cada sucesso acrescentará um dado à parada de Força de Vontade do conjurador.

Se o conjurador souber apenas o Nome Celestial do demônio, este receberá dados de bônus em seu teste em número igual a seu nível de Fé. Se o conjurador souber o Nome Verdadeiro do demônio, a sujeição do mesmo será fácil. O conjurador receberá um número de *sucessos automáticos* no teste de Força de Vontade igual ao nível de Tormento do demônio. Os Nomes Verdadeiros são armas poderosas, e poucos demônios conseguem resistir a alguém armado com o conhecimento de suas almas.

Se o demônio obtiver mais sucessos que o conjurador, a sujeição fracassará e o demônio escapará. No entanto, se obtiver mais sucessos, o conjurador será capaz de sujeitar o demônio a sua vontade durante um certo tempo.

Cada sucesso obtido pelo conjurador será convertido numa ordem a ser dada ao demônio. Essas ordens precisam ser razoavelmente específicas e girar em torno de uma determinada ação. “Proteja-me de todos os meus inimigos” é uma ordem muito ampla. “Mate Gideon Wallace” seria mais adequado. O conjurador também poderia ordenar o demônio a abandonar um hospedeiro, conferir poderes ao conjurador ou qualquer outra ação que possa ser facilmente resumida em poucas palavras.

Se for sujeitado a seguir ordens, o demônio terá de fazê-lo da melhor maneira possível e o mais rápido que puder. Ele não poderá tomar uma atitude direta contra o conjurador enquanto estiver sujeito a uma ordem que seja. Ele será capaz de atacar o conjurador tão logo cumpra todas as ordens, mas não antes disso. No entanto, ele poderá agir indiretamente — e talvez convencer outra pessoa a atacar o feiticeiro — e se esforçar para subverter as ordens tanto quanto for capaz. Os conjuradores inteligentes estruturam suas ordens de modo a deixar pouco espaço para outras interpretações e se proteger da fúria de seus servos; os idiotas foram enterrados em valas comuns ou coisa pior.

Tão logo as ordens expirem, o conjurador pode tentar refazer o ritual para sujeitar o demônio a sua vontade mais tarde. Isso exige modificações sutis no ritual e é muito arriscado. O Narrador faz um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) em nome do personagem e precisa obter um número de sucessos superior ao número de rituais de sujeição realizados anteriormente com o demônio em questão (portanto, se o conjurador tiver sujeitado o demônio duas vezes anteriormente, três sucessos serão necessários). Se o teste for bem-sucedido, o conjurador e o demônio passarão pelo mesmo processo de invocação e sujeição de antes. No caso de uma falha, o ritual de sujeição não surtirá efeito, mas o conjurador não saberá disso até tentar empregá-lo. No caso de uma falha crítica, o demônio saberá que o ritual agora não surte efeito e pode se sentir à vontade para se vingar do conjurador.

MORTE E VIDA

No princípio, os Celestiais nada sabiam da morte ou dos perigos da existência física. Sua natureza era espiritual, imacu-

lada pela mortalidade. A Guerra mudou tudo isso e provou que esses seres eram passíveis de destruição. Nesta nova era, os anjos caídos estão aprendendo que suas formas mortais podem ser destruídas e que eles ainda são ameaçados pela dissolução definitiva nas mãos de seus inimigos.

À PROCURA DE UM NOVO HOSPEDEIRO

A morte não é o fim: não para os demônios, de qualquer maneira. Na verdade, a “morte” é um conceito de difícil aplicação aos Celestiais. Seus hospedeiros mortais podem ser feridos, mortos ou destruídos, mas que importância isso tem para o espírito imortal que vive em seu interior? Um demônio é capaz de sobreviver facilmente à morte de seu hospedeiro e mudar-se para um novo, mas precisa fazê-lo rapidamente. Os seres celestiais não conseguem subsistir muito tempo no mundo físico, pois os rigores da vida entre dois mundos enfraquece o espírito e, por fim, arrasta-o aos gritos para o Inferno.

Quando um personagem demônio é reduzido a uma condição abaixo de Incapacitado devido ao dano letal ou agravado, o corpo hospedeiro morre. No turno seguinte, o demônio se manifesta em sua forma apocalíptica e paira sobre seu antigo corpo. Nessa forma, o demônio não pode ser afetado de nenhum modo (com poucas exceções; consulte a seção Destruição Definitiva, pág. 260). Por sua vez, o demônio não consegue afetar nada fisicamente nem evocar os poderes de sua doutrina. Suas percepções são alteradas nesse estado: ele enxerga as almas dos seres vivos, mas é capaz de perceber os objetos inanimados apenas vagamente. Sua forma não é afetada pela gravidade, nem por paredes ou obstáculos: ela é capaz de se mover em qualquer direção e voa à [Força de Vontade + 10] quilômetros por turno.

Apesar de não ser afetado pelo mundo físico, o demônio não se encontra exatamente numa posição confortável. Tão logo seja separado de seu hospedeiro físico, o demônio sentirá imediatamente a atração do Abismo que tenta arrastá-lo de volta a sua prisão eterna. A cada turno que o demônio subsistir no mundo físico sem um hospedeiro, o jogador terá de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Se falhar nesse teste, o demônio será sugado pelo Inferno. Os pontos de Força de Vontade podem ser usados para obter sucessos automáticos nesse teste como de praxe.

Exemplo: *A busca de Ismael pela seita dos Terrestres chega a um fim terrível quando ele encontra Atoth-Nagan: um poderoso e monstruoso Devorador a serviço da seita. Os dois demônios se confrontam num museu vazio, mas Ismael é esfaqueado pelas garras fortes do Devorador. No turno seguinte, Ismael se materializa acima do corpo em sua forma apocalíptica, expelido por seu último alento. O Abismo começa a puxá-lo imediatamente, de modo que o jogador que o interpreta tem de passar num teste de Força de Vontade por turno para Ismael permanecer neste plano. Mesmo com o nível elevado de Força de Vontade do personagem, que é igual a 7, o jogador acabará falhando num teste. Desesperado para ficar longe do Inferno, Ismael precisa encontrar um novo hospedeiro.*

Para sobreviver, o demônio tem de encontrar um novo hospedeiro. Mas isso é difícil porque as mesmas restrições que se aplicavam quando o demônio escapou do Inferno valem agora. Ele precisa possuir um corpo vivo cuja mente ou a alma foi tão reduzida que mal chega a ser humana. Se um corpo hospedeiro adequado estiver nas proximidades, o ato de posseção exigirá um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 8, mas esse número será reduzido a 6 se a vítima também for um dos servos do demônio. Se um dos servos do demô-

nio aceitar seu mestre de livre e espontânea vontade, nenhum teste será necessário: a posseção será automática. O jogador e o Narrador devem cooperar para determinar as novas características do demônio, e talvez até redefinir o personagem e aplicar um bônus em pontos de experiência igual à experiência acumulada pelo personagem demônio. Na maioria das vezes, porém, o demônio terá pouquíssimo tempo para encontrar um hospedeiro adequado antes de se dissolver.

Existe uma outra opção. É desagradável, mas bem melhor que o Inferno. Um demônio desesperado pode habitar um objeto inanimado e tornar-se um dos Terrestres. No entanto, poucos objetos possuem as propriedades certas para hospedar um demônio. O Celestial não pode simplesmente habitar o primeiro elevador ou caneta-tinteiro que encontrar. O objeto tem de ser discreto — e não parte de um outro objeto — e apresentar uma certa “ressonância” com a humanidade. Essa ressonância poderia advir do fato de o objeto lembrar um ser humano — como uma estátua — ou porque é usado constantemente por seres humanos que lhe dão atenção. Ninguém presta atenção num elevador, muito embora ele seja utilizado constantemente, mas um computador empregado por um escritor esforçado para escrever o Grande Romance Norteamericano seria um hospedeiro adequado. O Narrador tem a palavra final quanto à adequação do objeto.

Não importa qual o receptáculo escolhido pelo demônio, ele precisa tentar reconfigurar a própria energia para habitá-lo, o que exige um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). A dificuldade será reduzida a apenas 6 se o receptáculo tiver uma grande afinidade com a personalidade ou a Casa do Demônio, ou então tenha sido harmonizado de maneira adequada para abrigar uma alma desencarnada. Um Profanador acharia mais fácil habitar um barco, dada sua afinidade com a água, enquanto um Malfeitor acharia mais fácil habitar um relógio de excelente fabricação. Se for bem-sucedido no teste, o demônio poderá se estabelecer permanentemente no novo hospedeiro. Se falhar, ele terá de continuar procurando um novo corpo e não poderá tentar ocupar o primeiro novamente. No caso de uma falha crítica, o demônio perderá um ponto permanente de Força de Vontade. Se o objeto possuído for destruído, o demônio ficará à deriva novamente e terá de repetir a busca por um novo hospedeiro ou então retornar ao Poço.

Exemplo: *Ismael precisa encontrar um novo corpo para escapar ao Inferno. Não há nenhum servo nem mortais adequados nas redondezas e, portanto, ele é forçado a tentar habitar um objeto. O Narrador decide que há um objeto apropriado na cena: uma estátua de granito de um herói grego que foi alvo da atenção de centenas de freqüentadores do museu. Sendo um Infesto, Ismael não tem qualquer relação com esse objeto — ele teria tido mais sorte com algo semelhante a um velho telescópio ou a estátua de um oráculo grego —, mas a cavalo dado não se olha os dentes. O jogador que interpreta Ismael faz um teste contra uma dificuldade igual a 9 para reconfigurar a energia de Ismael, mas ele falha. Ismael não consegue ocupar a estátua e precisa continuar procurando um novo hospedeiro. Atoth-Nagan, porém, tem outros planos...*

Mesmo em segurança no novo hospedeiro, o demônio ainda está machucado devido à experiência da desencarnação. O personagem perde um ponto de seu nível de Fé e ganha um ponto permanente de Tormento. Se habitava um corpo humano, o demônio também terá de se adaptar às novas lembranças e a personalidade residual do corpo. Ele terá de incorporar-las de algum modo a sua própria psique. As horas e os dias que se seguirão após a encarnação num novo corpo podem ser

bastante desconcertantes e, portanto, os Narradores e os jogadores encontrarão grandes idéias para histórias nesse período.

DESTRUIÇÃO DEFINITIVA

Nada é realmente imortal. Os demônios existem desde a criação do próprio universo, mas mesmo eles podem ser mortos. Sua energia pode ser dissipada, canibalizada por seus inimigos. Uma luz que brilha desde o princípio dos tempos finalmente se apaga.

Quando em sua forma apocalíptica, tendo sido expulso de seu hospedeiro por algum motivo, o demônio não é afetado por praticamente nenhuma entidade física ou sobrenatural. Mas todos os demônios possuem a capacidade de destruir um Celestial desencarnado e consumir-lhe a energia para ficarem mais fortes.

Para consumir um Celestial, o demônio precisa inspirar a energia da forma reveladora da vítima. Isso não necessariamente exige contato corporal, mas os dois precisam estar ao alcance de um braço estendido um do outro. O Celestial pode tentar fugir, já que não é afetado pela gravidade nem por obstáculos e, portanto, o demônio precisa agir rapidamente.

Tão logo o demônio esteja perto o suficiente para inalar a energia do Celestial, o jogador que o interpreta fará um teste de Fé. A vítima resistirá com seu nível de Fé ou Tormento — o que for maior. Se souber o Nome Verdadeiro da vítima, o demônio acrescentará o nível de Fé da vítima a sua própria parada de dados.

Se vencer a disputa, a vítima roubará do atacante um número de pontos de Fé igual ao de sucessos que ela obteve e poderá continuar a procurar um novo hospedeiro. Se o atacante obtiver mais sucessos que a vítima, ele a consumirá e se fortalecerá com essa energia. A vítima, nesse caso, será destruída permanentemente.

Exemplo: *O corpo hospedeiro de Ismael é destruído e ele se debate desesperadamente em busca de um novo corpo. Mas Atoth-Nagan é rápido demais e se aproxima para consumir a forma desencarnada de Ismael. O nível de Fé de Ismael é igual a 5, e seu Tormento é igual a 6; portanto, o jogador que o interpreta lança uma parada de seis dados. Atoth-Nagan tem um nível de Fé de apenas 4, mas ele sabe o Nome Verdadeiro de Ismael. O Narrador acrescenta o nível de Fé de Ismael (5) à parada de Atoth-Nagan, o que dá um total de nove dados. Tanto o Narrador quanto o jogador lançam os dados. O jogador obtém três sucessos para Ismael, enquanto o Narrador obtém cinco para Atoth-Nagan. A alma de Ismael é devorada pelo monstro e se perde para todo o sempre.*

Quando um Celestial é devorado, o Narrador faz um teste usando seu nível de Fé (dificuldade 6). Para cada sucesso nesse teste, uma parte da energia do Celestial é convertida num ponto de Fé. Da mesma maneira que se pode usar o potencial de Fé de um mortal num pacto infernal (veja a seção Como Dotar um Servo, pág. 252), o demônio vencedor é capaz de empregar esses pontos de Fé para dotar a si mesmo, como veremos a seguir:

- Um ponto de Fé pode ser convertido em cinco pontos de bônus, e o demônio é capaz de usar esses pontos para melhorar suas características (veja o Capítulo Seis, pág. 128). Somente as Habilidade, os Atributos e a Força de Vontade podem ser melhorados dessa maneira, e o demônio não pode elevar suas características a um nível superior àquele possuído pelo Celestial consumido.

- Cada ponto de Fé pode ser “convertido” numa lembrança ou numa informação — a localização de um templo, o esconderijo de uma relíquia, o Nome Verdadeiro de um rival —, desde que esse dado seja conhecido pelo demônio devorado. O Narrador tem a palavra final quanto a o que um personagem pode saber e quanto informação é possível adquirir desse modo.

- O demônio pode optar por aumentar seu nível de Fé em um ponto ao usar dois pontos de Fé. Esse acréscimo de Fé permite um aumento equivalente em conhecimento — e o demônio pode de fato ganhar a doutrina conhecida pelo demônio consumido. Somente a doutrina da Casa da vítima pode ser aprendida dessa maneira. Mesmo se o demônio devorado conhecesse outras evocações, esses poderes não constituíam o cerne de sua essência.

Exemplo: *Atoth-Nagan destruiu Ismael, a alma do anjo caído é devorada pelo demônio como se fosse um doce. Ismael tinha um nível de Fé igual a 5 e, portanto, o Narrador lança cinco dados contra uma dificuldade igual a 6 e obtém três sucessos. Atoth-Nagan consegue três pontos de Fé de seu adversário. O Narrador decide que Atoth-Nagan converterá um ponto de Fé em lembranças roubadas: o demônio conhece a identidade dos servos e dos aliados decaídos de Ismael e sabe onde encontrá-los. O jogador usa os outros dois pontos para aumentar em um ponto o nível de Fé do Devorador, o que lhe permite um acréscimo em doutrina. Atoth-Nagan ganha um ponto na Doutrina dos Portais, uma das linhas doutrinárias da Casa de Ismael.*

Persistem alguns rumores sobre a existência de rituais que permitem aos mortais destruírem demônios desencarnados e talvez até mesmo armazenar a energia desses seres para empregá-las na feitiçaria ou na obtenção de poder. Esses rituais são tão raros que chegam a ser míticos, e os demônios moveriam montanhas para tirar essas armas das mãos da humanidade.

ESTADOS DE EXISTÊNCIA

Para os anjos caídos, a rerepresentação ao mundo mortal é um choque. Outrora seres celestiais, jamais afetados pelos riscos da natureza e da física, eles agora são parcialmente mortais e têm quase todas as fragilidades e as vulnerabilidades de seus hospedeiros.

Os sistemas a seguir representam as maneiras pelas quais os personagens podem ser feridos física ou mentalmente.

AFOGAMENTO

A menos que tenham auxílio sobrenatural, os anjos caídos ainda precisam respirar. Seu personagem pode se afogar se for completamente imerso ou sua cabeça for mantida debaixo d'água, ou então se ele sofrer uma falha crítica num teste de natação e o Narrador for cruel (veja a seção Natação, pág. 234). O fôlego do personagem está listado na tabela a seguir:

É possível usar Força de Vontade para continuar a segurar o fôlego. Cada ponto confere mais trinta segundos se o Vigor for igual ou inferior a 3, ou mais um minuto se o Vigor for igual ou superior a 4.

| Vigor | Fôlego |
|-------|-----------------|
| 1 | Trinta segundos |
| 2 | Um minuto |
| 3 | Dois minutos |
| 4 | Quatro minutos |
| 5 | Oito minutos |

Quando não conseguir mais segurar o fôlego, seu personagem começará a se afogar ou sufocar. Ele perderá um nível de vitalidade por dano letal a cada turno. Quando seu personagem chegar a Incapacitado, ele morrerá no prazo de um minuto para cada ponto de Vigor.

DOENÇAS

A maioria dos mortais raramente teme morrer num tiroteio, na explosão de um carro bomba ou nas garras de um monstro. O maior medo de boa parte dos seres humanos é a enfermidade, seja uma doença contagiosa, como a AIDS ou o cólera, ou não-contagiosa, como o câncer e a leucemia.

Para os anjos caídos, a doença é raramente um problema, pois sua energia sobrenatural mantém seus hospedeiros saudáveis quase constantemente. Desde que tenha ao menos um ponto de Fé restante, o demônio será completamente imune a qualquer doença. Ele tampouco envelhecerá desde que tenha um ponto de Fé de reserva.

Se o demônio *de fato* ficar sem Fé, seu corpo perderá a imunidade. No entanto, ele não vai virar pó de repente nem contrair instantaneamente as doenças que “deveria ter” pego antes. Isso simplesmente significa que o personagem agora não passará de uma pessoa normal até recuperar pelo menos um ponto de Fé.

Na raríssima eventualidade de um demônio sem Fé ser exposto a uma doença, o Narrador deve permitir que o personagem faça um teste de Vigor para resistir ao contágio (a dificuldade fica entre 4, no caso de uma gripe, e 10, no caso do ebola). As doenças mais simples infligem penalidades nas paradas de dados; as mais graves provocam dano por contusão ou letal e podem até reduzir os Atributos do personagem.

Se o personagem infectado recuperar sua Fé, a doença será instantaneamente expelida de seu organismo. As penalidades desaparecem e o dano recebido é reparado à razão normal (ou mais rapidamente, com o tratamento sobrenatural).

DROGAS E VENENOS

Do mesmo modo que os anjos caídos são imunes aos rigores da idade e das doenças, eles também são protegidos contra os efeitos das drogas e dos venenos. Apesar de essas substâncias ainda serem capazes de afetá-los, sua natureza superior os protege dos piores efeitos.

Existem três tipos de drogas em **Demônio**:

- **Sedativos:** Drogas que acalmam, tranqüilizam ou embotam a mente e os sentidos. O álcool, a maconha e a heroína são sedativos. Quando afetado por essas drogas, o personagem geralmente perde um certo número de dados de suas paradas devido à distração e à letargia. Um sedativo brando pode remover um dado, enquanto um outro bem mais forte poderia remover três.

- **Estimulantes:** Drogas que despertam e dão energia. A cafeína e a cocaína são estimulantes. A maioria dos estimulantes é branda demais para ter qualquer efeito no jogo, exceto pelo fato de talvez acrescentar um dado a algumas paradas relacionadas ao Vigor. Os estimulantes fortes também podem acrescentar um dado às paradas de Força ou Vigor. Em todos os casos, há um revés inevitável depois do estímulo. A fadiga e a letargia geralmente retiram de um a três dados de todas as paradas depois de passado o barato.

- **Veneno:** Os venenos funcionam como os ataques e podem ser absorvidos com um teste de Vigor. Como regra

geral, seu personagem recebe de um a três níveis de dano por contusão por cena ou até mesmo turno (dependendo da intensidade do veneno). Os efeitos perduram e o dano continua a se acumular até o veneno perder o efeito ou se providenciar um antídoto.

Quando o personagem tomar uma droga ou um veneno, o jogador fará um teste de Vigor (dificuldade 7 para a maioria das substâncias). Os personagens decaídos acrescentam seu nível de Fé a essa parada desde que tenham pelo menos um ponto de Fé remanescente. Se for bem-sucedido no teste, o personagem não será afetado pela droga ou então o dano do veneno será reduzido.

ELETROCUSSÃO

A eletricidade provoca coisas bem desagradáveis nos seres humanos e nos demônios que os possuem. O choque elétrico é considerado dano letal. Se entrar em contato com uma fonte de eletricidade sem o isolamento apropriado, seu personagem receberá dano. O Narrador pode pedir que você faça um teste de Força (dificuldade 9) para determinar se o personagem consegue se afastar da corrente. A proteção de nada adianta contra a eletricidade, mas já não é esse o caso de uma evocação ou da forma apocalíptica.

A tabela a seguir mostra a quantidade de dano provocada de acordo com a fonte do choque elétrico. Os seres humanos normais podem receber dano permanente ou perder pontos de Atributo se chegarem a Incapacitado como resultado do choque, mas não os demônios. A constituição incrementada dessas criaturas as protege da debilitação de longo prazo.

| Níveis de Vitalidade/Turno | Fonte da Eletricidade |
|----------------------------|------------------------------|
| Um | Pequena; tomada |
| Dois | Grande; bateria de automóvel |
| Três | Grave; caixa de força |
| Quatro | Fatal; fio de alta tensão |

EXTREMOS DE TEMPERATURA

O calor ou o frio extremos tem um efeito adverso sobre seu personagem. Pode ocorrer uma redução de Destreza, Força ou até mesmo a perda de acuidade mental ou a redução do Raciocínio. Nessas condições, a temperatura provoca dano. As ulcerações produzidas pelo frio, a hipotermia e a insolação têm conseqüências terríveis. O Narrador pode representar as condições meteorológicas extremas por meio de paradas de dados reduzidas, dificuldades mais elevadas ou pela perda de níveis de vitalidade.

Alguns anjos caídos podem ser capazes de suportar essas condições sem problemas se forem protegidos por suas evocações ou pelos incrementos de suas formas apocalípticas.

FOGO

A natureza, o tamanho e a temperatura de uma chama afetam seu grau de destrutividade quando em contato com o

corpo do personagem. O maior risco é suas roupas se inflamarem e ele continuar a receber dano mesmo depois da exposição inicial. O personagem receberá dano automaticamente a cada turno que continuar em contato com o fogo e até escapar ou apagar as chamas. Não é preciso fazer um teste de avaliação de dano para o fogo. Os níveis de vitalidade são simplesmente perdidos em função do dano letal como se os sucessos tivessem sido obridos nos dados. As formas apocalípticas de alguns demônios podem protegê-los do fogo.

Níveis de Vitalidade

| /Turno | Tamanho do Fogo |
|--------|---|
| Um | Roupas ou cabelos em chamas; parte do corpo exposta a uma tocha ou chama de tamanho semelhante. |
| Dois | Fogueira; metade do corpo é exposta a grandes labaredas. |
| Três | Incêndio; todo o corpo é envolvido pelas chamas. |

PERTURBAÇÕES

As perturbações são comportamentos que ocorrem quando a mente é forçada a se confrontar com sentimentos intoleráveis ou conflitantes, como o pânico avassalador ou uma intensa sensação de culpa. Quando arrostada por impressões ou emoções que não consegue conciliar, a mente tenta aliviar a confusão interior estimulando comportamentos como a megalomania, a esquizofrenia ou a histeria a fim de proporcionar uma válvula de escape para a tensão e o estresse gerados pelo conflito. Os mortais e principalmente os servos dominados pelos anjos caídos e seus inimigos Terrestres são forçados a participar de atividades e a presenciar coisas que levariam ao limite a sanidade da pessoa mais decidida.

Há que se notar que as ações dos “loucos” não são nem engraçadas nem arbitrarias. A insanidade é assustadora para as pessoas que vêem alguém se enfurecer com presenças invisíveis ou estocar carne podre para alimentar monstros. Mesmo algo aparentemente inofensivo como conversar com um coelho invisível pode ser inquietante para os observadores.

No entanto, os insanos respondem a um padrão que somente eles conhecem, a estímulos que só eles percebem. Para suas percepções deturpadas, o que acontece a eles é perfeitamente normal. A perturbação do personagem está lá por um motivo, quer ele tenha visto os próprios filhos devorados vivos ou comece a acreditar que é preciso conter o crescimento populacional para diminuir as fontes de alimento dos monstros. Que estímulos sua insanidade lhe impõe e como ele reage ao que acontece? Coopere com o Narrador para criar um padrão de provocações para a perturbação de seu personagem, depois decida como ele reage a essas provocações.

ESQUIZOFRENIA

Séries conflitantes de sentimentos e impulsos que ele é incapaz de resolver podem fazer com que seu personagem desenvolva esquizofrenia, que se manifesta como um retraimento em relação à realidade, alterações violentas no comportamento e alucinações. Esta perturbação é clássica, faz as vítimas conversarem com as paredes, imaginarem-se como o Rei do Sião ou recebendo instruções para assassinar seus bichos de

estimação. Os mortais que recorrem à medicina convencional geralmente são diagnosticados como esquizofrênicos.

A interpretação desta perturbação exige cuidadosa reflexão, e o Narrador precisa determinar uma série genérica de comportamentos relevantes ao trauma que provoca a condição. As alucinações, o comportamento bizarro e as vozes derivam de um terrível conflito interno que o indivíduo não consegue resolver. Estabeleça uma idéia sólida sobre o conflito, depois pense no tipo de comportamento provocado por ele.

Os mortais ou os anjos caídos com esta perturbação são imprevisíveis e perigosos — até mais do que o normal. Nas situações que desencadeiam o conflito interno da vítima, pode-se usar um ponto de Força de Vontade para evitar os efeitos durante a cena.

HISTERIA

Uma pessoa dominada pela histeria é incapaz de controlar suas emoções, sofre de graves variações de humor e tem acessos violentos quando submetida à tensão ou à ansiedade. Escolha uma circunstância em particular para desencadear o episódio histórico do personagem: a presença de crianças, o encontro com um demônio monstruoso ou até mesmo algo tão simples quanto uma chama exposta.

Faça um teste de Força de Vontade toda vez que o personagem for submetido a essa forma de estresse ou pressão. A dificuldade do teste é geralmente igual a 6, mas pode chegar a 8 se a tensão for repentina ou particularmente grave.

LAPSOS

As vítimas que sofrem de lapsos têm “brancos” e perda de memória. Quando submetido a um tipo particular de estresse, o personagem dá início a uma série rígida e específica de comportamentos para se livrar dos sintomas estressantes. Essa síndrome difere das personalidades múltiplas pelo fato de um indivíduo sujeito a lapsos não apresentar uma personalidade distinta. Pelo contrário, ele se encontra num tipo de “piloto automático” semelhante ao sonambulismo. Escolha o tipo de circunstância ou exposição que desencadeia essa condição, seja a morte de um ser humano indefeso, o confronto com um tipo específico de criatura, o confinamento ou algo pior.

Faça um teste de Força de Vontade quando o personagem for submetido à tensão ou à pressão extrema apropriada (dificuldade 8). Se falhar no teste, interprete o transe do personagem. Do contrário, o controle do personagem passará ao Narrador durante um número de cenas decidido com o lançamento de um dado. Durante esse período, o Narrador pode fazer o personagem agir como ele bem entender com a intenção de se livrar da fonte da tensão. Ao final do episódio amnésico, seu personagem vai “recuperar a consciência”, mas não se lembrará do que fez.

MEGALOMANIA

Os indivíduos com esta perturbação são obcecados com o acúmulo de poder e dinheiro e tentam mitigar suas inseguranças tornando-se os indivíduos mais poderosos em seu meio. O personagem é invariavelmente arrogante e extremamente confiante em suas capacidades, pois está convencido de sua superioridade inerente. Os meios para chegar a essa posição podem assumir várias formas, das conspirações tortuosas à brutalidade total. Qualquer indivíduo de posição equivalente ou superior à do personagem é considerado um “competidor”.

Os mortais ou os anjos caídos com esta perturbação lutam constantemente para chegar ao poder e a uma posição in-

fluyente por quaisquer meios necessários. Do ponto de vista do megalomaniaco, existem apenas dois tipos de pessoas: aquelas que são mais fracas e aquelas que não merecem o poder que têm e precisam ser enfraquecidas. Essa crença se estende a todos, o que inclui os aliados mais próximos do personagem. Essa perturbação acrescenta mais um dado a todos os testes de Força de Vontade da vítima, devido a sua noção arrebatada de superioridade.

MÚLTIPLAS PERSONALIDADES

O trauma que gera esta perturbação fragmenta a personalidade do personagem em uma ou mais personas, o que lhe permite rejeitar o trauma ou quaisquer ações provocadas pelo trauma ao colocar a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a certos estímulos emocionais. Por exemplo, uma pessoa maltratada pode desenvolver uma personalidade sobrevivente e durona, criar um "protetor" ou até se tornar um assassino para contestar os maus tratos sofridos. Na maioria dos casos, nenhuma dessas personalidades sabe da existência das demais, e elas vêm e vão em resposta a situações ou condições específicas.

Os mortais ou os anjos caídos com personalidades múltiplas podem manifestar Habilidades diferentes ou talvez um nível de Fé maior ou menor para cada identidade, mas é responsabilidade do Narrador determinar os pormenores.

OBSESSÃO/COMPULSÃO

O trauma, a culpa ou o conflito interno que provoca esta perturbação força o personagem a concentrar praticamente toda a sua atenção e energia num único comportamento ou ação repetitiva. A obsessão está relacionada ao desejo de um indivíduo de controlar seu ambiente: mantê-lo limpo, manter a paz e a quietude de uma área ou impedir que indivíduos indesejáveis entrem num determinado lugar. Uma compulsão é uma ação ou uma série de ações que o indivíduo é impelido a desempenhar para aplacar sua ansiedade: arranjar os objetos numa ordem precisa, verificar constantemente uma arma para ver se está carregada, rezar de hora em hora para agradecer por ter sobrevivido tanto.

Se o personagem tiver uma perturbação obsessiva ou compulsiva, determine a série de ações ou comportamentos que o personagem executará exclusivamente (mesmo que isso interfira com seus planos atuais ou ameace sua vida ou a vida de outras pessoas). Os efeitos do comportamento obsessivo/compulsivo podem ser anulados durante uma cena com o investimento de um ponto de Força de Vontade. Se for impedido à força de se entregar a sua perturbação, o personagem poderá perder o controle quando estiver entre inimigos ou aliados e atacar uns ou outros (ou ambos) indiscriminadamente.

PARANÓIA

O personagem acredita que sua angústia e insegurança derivam da perseguição e da hostilidade externas. Os paranóicos são obcecados com seus complexos de perseguição e geralmente criam vastas e intrincadas teorias da conspiração para explicar quem os aflige e por quê. Qualquer um ou qualquer coisa percebida como "um deles" pode ser vítima de violência.

Um demônio ou um mortal paranóico tem dificuldade para interagir socialmente, e as dificuldades de todos esses testes aumentam em um ponto. O personagem desconfia de todo o mundo, até mesmo dos amigos e parentes mais chegados. A menor insinuação de comportamento suspeito é suficiente para provocar um teste de Força de Vontade com a intenção

de manter o controle, sendo a dificuldade relacionada ao grau do comportamento.

PSICOSE MANÍACO-DEPRESSIVA

Os maníaco-depressivos sofrem de graves variações de humor, o que às vezes resulta de trauma ou ansiedade intensos. As vítimas podem se mostrar otimistas e confiantes num momento e incontrolavelmente letárgicas e pessimistas em outro.

Os mortais ou os anjos caídos com esta perturbação estão constantemente no limite e nunca sabem quando a próxima variação de humor terá lugar. Toda vez que o personagem falhar num teste, o Narrador terá a opção de fazer um teste de Força de Vontade em segredo (dificuldade 8). No caso de uma falha, o personagem cairá em depressão. Além disso, o personagem entrará em depressão toda vez que um de seus testes tiver como resultado uma falha crítica ou se sua Força de Vontade porventura for reduzida a um ou zero pontos. Lance um dado para determinar durante quantas cenas o personagem continuará deprimido, mas não revele esse número ao jogador.

O mortal ou o anjo caído deprimido perde um ponto de Fé (até o nível mínimo de 1) durante o episódio. Ao sair do estado depressivo, o personagem se mostrará vigoroso, inexoravelmente otimista e ativo (ao ponto de ser obsessivo) durante um número de cenas proporcional ao período que passou deprimido. Quando o personagem estiver nesse estado maníaco, a dificuldade de todos os testes de Força de Vontade será reduzida em um ponto.

QUEDAS

Os personagens que saltam de telhado em telhado precisam estar preparados para as conseqüências. Seu personagem talvez saia andando depois de uma pequena queda ou nunca mais volte a andar depois de uma queda bem grande. A tabela a seguir lista a parada de dano a ser lançada pelo Narrador. Se o personagem cair nove metros ou menos, o dano poderá ser reduzido se ele se agarrar a saliências ou der uma cambalhota no momento do impacto. Faça um teste de Destreza + Esportes contra a dificuldade listada na tabela. Cada sucesso nesse teste reduz em um dado a parada de avaliação de dano.

Todos os sucessos remanescentes serão convertidos em dano por contusão. Se o personagem cair mais do que nove metros, as acrobacias não ajudarão em nada e o dano será letal. Pode ser que se apliquem outros modificadores dependendo de onde seu personagem pousar: o concreto machuca muito mais que a água, dependendo da altura da queda. Os números na tabela a seguir pressupõem uma superfície dura para a aterrissagem.

DANO DA QUEDA

| Metros | Teste | Dificuldade | Dados de Dano |
|--------|---------------------|-------------|---------------|
| 3 | Destreza + Esportes | 7 | 2 (contusão) |
| 6 | Destreza + Esportes | 8 | 5 (contusão) |
| 9 | Destreza + Esportes | 9 | 10 (contusão) |
| 12 | Nenhum | — | 10 (letal) |
| 15 | Nenhum | — | 10 (letal) |
| 18 | Nenhum | — | 10 (letal) |



A secretária informou-lhe o momento em que o helicóptero pousou, mas ele fez os homens do Pentágono esperarem quase uma hora simplesmente porque quis. Não eram homens acostumados a esperar, e sem dúvida não por alguém como ele, um mero civil. Ele se reclinou em sua cadeira de couro, a menos de dez passos da sala de conferências prodigamente mobiliada, e saboreou o som produzido pelas veias apertadas daqueles homens, cuja pressão sanguínea baforava como o vapor de uma chaleira. Ele sabia com toda a certeza que apenas seu Mestre poderia dizer exatamente quanto tempo era possível manter aqueles homens esperando antes que eles se enfurecessem e saíssem intempestivamente da sede executiva da DynaCom. Ele entrou na sala como uma divindade benevolente, um segundo antes daqueles homens perderem a paciência.

Quando ele entrou, aqueles velhos corpulentos, com os peitos cheios de condecorações, ficaram de pé num salto, e um arrepio percorreu-lhe os ossos. *Isto é poder*, ele pensou, resistindo ao impulso de gargalhar como um louco. Os músculos do fundo de sua garganta contraíram-se de expectativa quando ele caminhou até a cabeceira da mesa e fez um gesto para que generais e almirantes se sentassem. Ele não pediu desculpas pela grosseira e foi direto ao assunto.

— Cavalheiros, por favor, abram as pastas que estão sobre a mesa diante de vocês. Vou resumir o projeto até o momento. Eu não chegaria ao ponto de chamar este equipamento de dispositivo de controle da mente, mas digamos que encontramos uma maneira de tornar seus soldados *extremamente* persuasivos quando necessário.

Recostou-se na cadeira e começou com aquela conversa mole de vendedor. Ele tinha seus apontamentos, mas não lhes deu a menor atenção. Não que precisasse deles. Ele sentia o poder enroscado como uma mola no fundo de sua garganta, vibrando como um arame estendido a cada uma de suas palavras, modelando os cérebros daqueles idiotas cobertos de ouro como se não passassem de massa de hidrácido. Ele poderia tê-los mandado dançar nus sobre a mesa, e eles teriam obedecido imediatamente. Ele poderia tê-los mandado ir para casa e trepar com as próprias filhas, e eles não teriam sequer hesitado. Não importava o que sua empresa tinha a vender. Eles comprariam e pagariam caro pelo privilégio.

O acordo foi fechado em menos de uma hora. Gostaram do que ele tinha a oferecer, mas ele já esperava por isso. Eles estariam prontos para aceitar a entrega lá pelo fim do verão — um pouco mais tarde do que ele desejava, mas, como estivesse de bom humor, ele deixou passar. Dispensou-os com um aceno da mão e voltou à suíte executiva.

Ele acabara de fechar a porta quando a presença do Mestre preencheu sua mente feito um punhal de gelo. A pressão deixou-o cego por um instante.

— **VOCE ME SERVIU BEM?** — Era como um vento uibante e como o som de ossos se partindo, uma voz mais antiga e cruel que a própria morte.

— Mestre — ele ofegou, caindo de joelhos. — Fiz o que me mandou. Eles terão os dispositivos lá pelo fim do verão.

— **NÃO É ISSO O QUE DESEJO** — gemeu o vento terrível em sua mente. — **TEM DE SER AGORA.**

Ele se encolheu todo e começou a tremer violentamente.

— Não... não dá pra ser agora — ele choramingou. — Não... dá. Essas coisas levam tempo...

— **VOCE ME DECEPCIONA** — disse a voz, e foi então que a dor começou de fato.

Ele se contorceu nas próprias fezes durante horas enquanto o Mestre lhe demonstrava o que era o poder de verdade.

CAPÍTULO DEZ

NARRATIVA

Quando, em toda a nossa vida, enfrentamos honestamente, e sozinhos, a única pergunta para a qual todos se voltam: se, afinal de contas, existe ou não o Sobrenatural? Quando é que opomos verdadeira resistência à perda de nossa fé?

— C. S. Lewis, *The Great Divorce*

Nos capítulos anteriores, você foi apresentado ao mundo dos anjos caídos: suas origens, a guerra fracassada contra o Céu e sua misteriosa libertação daquilo que eles acreditavam ser a danação eterna. Você conheceu as Casas, as facções e os poderes, bem como as regras para a criação de personagens interessantes e evocativos. Agora vem o verdadeiro desafio: dar vida ao mundo apocalíptico de **Demônio**.

Demônio trata da fé, da tentação e da luta heróica pela redenção diante de dificuldades esmagadoras. Os anjos caídos retornaram a um mundo cético e desprovido de fé que oscila à beira da destruição. Eles são meros espectros de sua antiga glória e revestem-se com os corpos de homens e mulheres, mas a fé inaproveitada de seis bilhões de almas está ao alcance de suas mãos, e eles podem caminhar pela terra como os deuses que um dia desejaram ser. O poder e a liberdade acenam-lhes pela primeira vez há eras. A questão é o que eles farão com isso? Os anjos caídos ouvirão o chamado de seus mestres infernais e prepararão o caminho para o retorno deles, lançando as fun-

dações de um inferno na terra? Eles darão as costas às antigas tradições e promoverão as crenças de suas facções, ignorando os antigos vínculos com suas Casas e senhores? Eles rejeitarão totalmente o passado, renunciarão a seus antigos votos de fidelidade e abrirão o próprio caminho para a glória? Eles permanecerão impassíveis e deixarão a corrupção da humanidade prosseguir ou se deliciarão com isso e acelerarão a destruição da raça humana? Eles ousarão resistir à tirania dos Terrestres ou vasculharão o mundo em busca da Estrela da Manhã desaparecida para reerguer a bandeira da rebelião? Acima de tudo, eles resistirão à influência corruptora do Tormento ou trocarão sua humanidade emergente pelo poder que os tornará realmente demoníacos? O Narrador precisa recorrer aos históricos, às esperanças e às ambições dos personagens para criar histórias que venham a desafiar suas convicções e crenças, bem como as dos jogadores. Portanto, assumir o papel do Narrador num jogo de **Demônio** é uma tarefa muito exigente. São necessárias reflexão cuidadosa e dedicação prévia para criar crônicas e histórias adap-

tadas aos personagens. Você tem de criar um mundo que é um reflexo horripilante do nosso, sedutor e repugnante, divertido e aterrador. Você precisa evocar o frêmito do poder inumano e as tentações concomitantes. Não há nada que os anjos caídos não consigam realizar com Fé suficiente, mas será que eles estão dispostos a pagar o preço com a aflição humana e a corrupção de suas almas?

A narrativa parece algo difícil de gerenciar, e, no início, é isso mesmo. Felizmente, o Narrador não precisa fazer tudo sozinho. O segredo de uma boa narrativa é, ironicamente, a participação dos jogadores. Atender às expectativas e aos interesses dos jogadores da crônica é o primeiro artifício para a criação do ambiente de jogo. Depois — se a crônica e sua história forem desenvolvidas com cuidado —, as ações dos personagens, tanto as boas quanto as más, terão consequências que produzirão outras histórias. Nunca esqueça que quanto mais os jogadores se envolverem com aquilo que acontece na crônica, menos trabalho terá você, o Narrador. Não é para você fazer tudo sozinho. O Narrador deve se divertir com o jogo tanto quanto os jogadores, e este capítulo explica como fazer isso.

Este capítulo ilustra o processo de criação e condução de uma crônica de **Demônio** e dá alguns conselhos para você extrair o máximo que puder das histórias que sustentam a crônica. A construção de um contexto minucioso e coerente, um mundo para seus jogadores redimirem (ou destruírem), começa com o *input* de seus jogadores e com suas próprias idéias em relação à história que você deseja contar. Depois de decididos os detalhes do cenário, o próximo passo é criar os personagens que irão habitá-lo, sempre mantendo em mente o tipo de crônica que você deseja narrar. Situados os personagens, você poderá começar a escrever a crônica para valer, elaborar as intrigas e os acontecimentos que impelem a história e recorrer aos objetivos e às motivações de cada personagem. Cada passo é o alicerce para o seguinte, o que dá a você um contexto cada vez maior para tornar a história divertida e de fácil gerenciamento. Se você nunca conduziu um RPG antes, não se deixe intimidar pela magnitude da tarefa. Dê um passo de cada vez, divirta-se e solte a imaginação.

INÍCIOS

As crônicas não saem prontas da cabeça do Narrador. Elas geralmente começam com uma única idéia ou algumas impressões. Ao ler o livro de regras, uma imagem passa por sua mente: demônios de Casas e facções díspares se unem para proteger a cidade natal contra seus primos mais monstruosos, por exemplo, ou juram expiar seus antigos pecados transformando a Terra num novo paraíso. A premissa central pode ser pretensiosamente épica ou torpe e visceral dependendo do tipo de história que você quer contar. A questão é: Como transformar essas idéias nebulosas numa fundação sólida sobre a qual erigir suas histórias?

O primeiro passo cabe aos jogadores. Antes de desenvolver de fato a fundação de sua crônica, você precisa conhecer a fundo os tipos de personagem que eles desejam

interpretar e como as concepções deles se relacionam com suas idéias. Imagine que você está pensando numa crônica na qual os personagens são os protetores da humanidade, defendem sua cidade das depredações dos anjos caídos realmente monstruosos e criam um santuário para outros demônios em busca de redenção. Esse tipo de crônica sugere histórias de egoísmo e sacrifício, pois os personagens lutam contra seus antigos camaradas e enfrentam decisões difíceis quanto ao preço que estão dispostos a pagar pelo bem de seus protegidos.

Mas, e se um jogador estiver determinado a interpretar um membro da facção niilista dos Rapinantes e um outro desejar ser um Faustiano manipulador e cruel, e nenhum dos dois é compatível com sua premissa? É uma péssima idéia obrigar os jogadores a escolherem este ou aquele personagem, pois você vai querer que cada jogador sinta como se estivesse contribuindo para o jogo e interpretando um personagem no qual ele realmente está interessado. Nesse momento, é preciso um pouco de negociação e algumas concessões. Talvez você consiga fazer o jogador se interessar por seu ideal de heroísmo e redenção, quem sabe alterando o foco da crônica para a luta dos personagens contra a ameaça dos Terrestres, algo contra o que todas as facções podem se unir. O importante é garantir que suas idéias e as expectativas dos jogadores estejam em sincronia antes mesmo de começar a desenvolver a crônica, de modo que as escolhas de todos contribuam para o conceito geral e não tentem arrastá-lo para dezenas de direções diferentes.

Depois de todos concordarem com a direção geral da crônica, os jogadores podem começar a criar seus personagens enquanto você dá forma ao mundo no qual eles vivem. Vale a pena fazer isso simultaneamente, pois essa estratégia permite que suas idéias colidam com as deles e pode lhe mostrar outras direções que talvez tivessem passado despercebidas. Imagine, por exemplo, que um jogador deseja criar uma personagem razoavelmente jovem, mas com certas ligações políticas e uma boa renda. Levando tudo isso em consideração, você poderia sugerir que a personagem é a filha de um proeminente político local. Ela cresceu entre os bambambãs da cidade, o que lhe proporciona contatos úteis e uma boa compreensão da política local.

Isso permite a você formular mais perguntas para o jogador. Qual é a relação entre pai e filha? Ela concorda com a política dele? Ele é corrupto ou um dedicado servidor público? Sua luta constante pela reeleição abala o relacionamento com ela e outros membros da família? Ela tem irmãos e eles estão seguindo os passos do pai? Faça perguntas e estimule o jogador a preencher as lacunas. Isso permitirá a ele desenvolver e enriquecer o histórico da personagem e proporcionará a você inúmeras sugestões de histórias para sua crônica. Como o demônio concilia os sentimentos de sua hospedeira com o desejo de transformar o pai dela num servo? E se um outro demônio tentar escravizá-lo ou a um dos irmãos dela? Como ela pode usar as ligações políticas de seu pai para promover os próprios planos? Isso a colocará em conflito com outros anjos caídos ou, pior ainda, os servos dos Terrestres? Peça aos jogadores que forneçam

muitos detalhes ao criarem seus personagens. Sente-se com eles durante o processo de criação e sugira algumas idéias para os históricos, depois aproveite ao máximo as informações que eles apresentarem. Eles podem proporcionar a você centenas de personagens, situações e conflitos que terão alguma utilidade posteriormente.

A escolha dos Antecedentes do personagem proporciona novas oportunidades de acrescentar profundidade a sua crônica e enriquecer suas histórias. Estimule a aquisição de servos, contatos, influência e coisas do gênero, depois troque idéias com o jogador para lhes dar vida. De onde vêm os recursos do personagem? Ele é um herdeiro? Ganhou na loteria? Teve a sorte de presenciar uma compra de drogas que deu errado e roubou o dinheiro sujo de sangue? Que efeito essas circunstâncias têm sobre a personalidade do personagem e seu lugar na crônica? Do mesmo modo, os servos ou os contatos são mais do que meros pon-

tos na ficha do personagem: eles são pessoas com as próprias necessidades, metas e opiniões. Por exemplo, suponha que um jogador quer que seu personagem tenha um contato de nível intermediário na polícia. Quem é o contato e como o personagem estabeleceu esse relacionamento? O contato poderia ser o tio do personagem, um investigador veterano da Homicídios que tem o hábito de fazer perguntas contundentes sobre o estilo de vida e as atividades do personagem (particularmente se ele o flagrar na cena do crime de um assassinato recente!).

Cada Antecedente é uma dimensão acrescentada ao conceito do personagem e encerra inúmeras idéias capazes de inspirar o Narrador. Como o demônio concilia suas antigas lembranças com os laços reais e imediatos da família e dos amigos de seu hospedeiro? O personagem aceita esses relacionamentos sinceramente ou os considera fontes úteis de Fé e nada mais? Essas situações são alguns dos primeiros dilemas que o personagem precisará enfrentar e podem influenciar suas ações de várias maneiras sutis. É sempre tentador simplesmente tratar de maneira superficial as particularidades do prelúdio de cada personagem e continuar com "a vida de demônio", mas isso exclui uma dimensão importante da luta do personagem contra seu Tormento. Dar atenção a esse aspecto da criação do personagem proporciona um terreno fértil de onde você poderá extrair idéias e personagens secundários.

Depois de determinada a direção geral de sua crônica e incorporados os elementos dos personagens dos jogadores, você pode passar a estabelecer os pormenores do cenário.

Um MUNDO DE TREVAS

O cenário é mais do que simplesmente uma localidade física na qual se passam suas histórias. É um ambiente que reflete os temas da crônica e corrobora o tipo de história que você quer contar. Imagine a desolada paisagem urbana de *O corvo* e o modo como esta dá força aos temas do filme: morte, amor e esperança. Será que a história seria tão intensa se tivesse como cenário as ruas limpas de uma ensolarada cidadezinha do Colorado?

• **Fé Nunca Mais:** O mundo de *Demônio* é um reflexo mais sombrio e desolado do nosso. Enquanto você imagina os pormenores do cenário, há alguns elementos cruciais a manter em mente: os anjos caídos voltaram a um mundo que os esqueceu. A marcha implacável da tecnologia e da razão escarnece da fé e iguala a crença numa divindade à ignorância infantil ou aos delírios dos loucos. As pessoas ainda vão à igreja ou oram voltadas para Meca, mas isso não passa de falsa devoção a instituições que lhes permitem justificar seus excessos e difamar outras que defendem opiniões contrárias. As igrejas modernas são feitas de aço e vidro, têm sistemas de som de alta tecnologia no lugar de um corô e seus próprios estúdios de TV para arrancar contribuições das massas. Séculos de cobiça, violência e

AS LIMITAÇÕES DOS MORTAIS

Um dos desafios cotidianos do Narrador de *Demônio* é equilibrar com cuidado o conhecimento e o poder cósmico do personagem com as limitações de seu corpo hospedeiro e mortal. É tentador para o jogador presumir que seu personagem está a par de quantidades ilimitadas de conhecimento baseado em lembranças que remontam ao início dos tempos. Apesar de ser divertido tirar proveito das antigas lembranças e do discernimento divino dos Celestiais para acrescentar profundidade a um personagem de *Demônio*, aproveitar-se exageradamente desse conhecimento poderia facilmente desequilibrar a crônica. E quem quer interpretar um anjo sabe-tudo de qualquer maneira? Onde está o desafio nisso?

Não há nada de errado em permitir que os jogadores façam uso das antigas lembranças de seus personagens, principalmente quando isso ajuda a desenvolver o enredo de sua crônica ou contribui para o drama da história. No entanto, para evitar que esse uso fuja ao controle, enfatize o fato de que, apesar de os personagens dos jogadores terem grande conhecimento a sua disposição, o acesso a essas informações é outra história. Apesar de toda a sua complexidade, a mente humana não consegue conter todas as lembranças de um demônio e, portanto, a recordação é imperfeita na melhor das hipóteses. Evocar os pormenores da Guerra da Ira seria como se você ou eu tentássemos recordar episódios de nossa tenra infância. Tendemos a lembrar de uma série de imagens, algumas delas são vividas e relevantes, outras são aparentemente aleatórias, e todas são contaminadas por sentimentos e pontos de vista pessoais. Devido a suas limitações mortais, os personagens demônios recordam seu passado da mesma maneira e reduzem seu vasto conhecimento a um nível mais gerenciável.

medo alienaram a raça humana da religiosidade. As preces não são atendidas, os inocentes continuam a sofrer e os atos de generosidade e compaixão são convites para que seus perpetradores se tornem vítimas. Deus, como naquela frase famosa, está morto nos corações e nas mentes dos seres humanos.

• **Tons de Cinza:** Associada ao envenenamento da fé está uma descrença difusa na natureza humana e a degradação da própria tessitura da sociedade. A violência e o desespero são endêmicos. Os ricos ficam cada vez mais ricos, e os pobres cada vez mais pobres, e ninguém acredita que as coisas vão melhorar. A humanidade está apodrecendo por dentro e dando continuidade a um lento e triste declínio, e os sinais dessa decadência estão em todo lugar, nas fachadas desgastadas das grandes igrejas góticas e dos edifícios comerciais de granito. Em meio às desalmadas torres de aço e vidro, é possível encontrar uma catedral abandonada de vitrais coloridos e de uma beleza há muito perdida. Esse lugar é um lembrete persistente daquilo que o mundo poderia ter sido. Perdemos nossos heróis. Eles foram envolvidos em escândalos sexuais ou flagrados aceitando subornos, ou talvez tenham sido vitimados pela violência urbana. Não existe uma liderança forte, ninguém acredita nos políticos nem na construção de um futuro melhor. As pessoas sabem que isso é impossível.

• **O Fim Está Próximo:** O céu se enche de poluentes, e os mares são os cemitérios de incontáveis toneladas de lixo tóxico. O clima está se tornando cada vez mais quente e desencadeia secas brutais e terríveis tempestades; a ascensão do nível do mar ameaça as cidades litorâneas e as

ilhas. Os jornais estão cheios de histórias que predizem uma terrível catástrofe iminente, e muitas pessoas não conseguem se livrar do medo de que a humanidade esteja vivendo seus últimos dias. À medida que as guerras e os boatos correm o mundo, e a terra definha e ferve com o calor, até mesmo os anjos caídos acreditam que o fim do mundo está próximo.

Essas características ilustram a essência do Mundo das Trevas e são importantes por realçarem os dilemas enfrentados pelos personagens ao lutarem contra sua natureza demoníaca. O desespero e a resignação os cercam; a violência e a morte são comuns. O que é mais uma morte, mais uma mentira? Que diferença uma única pessoa, ou até mesmo *um anjo*, pode fazer? As virtudes da coragem e da compaixão são difíceis de encontrar e ainda mais difíceis de se conservar, mas o importante é lutar por elas. Essa luta é a origem do triunfo e da tragédia do jogo, e suas decisões durante o desenvolvimento do cenário devem levá-la em consideração. É importante ressaltar que você não precisa *ater-se religiosamente* a esses conceitos, e a ênfase que você dedicará a eles é estritamente uma questão de gosto pessoal. A única coisa importante a lembrar é que o ambiente deve ser aquele no qual fazer a coisa certa e louvável é difícil e desanimador.

Naturalmente, não há limites para as possíveis localidades físicas à disposição de sua crônica. Os futuros livros de referência de **Demônio** focalizarão a cidade de Los Angeles como o cenário fundamental do jogo, mas os pormenores sobre seus habitantes infernais e as intrigas que os envolvem serão adaptáveis a quase todos os cenários que você escolher. Se você quiser



ambientar sua crônica numa cidade grande que você não conhece muito bem, a biblioteca local talvez forneça informações úteis e mapas que você poderá reinterpretar posteriormente para que estes se adaptem a seus objetivos. Entretanto, não esqueça que você não é obrigado a ser fiel a cada detalhe. Este é o Mundo das Trevas, e você pode dar-lhe a forma que desejar. Pense nas diretrizes anteriores e adapte os detalhes a suas próprias idéias de modo a criar a atmosfera apropriada. Muitos Narradores preferem ambientar suas crônicas em reflexos mais sombrios de suas próprias cidades. Recorrer a pormenores conhecidos ajuda a pintar um quadro vibrante para os jogadores e dá ao cenário um realismo visceral que é difícil obter de outro modo.

Ao mapear a extensão e a largura do local, inspire-se nas atrações de cidades importantes, combine função e simbolismo para tornar as imagens interessantes. Por exemplo, uma estação ferroviária abandonada no centro da cidade pode ser o local ideal para um bando de Devoradores selvagens, devido ao contraste de suas naturezas bestiais com a grandiosidade desbotada da antiga estrutura. Uma catedral abandonada numa região decadente da cidade pode se tornar um tipo de santuário para os anjos caídos, pois seus vitrais e as paredes pichadas proporcionariam um reflexo pungente da existência trágica dessas criaturas e de sua busca por redenção. Um velho e imenso prédio de apartamentos no centro da cidade pode chamar a atenção de um Diabo arrogante, que ali preside a corte numa cobertura espaçosa, melancólica e decorada no estilo de uma época mais antiga e feliz há muito esquecida. Os demônios são criaturas territoriais, e os lugares que eles reclamam como seus espelham invariavelmente seu caráter e suas atitudes. Pense cuidadosamente nos pormenores do cenário e crie locações que sugiram uma certa atmosfera ou contrastem as naturezas das pessoas que nelas vivem. Mas você não precisa levar horas para detalhar exaustivamente cada canto e fresta. Não, concentre-se em dois ou três pormenores interessantes e evocativos que possam criar uma imagem memorável em sua mente.

ESTILOS DE JOGO

Um aspecto importante a se levar em consideração quando os pormenores de sua crônica começarem a se encaixar é o objetivo e o estilo das histórias que você quer contar. A crônica seguirá as ambições grandiosas de um bando de senhores demoníacos e abarcará continentes inteiros ou se concentrará nos conflitos torpes e cotidianos de um punhado de anjos caídos que se digladiam com suas naturezas mais perversas enquanto tentam redimir um único bairro atribulado? **Demônio** dá margem a um amplo espectro de estilos de jogo, do operístico ao visceral, e é de grande auxílio determinar desde o início que estilo complementa melhor a escala de sua crônica.

• **Operístico:** As crônicas operísticas são contos épicos que lidam com os temas em grande escala. As ações e as ambições dos personagens são impressionantes, e as consequências de suas decisões são graves. O realismo torpe dá lugar a histórias ousadas e dinâmicas nas quais os anjos caídos caminham pela terra como titãs, e nações inteiras são vitimadas por seus planos de glória, dominação e vingança.

As crônicas operísticas se concentram muito mais na natureza superior do personagem do que em seu aspecto humano e terreno. Os servos não passam de títeres a serem seduzidos, usados e abandonados. As relações humanas são poucas e espaçadas, mas são intensas e apaixonadas quando ocorrem. As cidades são panos de fundo para as antigas rixas, os romances proibidos e as maquinacões assustadoras dos personagens. Quando triunfam, eles salvam cidades inteiras de um antigo mal; quando fracassam, o mundo arde ao redor deles e seus entes queridos jazem entre as cinzas — muitas vezes assassinados pelas próprias mãos dos personagens. As histórias operísticas são puro melodrama, mas liberam o Narrador para que ele se concentre em narrar contos emocionantes e cheios de ação que não exigem toneladas de sutileza nem atenção aos pormenores terrenos, como o pagamento da conta de luz.

• **Cinematográfico:** As histórias cinematográficas constituem o meio-termo entre as operísticas e as viscerais. Os personagens são criaturas sobrenaturais com cuidados e relacionamentos humanos. Em certo sentido, eles vivem em dois mundos, e seus conflitos mais penosos muitas vezes giram em torno de impedir que esses universos colidam. As histórias cinematográficas contrastam o terreno e o sobrenatural. Os anjos caídos travam batalhas dinâmicas e desperperadas bem debaixo dos narizes da humanidade e se retiram para o consolo da família e dos amigos a fim de cuidar de suas feridas físicas e espirituais. A luta para equilibrar os dois aspectos da vida do personagem proporciona uma série de possibilidades para histórias intensas que combinam realismo e prodígios.

• **Visceral:** As histórias viscerais tratam dos personagens humanos que escondem demônios dentro de si. Em vez de um épico de abrangência mundial ou de uma crônica sobre desejos discrepantes, a crônica visceral trata do apego ao terreno em oposição à pressão do sobrenatural. Os personagens podem se lembrar muito pouco de sua temporada no Abismo. De fato, pode ser que eles não tenham se dado conta de que são demônios, pois se esforçam para explicar os acontecimentos miraculosos e sinistros que os cercam. Essas crônicas são menos heróicas e mais terríveis, e funcionam melhor com um foco estreito e em pequena escala, concentrando-se nas vidas humanas dos personagens e no efeito que suas verdadeiras naturezas têm sobre tudo e todos que os cercam. Esse foco terreno não significa que você não pode se divertir com os poderes angelicais e os conflitos entre os espíritos antigos e imortais, mas o poder da crônica advém da luta dos personagens para desvendar os mistérios de suas próprias naturezas.

A CRIAÇÃO DA CRÔNICA

A *crônica* é a grande história que você quer contar. É constituída de uma série de histórias menores nas quais os personagens dos jogadores são os protagonistas. Pense na crônica como uma coleção de livros que narra um conto extenso e complicado. Cada livro é uma história em si mesma, dividida em capítulos e depois em cenas. O que acontece

em cada história depende em grande parte da marcha da crônica como um todo. Este estágio de desenvolvimento é o que exige mais tempo e dedicação por parte do narrador. As crônicas de **Demônio** funcionam melhor quando têm um início, um meio e um fim bem definidos, pois esses elementos fornecem uma estrutura que aumentará o poder e a complexidade de suas histórias. Do mesmo modo, você precisa detalhar essa estrutura de antemão a fim de organizar seus pensamentos, indicar quando acelerar o ritmo e proporcionar tensão no decorrer de cada história. A crônica perde o foco e a energia se não houver um final de verdade à vista. Depois de todo esse trabalho, você vai querer encerrar as coisas com um estrondo, e não com um lamento queixoso, não é mesmo? Reserve um diário ou um CD para anotar algumas idéias enquanto você delinea os acontecimentos da crônica. Não tente guardar tudo na memória.

A essa altura, você já tem uma boa quantidade de informações para ajudar a conduzir o desenvolvimento da crônica. Agora você tem de detalhar o rumo que as histórias tomarão e misturar todos os pormenores num todo exequível. O primeiro passo é escolher um tema dominante. O tema é a idéia central que descreve o enredo fundamental da história. Alguns temas adequados para as crônicas de **Demônio** são:

- **Lealdade Dividida:** Apesar de enfim libertos de sua prisão, os anjos caídos ainda estão comprometidos a servir seus mestres infernais, que ordenaram aos personagens que preparassem o caminho para a libertação deles. Os personagens atendem ao chamado de seus suseranos aprisionados e criam efetivamente um inferno na Terra, ou correm o risco de angariar a ira dos Príncipes do Inferno lutando contra a libertação dos mesmos? Os riscos são realmente terríveis pois, se os anjos caídos forem arrancados de seus hospedeiros mortais e retornarem ao Poço, sem dúvida pagarão por sua desobediência. E não é só isso, pois para cada anjo caído que luta para manter os demônios monstruosos no Abismo existem outros dez que querem justamente o contrário, semeiam a corrupção e o horror a todo o momento e procuram almas inocentes que darão hospedeiros adequados para seus suseranos. É o clássico conflito heróico contra dificuldades terríveis que funciona muito bem em qualquer estilo de jogo.

- **A Busca por Lúcifer:** O desaparecimento da Estrela da Manhã colocou em dúvida tudo no que os anjos caídos acreditavam e semearam as sementes do desespero que os transformaram nos monstros que eles são hoje. O que aconteceu com Lúcifer e o que isso tem a dizer sobre os anjos caídos e o futuro da humanidade? Além disso, o que acontecerá quando a Estrela da Manhã for encontrada? Isso significará a retomada da guerra contra o Céu? É isso mesmo o que os personagens querem? Este tema é ideal para crônicas que se concentram na conspiração e na intriga e funciona melhor com o estilo cinematográfico de jogo.

- **Uma Guerra Ideológica:** Os anjos caídos não são mais uma hoste unificada — eles estão divididos em facções cujos ideais contrastam vividamente com o resto. Ao retornarem, essas facções ganham novo vigor e, longe das mãos

opressoras de seus suseranos, passam a promover agressivamente seus planos. Naturalmente, este tema funciona melhor quando todos os personagens abraçam os ideais de uma mesma facção, e uma crônica como essa proporciona uma boa mistura de ação e intriga, pois os personagens vão combater, trair, aliar-se e conspirar com e contra seus antigos compatriotas. A possibilidade de representar ideais apaixonados, votos quebrados e tragédia formidável torna este tipo de crônica ideal para os estilos de jogo operístico e cinematográfico.

- **Um Mal Maior:** Todos os anjos caídos têm um demônio oculto em seus corações, mas esse potencial para o mal não se compara ao dos monstruosos demônios Terrestres que nunca se beneficiaram do contrapeso de um hospedeiro mortal. Eles são como deuses perversos, tão alienígenas em sua loucura a ponto de não se assemelharem a homens nem anjos. Agora que essas monstruosidades despertaram de seu longo sono, somente os anjos caídos se colocam entre eles e sua idéia de futuro para a humanidade. Embora os próprios Terrestres sejam poderosos demais para os personagens dos jogadores enfrentarem diretamente, seus servos demoníacos e mortais são outra história. Os Terrestres tentam escravizar, banir ou destruir os anjos caídos recém-chegados e completar seus planos horripilantes de dominar a humanidade. Este tema coloca os personagens numa situação de conflito com um mal inconteste, mas eles precisam decidir até que ponto estão dispostos a entregar sua humanidade para refrear a maré de destruição. Vale a pena se tornar um monstro para salvar vidas inocentes de um mal ainda maior? Este tema funciona melhor com o estilo de jogo operístico ou cinematográfico, mas também pode funcionar numa crônica intensa e visceral.

- **A Volta ao Éden:** O mundo caminha rumo ao nada. Para onde quer que os personagens se voltem, os indícios são claros de que o fim do mundo está chegando. Mas, para seres que presenciaram a criação do próprio universo, o fim não passa de um convite para recomeçar. Os personagens lutam para tirar a raça humana da beira do abismo e restaurar o paraíso na terra ou eles apressam a chegada do fim, em fogo e sangue, preservando o que é preciso preservar com a intenção de dar início a uma nova era, livre dos erros da antiga? Quem decide como esse novo mundo será? Este tema é ideal para um estilo operístico de jogo, mas funciona igualmente bem com um estilo mais humanista e cinematográfico.

Os temas são importantes porque permitem a você focalizar os acontecimentos e as ações em torno de uma idéia central. Eles dão consistência e significado emocional a sua crônica, algo que você pode levar a um clímax. É inteiramente possível ter mais de um tema e estilo de jogo. Talvez você queira criar uma crônica que começa visceral, com os personagens em busca de respostas para explicar os estranhos acontecimentos de suas vidas. Depois, à medida que vão aprendendo mais coisas e descobrindo sua verdadeira natureza de anjos caídos, eles são confrontados com o fim iminente do mundo, o que leva os personagens ao conflito com outros demônios e convida a um estilo de jogo mais ci-

nematográfico ou operístico. Vários temas podem criar uma crônica saborosa para a trupe como um todo, ou cada personagem pode personificar um tema só seu, distinto de seus companheiros. O único limite é a quantidade de esforço que você, como Narrador, deseja dedicar ao desenvolvimento e à integração perfeita de várias linhas narrativas.

Depois de escolhido um tema, você pode começar a desenvolver o rumo que os acontecimentos tomarão em sua crônica, do início ao fim. Como qualquer boa história, uma crônica precisa ter uma conclusão para ser verdadeiramente eficaz e, sabendo para onde vai a crônica, você terá muita mais confiança em suas histórias e maior controle sobre as mesmas. Pense em suas primeiras idéias, nos personagens e nos temas que escolheu, depois detalhe os pormenores de sua crônica como um esboço dos acontecimentos.

Por exemplo, pensemos na crônica de tema misto citada anteriormente. Os personagens começam com pouco ou nenhum conhecimento sobre suas naturezas Celestiais. Todos eles presenciaram acontecimentos estranhos e até miraculosos, como despertar de um coma prolongado ou sobreviver a uma tentativa de suicídio, mas suas vidas até então normais deram reviravoltas horripilantes. Começa com pesadelos intensos e inquietantes em paisagens escuras e inanes e vozes insistentes que lhes dão ordens numa língua terrível que eles não compreendem. Depois, suas vidas são afligidas por acontecimentos misteriosos e até miraculosos. Um ente querido é diagnosticado com uma doença terrível, depois é completamente curado após uma visita do personagem. Um pretense roubo fracassa quando os agressores são atacados por um bando de cachorros selvagens. Um rival de longa data ameaça forçar a demissão do personagem, mas sofre um acidente bizarro que tem como resultado sua morte ou a invalidez. Não vai demorar muito para os personagens começarem a se perguntar se eles são a causa desses estranhos acontecimentos, e eles acabarão questionando a própria sanidade. Sua busca por respostas os levará a vasculhar jornais, livros e até a Internet para encontrar sinais de que não são os únicos.

Por fim, eles descobrirão (ou chamarão a atenção de) outros demônios que se escondem na cidade. Esses demônios tentarão se aproveitar da inocência dos personagens e usá-los como títeres em suas próprias maquinacões, mas, com o tempo, os personagens acabarão descobrindo a verdade sobre si mesmos. Naturalmente, a verdade dificilmente é reconfortante — de fato, isso só dificultará ainda mais as vidas dos personagens, pois eles não poderão mais voltar à rotina “mortal” sabendo do perigo que cresce no seio da raça humana. Eles terão de expulsar os demônios da cidade (ou, se você quiser uma escala operística, do mundo) e, ao mesmo tempo, apegar-se à vida e ao amor que eles reclamaram como seus. Os riscos ficam cada vez maiores à medida que o enredo se desenvolve e ameaçam ainda mais os entes queridos dos personagens, até a revelação final. Eles terão de optar entre o sacrifício de suas vidas como mortais, para aceitar em sua totalidade o poder de seus lados angelicais, e o apego a sua humanidade, que os ameaça com a morte ou algo pior.

Agora você tem um esboço dos acontecimentos gerais de sua crônica. Além desses pontos importantes, outras linhas narrativas menores serão produzidas pela metas e pelos históricos pessoais dos personagens. Essas subtramas podem ser unidas ao enredo global, ou podem ser inteiramente independentes e contribuir para o conjunto com o desenvolvimento dos personagens e a adição de conflitos. Algumas idéias para subtramas aparecem por si mesmas no início da crônica, sugeridas pelos históricos e pelas personalidades dos personagens. Outras surgem no decorrer do jogo, conforme os relacionamentos e as decisões importantes passam a influenciar o rumo dos acontecimentos. Incorpore em sua crônica o maior número possível dessas subtramas, desde que você se sinta à vontade com as mesmas, porque elas proporcionam histórias alternativas que acrescentam dimensões aos personagens e à crônica como um todo.

O DIABO ESTÁ NOS DETALHES

Depois de criados os temas centrais e detalhado o rumo da crônica, você estará pronto para cuidar das especificidades do cenário e dos personagens do Narrador que nele vivem. O esboço que você desenvolveu deve dar a você uma idéia de que tipo de personagem você precisará e quando eles entrarão em cena. No exemplo anterior, o Narrador inicialmente desenvolveria os amigos, os parentes e os entes queridos de cada personagem, dedicando algum tempo e energia ao desenvolvimento de suas personalidades e relações. Com o andamento do jogo, o Narrador poderia completar os detalhes sobre o resto dos demônios da cidade, desde os anjos caídos mais simpáticos aos demônios monstruosos que têm os próprios planos para a cidade, bem como os outros mortais que podem desempenhar papéis importantes na crônica. A questão é que você, o Narrador, não deve se sentir obrigado a criar um mundo inteiro num único dia. Descubra do que você precisará para cumprir o objetivo imediato da crônica, desenvolva minuciosamente esses elementos, depois continue a trabalhar para atender a suas necessidades futuras.

Demônio exige personagens do Narrador bem elaborados para tornar a crônica vívida e emocionalmente intensa. Isso vale principalmente para os servos dos personagens, que são tanto a fonte de seu poder quanto um esplêndido recurso narrativo para reforçar o preço do poder e o perigo da natureza monstruosa dos demônios. Os servos precisam ser personagens bem-acabados e multidimensionais por si só, com pontos fortes e fracos, metas e ambições. Toda vez que um demônio procura um ser humano para selar com ele um pacto de fé, firma-se também um relacionamento e, a menos que você faça os jogadores se esforçarem para criar e manter esse vínculo, eles não hesitarão em fazer com que seus personagens violem esses servos em busca de poder. Retratar-os com pormenores vívidos e utilize-os para evocar emoções e idéias nos jogadores.

Os primeiros personagens do Narrador que você provavelmente vai criar serão aqueles gerados pelos históricos dos personagens dos jogadores. É um bom lugar para começar porque os jogadores ajudarão você a idealizar as vidas e as características dos próprios aliados. Ao criar seus primeiros personagens do Narrador, leve em consideração as diretrizes a seguir:

- **Visualize o papel:** Cada personagem desempenha um papel na crônica, até mesmo o contador que atravessa um estacionamento às escuras e é vitimado pela fome de um personagem. Estabeleça o papel a ser desempenhado pelo personagem, depois determine as qualidades necessárias para que ele cumpra efetivamente sua função. Um possível servo poderia personificar as qualidades da inocência, da ambição, do pavor ou do desespero. Um antagonista, por outro lado, evoca qualidades relacionadas à crueldade, à esperteza ou até mesmo à beligerância grosseira. Se você está criando um personagem demoníaco, pense na Casa à qual ele pertence e como ele entende seu papel no grande plano da Criação. Ele é um Devorador que vê a si mesmo como um monarca do mundo animal ou é um caçador bestial que vive pela emoção da caçada? Ele é um Algoz que reluta em tirar vidas ou é um assassino sem remorsos que arranca as almas humanas como se estas fossem ervas daninhas? A que facção o personagem pertence e o que aconteceu durante a guerra para que ele fizesse essa escolha? Quais são seus objetivos agora que ele escapou do Abismo? Ele está tentando reconstruir um belo reino na Terra e saciar seus desejos ou quer encontrar um jeito de atacar o Céu e fazer justiça em nome de seus companheiros demônios?

- **Trace um retrato:** Visualize a aparência do personagem e leve em consideração as qualidades escolhidas por você. Selecione uma ou duas características que tornam o personagem interessante. Se você estiver visualizando o servo de um personagem, por exemplo, a imagem de um homem alto e de ombros largos com um nariz visivelmente quebrado proporciona um retrato memorável e sugere tanto pontos fortes quanto vulnerabilidades que fornecem ganchos para o relacionamento dele com o demônio em questão.

- **Escolha um nome:** Parece óbvio, mas os nomes, quando escolhidos com cuidado, realçam os personagens, enquanto os nomes ruins aviltam a imagem dos personagens e podem até depreciar a atmosfera geral das cenas nas quais eles aparecem. Se tomarmos o valentão do exemplo anterior e lhe dermos o nome de Garibaldi, os jogadores dificilmente levarão o nome a sério e muito menos apreciarão o personagem e sua situação.

- **Idade:** Quantos anos o personagem tem e como esses anos de experiência de vida afetam o modo como ele vê o mundo? Ele é jovem e idealista, deixa-se facilmente levar por promessas de poder, ou é o tipo de homem que já passou por anos de vitórias e derrotas e tem fatalismo de sobra para duas pessoas adultas?

- **Personalidade:** Escolha uma ou duas palavras que encarnem a personalidade do personagem. No início, talvez você quera recorrer às Naturezas e aos Comportamentos fornecidos para a criação de personagens, depois expandir seu repertório de Arquétipos à medida que você vai ga-

nhando experiência. Para criar personagens interessantes, tente escolher tipos de personalidade que parecem se opor ao “papel” que você deseja que eles desempenhem na crônica. Por exemplo, se estiver visualizando um vilão principal que perseguirá os protagonistas o tempo todo, você poderia contrariar as expectativas dos jogadores e tornar o personagem amigável, expansivo e até piedoso. Faça-o alguém que acredita ser a destruição dos personagens dos jogadores um mal necessário que beneficiará a todos no fim das contas. Se o personagem que você está criando é um anjo caído, sua tarefa é dificultada pelo fato de estar lidando essencialmente com uma personalidade demoníaca imbuída de algumas das características de um hospedeiro mortal. Ao criar um anjo caído, comece por definir a personalidade do demônio. Como ele vê seu papel no processo da Criação? O que o motivou a se rebelar: o amor pela humanidade, o ressentimento em relação a Deus ou a lealdade à Lúcifer? Como a longa guerra afetou suas convicções e sua maneira de encarar a humanidade? Como ele se sentiu a respeito da derrota e do castigo eterno do Céu? Ele é um demônio monstruoso ou de baixo Tormento? Se for um demônio monstruoso, como seu tormento se manifesta? Se for um demônio de baixo Tormento, que traço de seu hospedeiro mortal redespertou sua noção de compaixão e moralidade? Depois de ter respondido a essas perguntas, você poderá passar ao tipo de hospedeiro escolhido pelo demônio. A tentação é selecionar uma personalidade que espelha a do demônio e, em alguns casos, esse será o tipo de personagem que se encaixará melhor na história, mas você pode gerar personagens mais surpreendentes e memoráveis ao criar contrastes entre o ser humano e o demônio. O Diabo que possui um político persuasivo e carismático é eficiente, mas um tanto quanto estereotipado, ao passo que um Diabo no corpo de uma mãe superprotetora de meia idade cria um contraste interessante que acentua os pontos fortes e as limitações das duas personalidades.

- **Histórico:** Todo personagem importante da crônica se beneficia de algum modo do próprio histórico. Que conflitos o personagem enfrentou? Quem ele amava ou odiava? Existem inimigos ou antigos namorados por aí que poderiam cruzar o caminho dos personagens dos jogadores em algum momento? O personagem tinha um mentor? Como esse relacionamento afetou o personagem? Estabeleça para o personagem um histórico tão detalhado quanto você achar relevante para a crônica. No caso de um demônio, esse histórico é essencial. O que ele fez durante a guerra? A quem ele servia? Ele era renomado por seu heroísmo ou famigerado por sua crueldade? Ele cometeu atos dos quais hoje se arrepende? Ele fez inimigos entre os anjos caídos durante o conflito? Quem é seu mestre infernal e será que ele ainda é leal a esse senhor agora que escapou?

- **Peculiaridades:** Cada um é cada um, e todos, sejam mortais ou anjos caídos, têm hábitos peculiares acumulados com o passar do tempo. Seja beber leite direto da caixinha ou remoer pensamentos no telhado do prédio mais alto da cidade, as peculiaridades individuais ajudam a definir mais ainda os personagens e a torná-los memoráveis.

• **Defeitos/Fraquezas:** Ninguém é perfeito. Todas as pessoas têm fraquezas ou defeitos de caráter contra os quais lutar. Isso é especialmente importante no caso dos adversários principais. Os vilões que nada fazem de censurável, não cometem erros e nada temem não só são deprimentes como também enfadonhos. Os pontos cegos ou os defeitos proporcionam rachaduras na armadura do vilão que os personagens podem explorar, ou dão um pouco mais de *páthos* ao personagem heróico que precisa combater não só os demônios externos como também os internos.

• **Parâmetros/Habilidades:** Deixe isto por último. São apenas números. Os personagens do Narrador não precisam ser construídos segundo as meticulosas diretrizes da criação dos personagens dos jogadores. Você pode dar a um personagem do Narrador os níveis e as habilidades que desejar. Se os personagens não forem singulares e interessantes, o melhor conjunto de números do mundo de nada adiantará para sua crônica.

O elemento-chave para tornar os personagens memoráveis é evitar o estereótipo. É fácil ceder à preguiça e simplesmente descrever um personagem secundário como um “Devorador bestial”, e, nesse caso, os jogadores recorrerão a uma única imagem desgastada e a uma série de maneirismos batidos para descrever o que eles encontram. Muito em breve, todo “Devorador bestial” que os personagens encontrarem terão a mesma cara, o mesmo jeito de falar e agir. Contrarie as expectativas dos jogadores. Com um pouco de reflexão, você pode dar a um personagem um toque peculiar que o tornará singular e cativará a imaginação dos jogadores.

Pense na imagem de uma *socialite* afetada e respeitável possuída por um Devorador rapace, ou um Diabo na forma de um caminhoneiro caipira com uma enorme barriga de cerveja. Às vezes, os estereótipos servem para alguma coisa (principalmente para enganar os jogadores), mas, na maioria das vezes, eles devem ser evitados.

BATISMO DE FOGO

Você passou algum tempo esboçando a crônica que quer contar, criando o mundo e detalhando os personagens que o habitam. Você viu seus jogadores criarem personagens e combinou as idéias deles a sua para dar aos jogadores alguma participação em sua criação. Chegou a hora de começar a história. É agora que todo esse trabalho prévio será recompensado e deixará você se concentrar na narração da melhor maneira possível.

Com os temas escolhidos e o esboço da crônica em mente, você precisa estabelecer os acontecimentos que giram em torno do prelúdio, pormenorizar o evento que levou à possessão do personagem e por fim a seu contato com os personagens dos outros jogadores. Mas não se trata de uma imposição. Na verdade, muitos Narradores preferem simplesmente conversar sobre essas minúcias, estabelecer algumas pressuposições com os jogadores e depois passar direto à ação. Infelizmente, isso implica que tanto o Narrador quanto os jogadores perderão a oportunidade de narrar boas histórias e de explorar o que poderia ser um dos acontecimentos mais importantes do desenvolvimento do personagem.



As circunstâncias do prelúdio de um personagem podem ajudar bastante a estabelecer o relacionamento muitas vezes desconfortável entre a identidade do demônio e as vicissitudes de sua recém-descoberta vida mortal. O personagem possuiu seu hospedeiro mortal no momento aniquilador de uma demissão ou insinuou-se pelas veias estreitas de um viciado em heroína chapado? Quem são os mortais que ele encontra pela primeira vez e como ele reage? Como essas experiências afetam seu modo de ver este mundo novo e terrível no qual ele despertou? Desenvolver o prelúdio de cada personagem proporciona a você e aos jogadores uma variedade de idéias que vocês não conseguiriam de outro modo.

A melhor maneira de explorar a fusão do mortal e do demônio é primeiro se concentrar na vida do hospedeiro mortal nas horas ou mesmo dias antes da possessão. Apresente ao jogador as provações e as atribulações terrenas do personagem, desenvolva seus sonhos, temores, esperanças e necessidades. Aí chega o dia em que tudo desmorona: a seqüência de acontecimentos que priva o mortal de seus últimos vestígios de determinação. Ele perde a batalha contra o alcoolismo, deixa a esposa ou perde o controle num momento brutal e irrecuperável? Ao criar o passado do mortal e conduzi-lo até o momento da verdade, você e o jogador entenderão melhor as emoções e os relacionamentos que eram supremos na mente do hospedeiro quando ele sucumbiu ao demônio. Desse modo, vocês podem estabelecer os pontos de vista e os sentimentos que mais influenciariam a epifania do demônio.

Exemplo: *Fred cria o conceito do personagem em torno de um Algoz que possui o corpo de um rapaz de vinte e poucos anos, recém-saído da faculdade e que luta para sobreviver no mundo real. Ele é casado e sua esposa está grávida. O dinheiro anda curto, e Fred decide que a jovem família vive numa parte ruim da cidade porque é o único lugar com aluguéis acessíveis. Fred decide que o homem tem dois empregos e toma o ônibus para ir ao trabalho, o que o tira de casa antes do amanhecer e só o deixa retornar tarde da noite. Ele dorme mal, vive faminto e irritadiço, preocupado em sobreviver mais um mês com o pouco que ele e a esposa ganham. Susan, a Narradora de Fred, pega o fio da meada a partir daí. Ela descreve uma noite fria no começo do inverno. A neve e o granizo começam a cair, o homem de família de Fred desce do ônibus e, exausto, caminha para casa. Era dia de pagamento e, com o aniversário da esposa chegando, ele esbanjou um pouco e comprou o par de brinços que ela andara admirando no shopping center. Ele está tão cansado e com tanto frio que não repara nos cinco vultos que saem das sombras de um beco próximo e passam a segui-lo.*

Os ladrões o atacam quando ele abre a porta do prédio onde fica seu apartamento. Antes que ele se dê conta, eles o atiram no piso do saguão e o chutam até a beira da morte. Impotente, ele vê os homens rasgarem-lhe os bolsos, pegarem seu dinheiro, os brinços da esposa e as chaves. Sorrindo como cães selvagens, os ladrões sobem as escadas até o apartamento. A fúria, a frustração e a vergonha o sobrepujam, e Susan e Fred concordam que esse é o limite do rapaz. Seu espírito

está alquebrado, e é para esse vazio que corre Lharael, o Cavaleiro Ímpio da Legião de Ébano. Considerando-se as circunstâncias do prelúdio do personagem, Fred estabelece que Lharael é bastante afetado pelo amor de seu hospedeiro pela esposa e pelo ódio a todos os criminosos, mas principalmente os assaltantes e os ladrões. Os gritos ecoam pela escadaria e Lharael fica de pé, com o corpo já envolvido por um manto de brumas, pois o cavaleiro decaído se levanta para exigir vingança.

Depois de os personagens terem experimentado suas vidas mortais, resta saber como eles formaram um grupo.

AS EVOCAÇÕES E A NARRAÇÃO

Narrar a primeira manifestação da doutrina de um personagem costuma ser um desafio, principalmente nas histórias em que o personagem não conhece sua verdadeira natureza. Como o personagem pode recorrer a habilidades que ele nem mesmo lembra ter?

Existem algumas maneiras de permitir a um personagem descobrir seus poderes indiretamente. Um dos métodos é fazer a evocação se manifestar espontaneamente numa situação de tensão extrema ou quando o personagem é tomado por fortes emoções. O personagem atacado por um assaltante desenvolve garras de repente ou desvia uma bala com uma rajada de vento, ou então convence um policial a não lhe dar uma multa com um grau de charme que ele não sabia ter. As evocações geralmente exigem palavras de poder para serem ativadas, mas não precisa ser assim. A necessidade inconsciente do personagem pode ser suficiente para fazer o poder se manifestar. Como alternativa, você pode fazer o personagem se flagrar murmurando uma torrente de palavras indecifráveis que deixa seus lábios entorpecidos e sua língua dolorida à medida que a evocação se desdobra diante dele. Mais tarde, enquanto ele se esforça para lembrar o que disse, você pode criar uma série de histórias em torno da busca por esse conhecimento enquanto ele tenta identificar e decifrar as frases estranhas que ainda persistem em sua mente.

Um outro método é a seqüência de sonho. O personagem sonha que está voando e acorda no telhado da própria casa, ou então sonha que está invocando uma tempestade e acorda com água pelos tornozelos. Ao tentar compreender os fenômenos estranhos que acontecem a seu redor, ele descobrirá aos poucos sua verdadeira natureza.

Por último, se o personagem possuir o Antecedente Mentor, você pode criar situações nas quais ele é aparentemente perseguido por um indivíduo misterioso que deixa escapar pistas enigmáticas sobre sua verdadeira natureza e seu poder. Isso dá margem a várias oportunidades para encontros horríficos que devem, por fim, incitar o personagem a verificar se as insinuações do estranho são verdadeiras.

Apresentar os personagens uns aos outros e assistir à formação dos relacionamentos no decorrer da primeira história pode dar aos jogadores uma idéia melhor da química do grupo e preparar o palco para possíveis conflitos. A maneira de reunir o grupo de personagens depende em parte do tipo de trupe que eles pretendem constituir. Veremos alguns exemplos a seguir:

- **Arautos do Inferno:** Todos os personagens devem lealdade a um mesmo senhor infernal, e seu retorno à Terra foi arranjado para garantir que eles chegassem ao mesmo tempo e no mesmo lugar. Depois disso, eles deveriam se ocupar das tarefas apontadas por seu senhor, mas talvez os personagens tenham outros planos agora que estão livres do jugo de seu mestre. Esta abordagem é o método-padrão para reunir um grupo de demônios, pois eles podem ser de Casas e facções diferentes, mas talvez ainda tenham em comum certos antecedentes e uma história que permitem aos jogadores entrar logo de cara na crônica.

- **Verdadeiros Crentes:** Semelhante ao método anterior, os personagens pertencem todos à mesma facção e são enviados para a mesma área pelos dignitários do partido a fim de promover os planos do grupo.

- **Os Perdigueiros e o Caçador:** Este método obriga os personagens a se unirem para sobreviver numa cidade infestada pelos servos mortais e demoníacos de um Terrestre. Os personagens são imediatamente capturados, mal acabam de chegar, o que os reúne e lhes dá um motivo óbvio para cooperarem na fuga, ou então eles se encontram mais ou menos por acidente quando seus caminhos se cruzam em meio a uma acirrada perseguição.

- **De Volta às Ruínas:** Os personagens são atraídos para seu antigo lar durante a guerra e cruzam o caminho uns dos outros. Este cenário pode ser tão específico quanto as ruínas de um bastião infernal escondido ou tão vasto quanto um amplo vale fluvial que antigamente era parte de uma vala submarina. Esta opção permite personagens de diversas Casas e facções, mas proporciona oportunidades para histórias comuns que criam relacionamentos e rivalidades pré-estabelecidas.

- **Os Párias:** Os personagens se vêem numa cidade controlada por um poderoso grupo de demônios monstruosos, algo que os une em nome da sobrevivência mútua.

A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS

Existem vários elementos cruciais ao processo narrativo que você deve levar em consideração ao desenvolver suas histórias. São eles: o *enredo*, o *conflito*, o *cenário* e a *atmosfera*.

O enredo é a seqüência de acontecimentos e ações que os personagens seguem do início ao fim. A primeira pergunta que você deve fazer a si mesmo ao planejar uma história é qual será o enredo. Como no caso de sua crônica, você precisa ter uma idéia clara de para onde a história caminhará e como você levará a ação a um final satisfatório. Existem dois tipos de enredo ou trama. As tramas principais são histórias que participam integralmente da

crônica e promovem a história geral. As tramas secundárias são histórias não relacionadas que podem ou não ter algo a ver com a crônica, mas proporcionam digressões interessantes. A melhor maneira de conduzir uma crônica é entremear as tramas secundárias entre as principais para oferecer um intervalo entre os acontecimentos mais importantes, permitir que você tome um pouco de fôlego e experimentar idéias interessantes sem prejudicar a integridade da história principal.

Para suas tramas principais, consulte o esboço da crônica e tire dali as idéias para os passos seguintes da história. O esboço da crônica serve para proporcionar a você alguns pontos de referência na criação e condução das tramas principais.

No caso das tramas secundárias, vale qualquer coisa. Se os jogadores andam suando para resolver uma série de tramas principais sinistras e difíceis, talvez seja o momento de inserir um pouco de humor negro para aliviar a tensão. Talvez eles encontrem um bando de caçadores de demônios que compensam a falta de habilidade e conhecimento com um pouco de entusiasmo irresponsável e um monte de armas caseiras. Se os personagens estão se tornando um pouco descuidados com suas existências infernais, você pode criar uma história que envolva um parente ou namorado mortal escravizado por um demônio monstruoso. As tramas secundárias são boas para fazer experiências e servem de peças de transição entre as tramas principais.

Qualquer enredo deve permitir que sua idéia central seja resumida em uma ou duas frases curtas. Veremos alguns exemplos a seguir:

- Um demônio monstruoso chega à cidade e dá início a um reinado de terror, e isso exige que os personagens tomem alguma atitude.

- Os personagens são abordados por um Malfeitor que precisa da ajuda deles para localizar um artefato perdido da Idade da Ira.

- A cidade dos personagens é invadida por um grupo de serviais dos Terrestres que deseja escravizar ou destruir qualquer demônio que encontrar.

Se você não conseguir explicar a idéia principal da história em duas frases, é bem provável que você esteja tentando fazer muita coisa de uma vez só. Focalize suas idéias em uma ou duas ações centrais, depois desenvolva a seqüência dos acontecimentos.

É inteiramente possível ter um enredo dentro do outro, uma história que se desenvolve paralelamente à principal e envolve um ou mais personagens. Essas subtramas são boas para desenvolver os personagens, pois oferecem outros conflitos ou obstáculos que complicam a conclusão da história principal. As subtramas podem incluir a aparição da antiga namorada de um dos personagens, que foi tomada como serva pelo maior adversário do grupo, ou um dos integrantes da trupe talvez seja convocado a agir contra os membros de sua própria Casa ou facção e, portanto, precisa decidir a quem deve lealdade. Se os personagens dos jogadores foram criados com detalhamento suficiente, muitas das histórias

criadas por você podem apresentar complicações adicionais para os membros do grupo. Use essas subtramas sempre que possível, desde que elas não depreciem a história principal como um todo. Ao inserir o histórico de um personagem (ou os relacionamentos atuais do mesmo) em suas histórias, você enredará mais ainda as idéias do jogador na crônica e envolverá ativamente esse jogador na narrativa.

Depois de determinar o enredo da história, você precisará se concentrar no conflito principal. O conflito representa os obstáculos ou as forças opositoras que os personagens precisam superar para concluir o enredo. O conflito pode se originar de várias fontes, tanto dentro como fora do grupo de jogadores. Imagine que os personagens são confrontados por um demônio monstruoso que está aterrorizando a cidade onde eles vivem. Eles poderiam tentar enfrentá-lo diretamente, ou melhor ainda, eles poderiam solapar o poder da criatura atacando-lhe os servos. Os personagens de baixo Tormento poderiam fazer objeção ao que, essencialmente, não passa de uma série de assassinatos a sangue frio, o que criaria um conflito dentro do grupo de personagens. Sempre que possível, os Narradores devem estimular esse tipo de dilema interno. Acima de tudo, o conflito moral apresenta aos personagens um obstáculo que eles simplesmente não conseguirão superar com a força bruta. Isso os faz pensar e é o melhor tipo de desafio que existe.

O conflito pode ser criado em qualquer número de combinações. Entre as fontes mais óbvias estão:

- **O Embate dos Anjos:** Os anjos caídos e os demônios mais monstruosos lutam pelo controle de uma cidade, vila ou região.
- **Conflito entre Facções:** As facções rivais se esforçam para promover os próprios planos às custas de seus adversários.
- **Rixas Antigas:** Dois senhores demoníacos lançam seus subordinados uns contra os outros para acertar as contas de uma rixa que remonta à Idade da Ira.
- **Contra os Deuses Perversos:** Os personagens embarcam numa campanha para frustrar os planos de um dos Terrestres e seus asseclas.
- **O Apóstolo da Igreja:** Os personagens são perseguidos por um grupo de caçadores de demônios que tentam exorcizá-los, ou pior, aprisioná-los com a intenção de estudá-los no futuro.

Com o enredo e os conflitos firmemente estabelecidos em sua mente, você pode pensar nos elementos do cenário e da atmosfera da história. O cenário é uma consideração importante para cada história tanto quanto para a crônica como um todo. Os pormenores bem escolhidos podem evocar imagens e impressões que realçam o impacto do conto. Tente fazer o cenário repercutir os sentimentos que você julgar apropriados à história. Por exemplo, vamos supor que você deseja fazer com que os personagens entrem no covil de um poderoso demônio. Do jeito que você visualiza o covil e a criatura que ali vive, você quer que os jogadores se sintam impotentes e desesperados:

A escadaria do abrigo está apinhada de gente, mesmo à meia-noite. Os sem-teto estão sentados aqui e ali, sozinhos ou em grupos, resmungando uns com os outros e observando a rua com olhos furtivos e vidrados. Logo depois das desgastadas portas de madeira fica um amplo saguão tomado por formas imóveis e silenciosas. Algumas dormem envolvidas em camadas de roupas imundas, abraçadas aos sacos de lixo onde guardam seus pertences terrenos. Outras estão sentadas em seus catres ou contra as paredes, fitando o vazio com expressões perplexas, como se lutassem para lembrar quem são e como herdaram essa vida triste. Do outro lado da sala, depois das panelas frias e vazias da fila da sopa, ficam uma passagem escura e as escadas que descem até os aposentos do demônio.

A criação da atmosfera da história acompanha a escolha do cenário porque, mais uma vez, ela está relacionada ao tipo de clima que você deseja transmitir aos jogadores. Se o cenário proporciona um ambiente evocativo para a história, a atmosfera é a maneira como você escolhe descrever o ambiente e as ações dos personagens que nele se encontram. O segredo para evocar a atmosfera correta é enfatizar pormenores que pintam o quadro que você deseja transmitir e minimizar os demais. Por exemplo:

- **Medo:** Para evocar uma atmosfera de medo, enfatize as imagens de desamparo, vulnerabilidade e horror. *As crianças encaram você com olhos vidrados e arregalados de medo. Elas fogem precipitadamente quando você se aproxima e choramingam ao se recolherem nas sombras. Todas elas evitam a porta de ferro que avulta do outro lado do porão.*
- **Raiva:** Para evocar a raiva, enfatize os pormenores relacionados à violência, à frustração e à fúria. *Alguém grita, um som de pura fúria, e então uma garrafa se espatifa contra a porta de um carro. A vitrine de uma loja se estilhaça, e o barulho de punhos e clavas a golpear a carne começa a ecoar rua abaixo.*
- **Solidão:** A solidão é evocada com imagens de abandono e isolamento. *O cinema já teve seus dias de glória; agora a grande marquise está às escuras, e os vidros da bilheteria há tempos estão quebrados. Ao longo de uma das paredes, restam cartazes amarelados debaixo de vidraças imundas, uma celebração às estréias dos estouros de bilheteria e a estrelas sensuais e promissoras, hoje esquecidas.*

• **Desespero:** O desespero e a angústia brotam de imagens de desamparo, esperanças desfeitas e perda da inocência. *Construíram um deque na virada do século para os namorados e as crianças, com brinquedos de cores vistosas e quiosques à beira-mar que vendiam doces e confeitados, ou então ofereciam prêmios para atrair os pretendentes mais ávidos. Agora os brinquedos estão enferrujados e sem lustro, e seus esqueletos rangem com a fria brisa marinha, e as únicas almas a assombrar as choupanas cobertas de pichações são os sem-teto, que nada desejam além de abrigo e um lugar para tomar um trago.*

Quando bem escolhidos, o cenário e os pormenores pegam os jogadores de jeito, despertam o interesse e proporcionam imagens memoráveis que tornam o jogo mais palpável e próximo.

Tão logo domine esses elementos, você terá de reuni-los em cenas individuais que cativem os jogadores, preparem o palco, levem a ação a um clímax, depois conclua a história de maneira a amarrar as pontas soltas e preparar o cenário para a história seguinte.

- **O Gancho:** O primeiro passo de qualquer história é envolver os personagens e aguçá-los a curiosidade e o interesse. O gancho pode ser um estranho que pede ajuda aos personagens, uma repentina convocação para a corte de um príncipe ou o fato de presenciar um acontecimento súbito e sensacional. Você deve criar os ganchos de sua história para apelar diretamente à personalidade e ao histórico dos personagens. Por exemplo, um personagem que tenha possuído o corpo de um investigador poderia ser envolvido na história por um assassinato ou um roubo desconcertante que serve de estopim aos acontecimentos da história. Se um personagem tem ambições políticas, ele seria envolvido numa história que sugere oportunidades de promoção ou vantagem sobre seus competidores.

- **Preparação:** Depois de despertar o interesse dos personagens, você precisará enredá-los na história e estabelecer os desafios que os aguardam. Só não mostre todas as cartas de uma só vez. A melhor maneira de manter a curiosidade dos jogadores é dar a eles apenas uma peça do quebra-cabeça por vez. Deixe-os ter uma certa noção do que precisam realizar — um objetivo imediato que leva ao cumprimento de uma meta — e dê-lhes algumas dicas sobre o que os aguarda. Se forem espertos, os jogadores tentarão pensar no futuro e descobrir aonde as ações dos personagens levarão. Caso contrário, eles estarão sujeitos a todos os tipos de reviravoltas e complicações para tornar a história interessante.

Por exemplo, suponha que os personagens ficam sabendo que uma criança foi raptada por um demônio monstruoso. Os personagens podem ser levados a salvar a criança por várias razões pessoais. Um deles talvez simplesmente se sinta obrigado a proteger crianças. Um outro poderia estar obcecado com a idéia de se alimentar da fé da criança. Outro ainda talvez quisesse resgatar a criança simplesmente para frustrar os planos do seqüestrador. No início, toda a informação que eles possuem trata apenas da identidade da criança e dos relatos que descrevem o seqüestro. Daí em diante, eles precisarão descobrir a identidade do raptor e seus motivos, o que pode acrescentar novas complicações à história. E se o seqüestrador for um poderoso anjo caído cujas graças os personagens vinham tentando obter já há algum tempo? Será que eles frustrarão os planos desse demônio e perderão tudo o que já conquistaram?

- **O Desenvolvimento da Ação:** À medida que os jogadores evoluem, os desafios enfrentados pelos personagens devem se tornar cada vez mais difíceis e talvez apresentar algumas surpresas para complicar as coisas. Ao planejar uma história, introduza algumas complicações secretas, inteiramente desconhecidas pelos personagens, algo que exigirá um pouco de iniciativa e premeditação para ser descoberto. Por exemplo, o demônio que os personagens querem confrontar pode ter investido recentemente na

aquisição de vários guarda-costas muito bem pagos, ou o contato mortal que supostamente forneceria informações e apoio aos personagens pode ser escravizado por um dos adversários do grupo. Tente puxar o tapete dos personagens pelo menos uma vez durante a história, mas permita-lhes a oportunidade de solucionar o problema usando a cabeça e mostrando-se engenhosos. À medida que as dificuldades aumentam e as tensões se acumulam, você pode levar a ação a um final dramático.

- **O Clímax:** O *grand finale* tem de ser digno do empenho dos personagens para chegarem até lá. Essa é a regra de ouro da narrativa. O anticlímax funciona bem nos livros, mas não quando um grupo de pessoas se empenhou durante horas e horas para cumprir um objetivo. Quanto mais os jogadores e seus personagens tiverem de suportar, mais dramático terá de ser o clímax para que eles não se decepcionem. Um clímax operístico deve ser matéria para lendas: os personagens tomam o controle de uma cidade das garras de um usurpador ou derrotam um demônio Terrestre e seus asseclas de uma vez por todas. O clímax de uma crônica mais visceral geralmente é muito próximo e pessoal. Os personagens enfrentam seu Tormento e o sobrepujam, ou então vêem suas vidas transformadas num inferno. Trata-se mais das decisões tomadas pelos personagens e de como suas existências se alteram em função das mesmas.

- **Conclusão:** Também conhecido como causa e efeito, este é o momento da história em que os personagens vêem as conseqüências de suas ações e amarram as pontas soltas ou respondem às perguntas que surgiram no caminho. Nesta etapa do processo narrativo, é fácil deixar de lado a interpretação e simplesmente fazer uma sessão de perguntas e respostas com os jogadores. Se possível, tente encenar as conseqüências de uma história, deixe os jogadores verem os efeitos da obra de seus personagens. Se eles resgatarem uma escola ou uma igreja das garras de um demônio monstruoso, procure uma maneira de revisitar o lugar mais tarde e verificar como as ações dos personagens mudaram-no para melhor — ou pior. Esse desfecho ajuda a gerar a noção de um panorama maior e, ao mesmo tempo, mantém o interesse e a curiosidade dos jogadores.

EXEMPLOS DE HISTÓRIAS

Veremos a seguir uma série de sugestões de histórias que ilustram diferentes combinações de conflitos, enredos e subtramas que você pode usar em suas crônicas:

- **Almas Perdidas:** Crianças abandonadas estão desaparecendo das ruas nas proximidades da rodoviária da cidade, e a polícia é incapaz de capturar os perpetradores. Às vezes, os corpos das crianças são encontrados, claramente vitimados por mutilação e assassinio ritual; outras vezes, a vítima nunca mais é vista. Os perpetradores podem ser demônios monstruosos, servos dos Terrestres em busca de um hospedeiro adequado para encerrar a essência de seu mestre ou até mesmo um bando de caçadores de demônios equivocados tentando “salvar” do mal as crianças de rua.

- **Ave César:** É ano eleitoral, e a imprensa está alvoroçada com a ascensão meteórica de uma candidata de origem

humilde que arrebatou a cidade. O carisma e o charme da mulher fazem até seus oponentes mais dedicados vacilar, e suas opiniões até mesmo sobre as questões mais controversas só servem para aumentar-lhe o prestígio aos olhos do público. De algum modo, ela se livrou da mácula do escândalo, mas há boatos de que dois jornalistas que investigaram o passado dela desistiram abruptamente da matéria (um deles se juntou ao comitê eleitoral e o outro abandonou inteiramente a carreira jornalística). Ela é um demônio ou um mortal a serviço de um dos anjos caídos. Se ela for exatamente o que parece ser — um político nato com enorme potencial de liderança —, será que os personagens conseguirão impedir que ela seja tomada como servo?

• **Às Portas do Céu:** Existe uma igreja na pior parte da cidade que resistiu como um bastião de fé num mar de violência, degradação e desespero durante anos. Agora, a campanha contra as drogas e a prostituição promovida pelo padre angariou a ira de uma ou mais gangues locais, que passaram a demonstrar um interesse perverso em aterrorizar a igreja e a congregação. Essa organização é bastante atípica num grupo de supostos inimigos, a menos que um poder maior os conduza. De que lado os personagens entrarão na luta? Eles vão proteger o padre do demônio misterioso e seu suprimento aparentemente infinito de arruaceiros, ou eles se aliarão ao demônio e se lançarão contra a igreja? Uma reviravolta interessante seria o padre se revelar, na verdade, o vilão da história: ele usa sua influência para semear a discórdia e a corrupção na comunidade, e o demônio luta contra ele com as únicas armas a sua disposição.

• **O Sino, o Livro e a Vela:** Um ou mais personagens são contatados via invocação por um antigo irmão de armas, um demônio que acabou de chegar à Terra e caiu nas garras de um grupo de caçadores de demônios. O demônio está sendo submetido a rituais de exorcismo e precisa desesperadamente de ajuda, mas ele só é capaz de fornecer pistas vagas sobre sua localização. Os personagens conseguirão encontrar os caçadores e libertar o colega antes que seja tarde demais?

• **Juramento de Fidelidade:** Um grupo de poderosos demônios chegou à cidade com o objetivo de subjugar ou banir todos os anjos caídos que encontrarem e reclamar a cidade como sua. Os personagens juntam suas forças e declaram guerra aos intrusos ou optam por uma saída mais diplomática e tentam estabelecer alianças vantajosas com os invasores? Esta história pode ser o início de uma minicrônica, pois os personagens avaliarão as forças de seus oponentes e explorarão diversos métodos de diplomacia, intriga e combate para resolver a situação.

• **Rixa de Família:** Os mestres infernais dos personagens ainda podem estar trancados no Abismo, mas eles conseguem se insinuar nas mentes de seus asseclas e designar-lhes tarefas sinistras. Neste caso, um ou mais personagens dos jogadores (se eles tiverem o mesmo mestre) são contatados e ordenados a procurar o vassalo de um outro senhor do Inferno com o qual seu mestre tem uma rixa de longa data. Eles devem sabotar todos os esforços desse assecla, não importa quais sejam, e mandar o demônio desafortu-

tunado de volta ao Poço. O anjo caído em questão tomou o corpo de uma enfermeira de um dos hospitais da cidade e está usando seus poderes para consolar e proteger os pacientes. Os personagens cumprirão as ordens (o mestre não pode forçá-los a obedecer enquanto ainda estiver trancafiado no Inferno) ou será que eles encontrarão algum outro jeito de fazer a vontade de seu mestre?

• **Relíquias de uma Era Esquecida:** Os personagens são abordados por um Malfeitor que implora a ajuda deles para recuperar uma relíquia que se encontra na mansão de um colecionador local. De acordo com o Malfeitor, a relíquia remonta à Guerra da Ira e pode ser um dispositivo poderoso nas mãos daqueles que sabem como utilizá-lo, mas o demônio não explica o que exatamente é o dispositivo nem o que ele é capaz de fazer. Para complicar ainda mais as coisas, o colecionador é servo de um outro Malfeitor, e ele recentemente adquiriu a relíquia de maneira ilegal, roubando-a de uma escavação arqueológica na Índia.

• **O Último Bastião:** O folclore local fala de misteriosos acontecimentos nuns morros nos arredores da cidade. Luzes estranhas na calada da noite, aparições misteriosas e desaparecimentos inexplicáveis são registrados na área há anos. Será que as histórias não passam de lendas ou as ocorrências apontam a existência de uma antiga fortaleza rebelde escondida nas colinas? Se for verdade, que relíquias antigas — e perigos intemporais — podem aguardar aqueles que se mostrarem audaciosos o bastante para procurar a fortaleza secreta? Esta história será um bom começo para sua crônica se você quiser que os jogadores tenham um refúgio seguro para onde ir entre as histórias.

A INTRODUÇÃO DE NOVOS PERSONAGENS

No decorrer da crônica, o elenco de protagonistas geralmente muda. Os demônios perdem seus hospedeiros mortais e são arremessados de volta ao Abismo, perdem-se no próprio Tormento e escapam ao controle dos jogadores, ou então os próprios jogadores às vezes saem do jogo e são substituídos por outras pessoas. A introdução de novos personagens num grupo já formado pode ser difícil do ponto de vista da história. Como eles encontram os outros personagens? Que motivos os outros personagens terão para aceitar um estranho em seu meio? Que razão o grupo teria para confiar a esse recém-chegado seus segredos ou vice-versa?

Um dos jeitos mais fáceis de introduzir um novo personagem no grupo é enviá-lo sob as ordens de um dos senhores ainda aprisionados no Abismo. Uma maneira de criar uma relação entre o recém-chegado e o grupo é o senhor em questão também ser o mestre de um ou mais dos personagens correntes. O novato é direcionado para o mesmo local que o grupo e recebe informações suficientes para permitir ao personagem localizar os demais com relativa facilidade. Você pode fazer o personagem trazer uma mensagem de seu senhor para o grupo como desculpa para introduzi-lo e, desse modo, criar um motivo conveniente para a aceitação do mesmo.

Uma outra possibilidade é promover um encontro casual por meio dos poderes Celestiais. Com sua percepção sobrenatural, os anjos caídos são capazes de detectar o uso de doutrinas ou da Fé mesmo a longas distâncias. Quando um ou mais membros do grupo tiverem de empregar seus poderes de maneira dramática, você poderá fazer o novato detectar o fulgor de Fé e usá-lo para encontrar os demais, mesmo que só por curiosidade. Se o novato chegar a tempo de colaborar com o grupo — ajudando-os a virar a mesa na luta contra uma gangue de caçadores de demônios, por exemplo —, isso dará um motivo para o grupo ver o recém-chegado com bons olhos.

Se a crônica se passar num local onde os personagens lutaram durante a guerra, também é possível que o novo personagem tenha sido um antigo irmão de armas que foi atraído para a área pela mesma sensação de familiaridade que trouxe o resto do grupo até ali. Os relacionamentos passados proporcionam maneiras excelentes de integrar perfeitamente novos personagens e inspirar novas histórias que giram em torno de antigas amizades, rivalidades ou dívidas de honra.

A NARRAÇÃO

Não basta planejar uma boa história: ela tem de ser bem contada, apresentada com detalhamento e vivacidade. Ao contar sua história, tente aproveitar ao máximo os elementos que veremos a seguir:

- **Descrição:** Dê vida a todas as cenas com os pormenores. A qualidade de sua descrição afeta tudo, desde a atmosfera que você deseja transmitir até a ação de um tiroteio brutal. Descreva as pessoas, os lugares e as atividades de maneira a envolver todos os sentidos dos jogadores. Quanto mais detalhes você conseguir transmitir, mais fácil será visualizar a cena e mais vívida ela se tornará.

- **Caracterização:** Individualize os personagens do Narrador. Isso é dez vezes mais difícil para você do que para os jogadores porque eles só precisam se concentrar num único personagem enquanto você tem um mundo inteiro com o qual se preocupar. A quantidade de atenção que você dá a cada personagem naturalmente dependerá da importância relativa de cada um deles para a crônica. Os personagens importantes devem ser tratados com toda a profundidade e o detalhamento de um personagem do jogador. Entre na mente de seus personagens, use os históricos para determinar que tipo de personalidade eles podem ter. Dê-lhes aversões, medos e *hobbies*. No caso dos personagens secundários, destaque algumas características distintivas. Faça-os distraídos, abrasivos, neuróticos ou o que quer que seja. Não tenha medo de usar pequenas peculiaridades que você observa diariamente nas pessoas.

- **Diálogos:** Acompanham de perto a caracterização e talvez constituam a habilidade mais importante que o Narrador precisa dominar. Quando os personagens conversam entre si no jogo, seja dentro do grupo ou com os personagens do Narrador, represente a conversa. Você pode dar mais profundidade a seus personagens e tornar a experiência mais próxima com o diálogo, a expressão e a linguagem corporal. Dê a cada personagem uma voz distinta e os

maneirismos apropriados a sua personalidade. A encenação dos diálogos não é fácil: exige raciocínio rápido, improvisação e um pouco de coragem quando se é acanhado. Não estresse: é uma brincadeira entre amigos. Estimule os jogadores a participar e você pode até dar um ponto de experiência a mais ao final da sessão se a interação entre eles tiver sido interessante. A conversação é uma arte e uma habilidade que só melhora com a prática.

- **Ação:** Torne suas cenas de ação dinâmicas e explosivas: os ossos se partem, o sangue jorra, as armas atroam e os objetos explodem sob uma saraivada de balas. Minimize o uso dos dados nas cenas de combate, interprete os resultados rapidamente e depois dê início a uma descrição arrebatadora. (“O Algoz se levanta como um vento malévolo, envolto em brumas e trevas, e agarra com as mãos pálidas o rosto de Azrael. O Diabo estremece de dor quando o toque do Algoz sorve a vida de sua forma mortal.”) O elemento principal é a intensidade da experiência. Não tenha medo de alterar os resultados de vez em quando para manter a ação e o ritmo numa cadência febril.

- **Mistério:** Deixe o jogador conjecturar à vontade. Nunca mostre tudo o que está acontecendo. Nada no Mundo das Trevas é exatamente o que parece ser, e é bom enfatizar essa questão com reviravoltas, traições e complicações secretas em suas histórias.

- **Influenciar os Acontecimentos:** O importante em Demônio é contar uma boa história, o que exige planejamento cuidadoso e uma idéia de aonde levam os acontecimentos da crônica. O problema é que os jogadores às vezes pegam você de surpresa com uma “folha seca”. Talvez eles deixem passar a pista óbvia que revelará o mistério central da crônica, ou pode ser que eles sigam numa direção totalmente inesperada e tropecem numa parte da história com a qual eles não deveriam lidar no momento. Pior ainda, um deles tira a sorte grande num combate e mata o principal vilão que você planejava usar como o grande adversário nas doze histórias seguintes. Não há soluções fáceis para essas situações, mas, basicamente, você tem duas alternativas. Você pode dançar conforme a música e adaptar-se às mudanças ou usar seus poderes quase divinos para evitar completamente o problema. A melhor regra geral é alterar os acontecimentos diretamente só se isso contribuir para o jogo como um todo. Se os personagens deixarem passar uma informação vital, conduza-os de volta ao ponto onde deveriam encontrá-la. Se você preferia ver seu principal vilão morto de uma maneira mais dramática, trapaceie nos restos de absorção dele e deixe-o escapar mancando. Use este recurso só de vez em quando. É seu privilégio como Narrador, mas, se abusar, você convencerá os jogadores de que os personagens deles não conseguem êxito em nada, o que acaba com o jogo.

OS MANDAMENTOS

A arte da narrativa é um processo, como qualquer esforço artístico, e pode parecer uma tarefa assoberbante no início. Os principais elementos a manter em mente, porém, podem ser resumidos em cinco “obrigações” e cinco “proibições”.

Você tem obrigação de...

- **Envolver os Jogadores Sempre que Possível:** Incorpore as idéias e os históricos deles a sua cidade e a sua crônica. Isso tira de suas costas um pouco do fardo de construir um mundo e dá aos jogadores maior participação na história que vocês estão contando. Em última instância, os jogadores devem ser os habitantes mais importantes — mas não necessariamente os mais poderosos — de sua crônica.

- **Atenda às Expectativas dos Jogadores:** Lembre-se, o jogo também é deles. Você precisa ter uma idéia de que tipo de história eles querem ajudar a contar antes de desenvolver sua crônica.

- **Prepare Tudo com Antecedência:** Quanto mais informações você tiver preparado antes do jogo, mais atenção você será capaz de dedicar à narração. Se você dedicou algum tempo para pensar nas diversas reviravoltas da história, você estará em melhores condições de enfrentar a inevitável “folha seca” dos jogadores.

- **Pensar na História Antes das Regras:** Não deixe as regras restringirem o conto. Você pode criá-las ou infringi-las como bem entender, desde que isso promova a história e torne-a mais divertida para os jogadores.

- **Recorra à Descrição, ao Diálogo e à Ação:** Dê vida a seu mundo com descrições vibrantes que envolvem informações visuais, olfativas, gustativas e táteis. Estimule a interpretação encenando os diálogos e usando vozes diferentes para individualizar seus personagens. Mantenha o ritmo e a intensidade num nível elevado com o dinamismo da ação.

Por outro lado, você não deve...

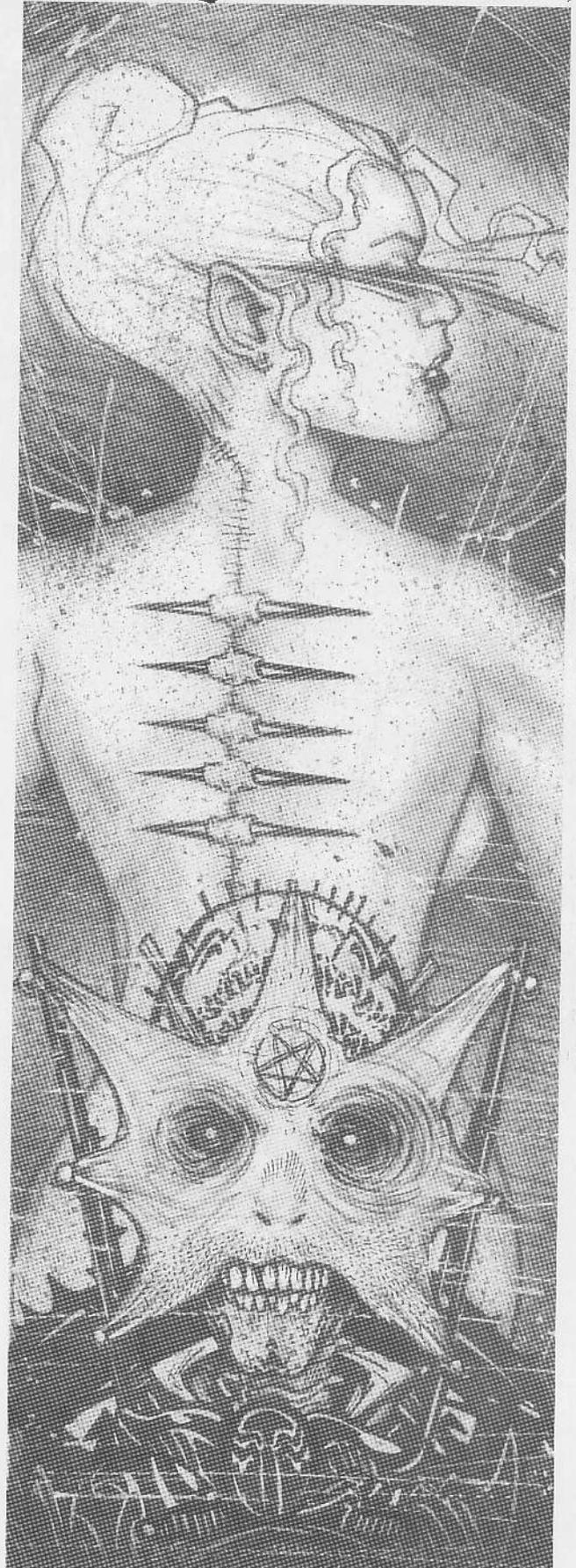
- **Recorrer a Estereótipos:** Nada é capaz de matar sua crônica mais rápido do que um desfile interminável de personagens idênticos e inconsistentes.

- **Esquecer o Desfecho:** Se os jogadores se esforçarem e tomarem decisões inteligentes, o êxito dos personagens tem de ser proporcional aos desafios que eles enfrentaram. Do contrário, eles se sentirão enganados.

- **Contar Tudo aos Jogadores:** Boa parte do desafio do jogo está no mistério, as partes da história que você ocultou para os jogadores e os personagens descobrirem por conta própria.

- **Abusar de Seu Poder:** Você é o árbitro supremo dos acontecimentos, e sua palavra é a lei, mas você não pode usar essa autoridade para obrigar os personagens a fazerem o que você quer que eles façam. É um jogo, é para ser divertido, e todos devem se divertir, quer sigam ou não o roteiro.

- **Entrar em Pânico:** Se os jogadores puxarem seu tapete, não tenha medo de pedir um tempinho para organizar as idéias. No começo, isso vai acontecer com bastante frequência, mas, depois de algum tempo, você será capaz de lidar com qualquer coisa que eles mandarem para cima de você.





post

As cicatrizes infligidas pelo demônio faziam de Jack Milton a isca perfeita. Às vezes, ele saboreava a ironia da situação; outras vezes, isso lhe dava vontade de meter uma bala na cabeça.

As cicatrizes grossas e pegajosas das queimaduras que lhe deformavam o lado esquerdo do rosto e o pescoço já bastavam para não fazer dele um galã de novela, mas entrar na boate não foi problema depois que ele enfiou um maço de notas no bolso do paletó do porteiro. Encontrar uma mesa foi fácil; ficar na dele era ainda mais fácil. Desde que ele se sentara, nada menos que três pessoas tinham se aproximado para lhe pagar uma bebida ou se apresentar, atraídas pelas roupas caras e o anel de diamante no dedo mínimo. Enquanto elas se aproximavam, ele as observava com um certo interesse, curioso para ver a que distância elas chegariam antes de lhe verem o rosto. O momento era fácil de detectar: as expressões eram francas e amistosas num segundo, depois era como se tivessem levado um soco na boca do estômago. Os olhos se arregalavam e o sorriso afrouxava. Por serem *habitués* experientes, todas desviavam o olhar e passavam por ele rapidamente.

Ele esperava alguém cuja expressão não se alterasse. Alguém que o desejaria por ser ele quem era.

Milton não a viu se aproximar. Virou a quarta dose de vodka e tônica e, quando baixou o copo, ela estava de pé diante dele, do outro lado da mesa, sorrindo com aqueles olhos de ressaca. Ela era linda. Mesmo sabendo o que esperar, Jack parou de respirar diante daquela visão. Num instante fugaz, esqueceu as cicatrizes e os pulmões atrofiados e se perguntou o que ele fizera para merecer a atenção daquela mulher deslumbrante.

— Parece que todas as outras mesas já estão cheias — ela disse com uma voz gutural que o fez lembrar uísque e cigarro. — Você se importa?

— Por favor — ele disse, envergonhado por parecer tão ansioso. O sorriso da criatura demoníaca se alargou quando ela se sentou ao lado dele.

Eles conversaram durante mais de uma hora, e ela não fez o menor comentário sobre o rosto dele. Ele sabia que isso viria mais tarde, depois que ela o tivesse envolvido com aqueles dedos perfeitos. E, nesse momento, ela ofereceria uma maneira de lhe devolver as antigas feições e fazer dele o homem que ele havia sido um dia. Por um preço, naturalmente. Um preço que ele conhecia muito bem.

Já eram quase três horas quando ele criou coragem para convidá-la a ir para casa com ele. Antes que ele percebesse, os dois estavam atravessando a rua, rumo ao carro dele. O demônio fitou o Jaguar cinzento.

— Lindo, Jack. — Ela o abalou com os olhos. — Você parece ter muito a oferecer.

— Aposto que você diz isso para todo o mundo — ele disse. O riso dela foi entusiástico e genuíno.

Ela abriu a porta e, quando ela já estava sentada no banco de couro, inclinou-se e sorriu, ligeiramente nervoso.

— Você viu meu celular quando estávamos à mesa?

O demônio hesitou. Pela breve expressão de preocupação que passou pelo rosto dela, Milton se perguntou se a criatura sabia o que era um celular.

— Eu... acho que não.

— Ótimo. Perdi mais um. Olha, você se importaria muito se eu desse um pulo lá dentro para verificar? Só vou levar um minuto.

— Sem problema, Jack — disse o demônio. — Sou paciente.

Jack fechou a porta e se obrigou a atravessar a rua com passos curtos e rápidos. O ar frio cortava-lhe os pulmões arruinados feito caco de vidro. Mas a dor o ajudava a se concentrar, lembrava-lhe de quem ele era e o que viera fazer ali.

Era impossível voltar no tempo. Nada apagaria o primeiro pacto que ele fizera nem o horror que se seguiu. Nada traria de volta sua família ou sua saúde. Ele tivera a intenção de morrer na explosão que matou o monstro que o escravizara, mas até mesmo essa indulgência lhe fora negada. Agora só lhe restava aproveitar ao máximo o tempo que tomara emprestado.

Milton enfiou uma das mãos no bolso da calça, apanhou o controle remoto e apertou o botão que detonou as vinte bananas de dinamite cuidadosamente instaladas sob o banco do passageiro. Ele já vira os demônios se recuperarem dos ferimentos mais terríveis, mas ainda estava para ver um deles sobreviver a uma explosão.

Ele se virou e fitou intensamente as chamas. O demônio estava morto e sua alma, aos gritos, fora mandada de volta ao Inferno.

— Até mais — disse Jack Milton.

CAPÍTULO ONZE

ANTAGONISTAS

*Pode seguro estar que jámais, nunca,
Fazer um bem qualquer nos é possível;
Mas que sempre será da essencia nossa
Fazer todos os males que atormentam
A alta vontade do Opressor ovante
Se acaso intenta a Providencia sua
Algum bem extrahir dos males nossos,
Busquemos perverter-lhe o fim proposto
Fazendo de tal bem fonte de males.*

— John Milton, *Paraíso Perdido**

* N. do T.: Tradução de Antonio José de Lima Leitão

Apesar de todo o seu poder, não faltam inimigos aos anjos caídos. Demônios monstruosos, caçadores de demônios e os servos deturpados dos Terrestres são três dos tipos mais comuns de antagonistas que ameaçam a liberdade de um anjo caído, sem mencionar as vidas dos mortais ligados a ele.

Estimulamos os Narradores a usar os perfis apresentados a seguir como fontes de inspiração para criar antagonistas pitorescos e desafiadores. Mas esses perfis não passam de diretrizes. Sinta-se à vontade para enfeitar, alterar ou descartar qualquer pormenor e adaptá-lo às necessidades de sua história.

DEMÔNIOS MONSTRUOSOS

De todos os milhares de anjos caídos que retornaram ao mundo na esteira do Turbilhão, somente alguns tiveram a sorte de se encontrar no corpo de um homem ou

de uma mulher que, apesar de todas os seus infortúnios e defeitos, ainda possuía as virtudes da compaixão e da humanidade para arrancar os demônios de seu Tormento absorvente. Muitos anjos caídos continuam a ser o que o Abismo fez deles: monstros angustiados e malévolos, ansiosos para reivindicar a glória perdida e se vingarem de Deus e dos homens. Os demônios monstruosos são os principais inimigos a serem enfrentados pelos personagens dos jogadores, quer sejam predadores à caça de almas nas cidades, rivais pelo poder ou os principais agentes e tropas de choque dos Terrestres.

DIABOS

O Senador Edward Carson fitou o homem do outro lado de sua ampla e antiga escrivaninha.

— *O que você está tramando?*
William Zobel sorriu.

— Não estou tramando nada.

— Mas é um suicídio político! — Carson disse. — Se o aeroporto for ampliado, centenas de pessoas perderão seus lares. Elkwood Village perderia um terço da arrecadação. Se meu nome for ligado a esse projeto de lei, vou perder a próxima eleição!

Zobel chacoalhou a cabeça.

— Você precisa relaxar.

— Relaxar?

— Ouça — Zobel respondeu. — Antes de mais nada, se bem me lembro, o prefeito de Elkwood apoiou seu oponente na última eleição. Acho justo que ele pague o preço por apoiar seu adversário.

— Mas não posso despejar centenas de pessoas. Não dou a mínima para suas gordas contribuições em dinheiro.

Zobel suspirou.

— Primeiro, acho que você não está avaliando bem a situação. Se não fosse por mim, você não teria sequer condições de concorrer ao cargo.

Eu...

— Segundo, não vamos esquecer aquele vídeo revelador sobre seu concorrente que foi convenientemente divulgado dias antes da eleição.

Carson ficou de queixo caído.

— Terceiro — Zobel continuou —, você precisa alargar seus horizontes. Para os negócios crescerem, o aeroporto precisa ser ampliado. Para ir direto ao ponto, essas pistas adicionais significam mais empregos.

— E lucros para sua empresa — Carson replicou.

— Muito observador de sua parte.

— Ao custo de...

— O custo é bem pequeno se comparado ao panorama. Sem dúvida, você será criticado, mas, Senador Carson, você me parece um homem corajoso...

— E se eu não for tão corajoso quanto você pensa?

Zobel deu uma risadinha.

— Então deve temer muito mais o que aconteceria se você não cooperasse.

— Isso é uma...

O olhar gélido de Zobel já bastou como resposta.

Conceito: Os Diabos de alto Tormento são criaturas ambiciosas e desumanas que preferem manipular as pessoas e convencê-las a fazer o serviço sujo, seja assumir o controle de uma empresa ou assassinar um possível rival. Eles colecionam seres humanos poderosos como um artesão junta as ferramentas, selecionam os indivíduos com aplicações específicas em mente, usam e abusam deles conforme o necessário. São tiranos empresariais, chefões do crime, políticos corruptos ou revolucionários radicais.

Personalidade: Os Diabos de alto Tormento exsudam uma aura de autoconfiança e autoridade; portanto, apresentam a imagem de líderes natos. Eles são brilhantes, cortesês e extremamente encantadores, mas o verniz de refinamento esconde um monstro que se delicia em subverter líderes poderosos e esmagar aqueles que os desafiam. As Naturezas mais comuns são Arquitecto, Autocrata, Ranzinza, Diretor, Fanático, Tradicionalista e Visionário.

Atributos: Os Diabos têm níveis elevados nos Atributos Sociais, principalmente Carisma e Manipulação. Os Atributos Mentais, principalmente Raciocínio e Inteligência, também são úteis na arte de firmar acordos escusos.

Habilidades: Os Diabos geralmente têm níveis elevados de Lábia, Expressão e Intuição. Muitos também encontram utilidade para Etiqueta e Performance.

Antecedentes: Seguidores (1-3), Influência (1-3) e Recursos (1-5).

WILLIAM ZOBEL

Natureza: Diretor.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 2, Burocracia 3, Computador 1, Condução 2, Empatia 2, Etiqueta 4, Expressão 3, Finanças 4, Intimidação 4, Direito 3, Liderança 4, Performance 2, Política 5, Furtividade 1 e Lábia 5.

Antecedentes: Seguidores 3, Influência 3 e Recursos 4.

Força de Vontade: 7.

Fé: 6.

Tormento: 8.

Forma Apocalíptica: O Semblante do Esplendor.

Doutrinas: Esplendor 3, Celestiais 2 e Humanidade 3.

FLAGELOS

Billy começou a tossir outra vez e arrancou Jessica de um sono profundo e induzido por remédios. Ela fez uma careta ao sentir a dor no abdômen quando tentou erguer a cabeça. Os médicos a haviam operado, e ainda doía. Não bastasse isso, ela tinha de dividir o quarto com o Billy, o que não era muito agradável.

Jessica queria gritar, mas a dor dos pontos a fez pensar duas vezes. Billy não estava tão doente. Só podia ser provocação.

Devagar, ela virou a cabeça na direção da cama de Billy. O que ela viu a fez esquecer a dor.

Atrás da cortina, ela viu uma grande sombra que sobranceava a cama de Billy, mais alta que qualquer adulto que Jessica já vira. Quando a sombra passava os braços sobre Billy, a tosse dele piorava.

Jessica mordeu o lábio, tentando não fazer barulho. E se a coisa a ouvisse? O que estava acontecendo com o Billy?

Movendo-se devagar, ela esticou o braço e bateu em busca da campainha da cama. Ela lembrou que a mãe lhe dissera para acioná-la toda vez que tivesse problemas.

Por fim, ela encontrou e acionou a campainha. Por favor, Deus, implorou Jessica. Não deixe o monstro me pegar!

De repente, a cortina de Billy se abriu.

— Jessica — murmurou uma voz sinistra.

Jessica cobriu a cabeça com os lençóis e tentou não gritar. Como é que a coisa sabia o nome dela?

— Eu sei que você está acordada — disse a voz, aproximando-se.

Jessica continuou imóvel.

— Billy era um garoto malvado. Ele tinha de ser castigado. Você não vai ser uma menina má, vai?

Conceito: Os Flagelos de alto Tormento são pesadelos ambulantes, criaturas monstruosas que existem apenas para



causar dor e aflição a mortais e anjos caídos. Esses demônios costumam justificar suas ações alegando punir os perversos, mas esses Flagelos na verdade disseminam a peste para fazer a humanidade sofrer o que eles sofreram.

Personalidade: Os Flagelos monstruosos geralmente são desdenhosos e irritadiços, e eles sentem um prazer quase felino em atormentar suas vítimas durante um bom tempo. Valentão e Autocrata são duas Naturezas comuns entre estes Flagelos.

Atributos: Estes Flagelos tendem a apresentar Atributos Sociais baixos, apesar de alguns tentarem desenvolver sua capacidade de Manipulação. Eles preferem Raciocínio e Percepção.

Habilidades: Os Flagelos de alto Tormento costumam possuir níveis médios a elevados de Empatia, Intimidação, Furtividade e Medicina.

Antecedentes: Pactos (1-3) e Modelo (1-2).

ROBERT LOWE

Natureza: Valentão.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4 e Raciocínio 5.

Habilidades: Prontidão 4, Presciência 3, Briga 2, Esquiva 4, Intimidação 5, Medicina 3, Segurança 3, Furtividade 3 e Lábria 3.

Antecedentes: Pactos 2 e Modelo 1.

Força de Vontade: 5.

Fé: 5.

Tormento: 8.

Forma Apocalíptica: O Semblante do Despertar.

Doutrinas: Despertar 3, Ventos 2 e Fundamento 3.

MALFEITORES

Chris flagrou Greg admirando sua nova escultura, denominada Cristo de Ferro.

— *E aí, o que você acha?* — *Chris perguntou.*

Greg continuou a fitar a obra. Era uma cruz de três metros de altura, feita de vigas cor de ferrugem. A imagem de Cristo era feita de hastes de ferro negro.

Por fim, ele respondeu:

— *É... muito comovente.*

— *Obrigado.*

— *Não consigo explicar.* — *Ele fez um sinal com o dedo.*
— *É quase como se você tivesse flagrado a transcendência de Cristo do humano para o divino.* —

— *A maioria das pessoas vê apenas uma estátua de Cristo* — *disse Chris, ao terminar o drink.* — *Você enxergou o significado mais profundo.*

Greg assentiu com a cabeça.

Olho para ela e vejo a divinização da cruz.

— *Um dos símbolos mais poderosos do mundo* — *Chris acrescentou.*

— *Esta é a melhor representação da crucificação que já vi.*

— *Que é isso.* — *replicou Chris.*

— *Não, é isso mesmo!* — *Greg insistiu.*

Greg finalmente se voltou para Chris.

— *Jamais imaginei que você faria algo assim. Seus primeiros trabalhos eram tão...*

— *Modernos?*

— *Também, eu acho* — *Greg riu.* — *Chris, o que inspirou você?*

Chris baixou o copo e olhou para a própria obra.

— *Um dia eu acordei, e a verdade se fez clara para mim. Eu sabia que tinha de mostrar ao mundo a verdade sobre Deus.*

Greg sorriu.

— *Acho que consegui. Vou te contar uma coisa, estou tão cansado dos artistas que fazem Piss Christs* e depois alegam reverenciar Deus com sua obra.*

Chris chacoalhou a cabeça.

— *Eles não sabem como tratar um ídolo.*

Greg assentiu.

— *Quero adquiri-la para a minha igreja.*

Chris apontou uma mulher que estava ali por perto fingindo desinteresse.

— *Fale com a Mary.*

Eles conversaram durante mais alguns minutos, depois Greg saiu. Chris apanhou um copo da bandeja de um garçom que passava e ergueu um brinde a sua obra.

— *O melhor ainda está por vir — ele disse.*

Conceito: Os Malfeitores de alto Tormento se deliciam em fazer objetos prodigiosos e desejáveis que acabam escravizando ou destruindo seus donos. Muitos vêem isso como uma fonte de justiça poética: a terra a envenenar a humanidade só para variar. Esses demônios geralmente atraem grandes números de servos com suas criações e os consomem lentamente ao drenar-lhes a Fé para criar objetos ainda mais amaldiçoados.

Personalidade: Os Malfeitores se deliciam com suas obras de arte perversas. Para alguns, corromper os seres humanos não passa de uma consequência de sua visão grandiosa. Arquiteto, Bon Vivant, Perfeccionista e Visionário são Naturezas comuns entre estes Malfeitores.

Atributos: Os Malfeitores costumam apresentar Atributos Mentais elevados, principalmente Inteligência e Percepção. Muitos também têm Atributos Sociais fortes, principalmente Carisma e Manipulação.

Habilidades: Por serem os artesãos divinos, todos os Malfeitores têm níveis elevados de Ofícios e Expressão. Prontidão, Presciência e Esquiva também são comuns.

Antecedentes: Contatos (1-2), Seguidores (1-2), Pactos (3-4) e Recursos (1-2).

CHRIS SWANSON

Natureza: Visionário.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 5 e Raciocínio 3.

Habilidades: Instrução (Arte) 4, Prontidão 3, Presciência 4, Briga 1, Computador 2, Esquiva 2, Empatia 3, Etiqueta 3, Expressão 5, Armas de Fogo 1, Intuição 3, Ocultismo 3, Performance 2, Pesquisa 2, Furtividade 2 e Lábria 3.

Antecedentes: Contatos 1, Seguidores 1, Pactos 3 e Recursos 2.

Força de Vontade: 8.

Fé: 8.

Tormento: 9.

Forma Apocalíptica: O Semblante da Forja.

Doutrinas: Terra 3, Forja 3 e Humanidade 2.

INFESTOS

Mesmo soluçando, a Dra. Emily Habenstein ouviu os passos que adentraram seu estúdio.

— *Tire isso da minha mente!* — *ela vociferou.*

— *Mas você está tão perto* — *replicou uma voz assustadoramente familiar.*

Emily deu meia-volta. Joe, um antigo aluno, caminhou até onde ela estava.

— *Não agüento mais* — *disse Emily.* — *Não consigo viver com essa coisa na minha cabeça!*

— *Mas você queria saber como tudo se encaixava. Como o grande tecido da realidade se transformou numa colcha de mentiras.*

Emily escondeu o rosto.

— *É por isso que você se tornou professora de teologia. Você queria montar o quebra-cabeça. Você queria ser a formiga que viu a montanha inteira.*

Emily chacoalhou a cabeça.

— *Mas você me deu essa... essa coisa na minha cabeça.*

— *Mas é um vislumbre do todo.*

— *Tire!*

— *Mas, entenda, nós temos um acordo* — *Joe respondeu.*

— *Você me mostra as peças e eu mostro o todo.*

Emily deu-lhe as costas.

— *O que eu preciso saber é a essência de todas as religiões de Deus. Preciso conhecer as peças, preciso conhecer a força que as pessoas extraem das mentiras de Deus.*

— *Mas por que você precisa de mim? Você não é capaz de entender sozinho essas malditas peças?*

Joe casquinou.

— *Por que fazer você mesmo o que outros podem fazer por você?*

— *Vá se foder!*

De repente, Emily gritou. Ela caiu da cadeira e começou a rolar no chão, berrando:

— *Não! Não!*

— *Vou te contar uma coisa, Emily* — *Joe replicou, chacoalhando a cabeça.* — *Eu já caminhei entre as estrelas. Mas Deus tirou isso de mim.*

Emily parou.

— *Eu sofri durante eras por sua causa. Agora é sua vez.*

Conceito: Os Infestos de alto Tormento tecem teias emaranhadas de loucura e destino que prendem tanto os mortais quanto os demônios. Outrora, eles tentavam manter o equilíbrio do Grande Plano, agora eles tentam manipulá-lo para que este atenda a sua própria visão do futuro.

Personalidade: Muitos Infestos tendem a ser extremamente manipuladores e muito condescendentes com a humanidade. Eles sabem muito bem que os seres humanos e até mesmo alguns anjos caídos são incapazes até mesmo de começar a entender a Verdade. Arquiteto, Valentão, Esperto, Ranzinza, Diretor, Perfeccionista e Visionário são Naturezas comuns.

* N. do T.: Referência à polêmica fotografia de um crucifixo imerso em urina, de autoria de Andrés Serrano.

Atributos: A maioria dos Infestos tem níveis elevados nos Atributos Mentais, principalmente em Percepção. Muitos também têm pontuações altas de Manipulação.

Habilidades: Prontidão, Presciência, Empatia e Intuição geralmente são elevadas, o que reflete os poderes de observação dos Infestos. Alguns podem aprender Ciência (Psicologia) para entender melhor as mentes frágeis dos seres humanos.

Antecedentes: Pactos (1-2) e Modelo (1-2).

JOE VOSS

Natureza: Diretor.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Instrução (Teologia) 2, Prontidão 5, Presciência 4, Briga 1, Computador 2, Esquiva 3, Empatia 4, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Intimidação 2, Intuição 4, Investigação 2, Medicina 1, Ciência (Psicologia) 3, Furtividade 3 e Lábria 3.

Antecedentes: Pactos 2 e Modelo 1.

Força de Vontade: 9.

Fé: 7.

Tormento: 7.

Forma Apocalíptica: O Semblante dos Padrões.

Doutrinas: Luz 2, Padrões 3 e Portais 3.

PROFANADORES

Michael gemeu quando Helen apertou ainda mais as correias.

Helen caminhava diante de Michael e seus olhos verdes apareciam através da máscara de couro. Ela acariciou o chicote preto.

— Dizem por aí que você está começando a pisar na bola — ela disse, aproximando-se.

— Sim, senhora.

Ela correu a mão enluvada em couro sobre o peito dele.

— Os negócios estão fugindo do seu controle — ela murmurou. — Os competidores estão monopolizando o mercado...

Ela beliscou um dos mamilos dele: carne jovem e fresca.

Ninguém jamais se dirigira a ele daquela maneira, fosse ou não um joguinho idiota, pensou Michael. Mas ele não se irritou, o que o surpreendeu. Ele só desejava agradá-la, e isso o assustava.

— Fui um mau menino — disse Michael, surpreso com a sinceridade em sua voz.

Helen soltou o mamilo.

— Não, amorzinho. O que você fez foi muito pior. — Mais rápida que uma víbora, a mão dela se fechou em volta da garganta dele. — Você foi descuidado.

Michael se debateu, tentando afrouxar as tiras de couro. Ela as apertou ainda mais. Como era possível que ela fosse tão forte?

— Você precisa ver as coisinhas jovens e bonitas que o Roberto tem.

Helen soltou-lhe a garganta. Ela se debruçou sobre o rosto dele e seus olhos azuis fitavam os dele.

'Peraí, pensou Michael. Ela não tinha olhos verdes?'

— Suas mulheres estão muito usadas — ela sibilou. — Posso ajudar você, Michael. Você pode passar algumas delas pra mim.

— Mas, senhora, não posso simplesmente...

O chicote estalou bem perto da cabeça dele. Uma dor cauterizante rasgou-lhe a pele da orelha.

— Você não quer ficar conhecido como o cara que cuida das cachorras, não é?

— Merda! — Michael sentiu o sangue quente escorrer-lhe pelo pescoço. Ele se contorceu na cadeira, mas as correias o imobilizavam.

O chicote arranhou-lhe as costas, abriu-lhe a pele e retalhou a carne logo abaixo. Michael berrou.

Você gosta disso, não é, escravo?

NÃO!, ele pensou, mas, para seu horror, viu-se assentindo ansiosamente com a cabeça e pedindo mais.

— Podemos conseguir tanta coisa, eu e você — ela sibilou. Com um giro experiente do pulso da mulher, o chicote serpenteou e cortou um pedaço do lóbulo da orelha dele. Michael gritou, agonia e êxtase entrelaçados, e Helen saboreou o momento como se fosse vinho.

Helen caminhava na frente de Michael. Seus olhos castanhos fitavam os dele.

— Você vai me ajudar a construir o canil?

Conceito: Alguns Devoradores usam de violência para se vingar da humanidade, mas os Profanadores extremamente angustiados usam uma tática mais sutil. A sociedade industrial isolou as pessoas. Os meios de comunicação em massa fazem com que elas se envergonhem de seus corpos. Os seres humanos querem amantes. Eles querem parecer belos. Os Profanadores se aproveitam desses desejos para escravizar a humanidade, e muitas pessoas desesperadas estão mais do que dispostas a cair nessa armadilha.

Personalidade: Os Profanadores podem ter praticamente qualquer Comportamento, que costuma ser totalmente oposto a suas verdadeiras Naturezas. Os Profanadores de alto Tormento tendem a apresentar as Naturezas Esperto, Galante e Gozador.

Atributos: Os Atributos Carisma e Manipulação tendem a ser elevados. Estes personagens também tendem a apresentar boas pontuações de Destreza e Vigor.

Habilidades: Estes Profanadores geralmente têm bons níveis de Prontidão, Empatia, Expressão e Intuição. Etiqueta e Performance são de importância secundária, mas igualmente valiosas.

Antecedentes: Aliados (1-3), Contatos (1-2), Seguidores (1-3) e Pactos (1-3).

HELEN TISDALE

Natureza: Diretor.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3 e Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 3, Etiqueta 2, Expressão 3, Armas de Fogo 1, Intimidação 4, Intuição 3, Direito 3, Liderança 3, Linguística

2 (espanhol e português), Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Performance 4, Política 2, Furtividade 3, Manha 4 e Lábria 4.

Antecedentes: Contatos 2, Seguidores 3 e Pactos 3.

Força de Vontade: 7.

Fé: 7.

Tormento: 9.

Forma Apocalíptica: O Semblante do Desejo.

Doutrinas: Desejo 3, Tempestades 2 e Humanidade 3.

DEVORADORES

Tiptakzi farejou o ar da floresta e um grunhido escapou de sua garganta. Seres humanos, ele pensou. E estão perto. Muito perto.

O demônio se esgueirava em silêncio por entre as árvores, e a fúria alimentava suas pernas longilíneas e poderosas. O rastro ficou mais forte, e agora Tiptakzi ouvia o som de martelos. O demônio desnudou as presas. Aquela montanha era dele. Ele já dera muito de seu sangue pela humanidade durante a guerra, perdera tantos amigos e já estava farto de ver um mundo arruinado em vão. Já bastava.

Alguns saltos depois, ele viu os seres humanos. Vestindo jaquetas camufladas, eles martelavam cravos de metal nas árvores e marcavam-nas com bandeiras.

Quando escapou do Inferno, ele mal pôde acreditar na devastação absoluta que a humanidade desencadeara na Terra. Depois de tudo o que eles haviam feito pela raça humana, era assim que ela retribuía?

Dos galhos altos, Tiptakzi convocou o verde a seu redor, e a floresta atendeu à vontade dele. O primeiro lenhador foi arrebatado do chão por uma corda trançada feita de lianas, e seus gritos cristalinos foram interrompidos de repente quando dezenas de gavinhas fustigantes fizeram o homem em pedaços.

O outro homem desapareceu na folhagem, e seus gritos de pânico ecoaram nas árvores altas. Não estavam muito longe da velha estrada de transporte de madeira. Tiptakzi deixaria o homem andar metade do caminho antes de partir em seu encaço. Um bom desafio fazia a caça valer muito mais a pena.

Conceito: Os anjos da Natureza consumidos por seu Tormento vêem a humanidade como mera caça. Eles abrandam a própria dor nos estertores da morte daqueles que são abatidos por suas garras, e sua posição relativamente baixa como anjos da Sexta Casa torna-os extremamente suscetíveis à influência dos demônios monstruosos das Casas de posição mais elevada. Portanto, estes demônios são rotineiramente vistos como capangas, caçadores e assaltantes a serviço dos monstruosos senhores demoníacos ou dos Terrestres.

Personalidade: Autocrata, Valentão, Ranzinza, Solitário e Rebelde são Naturezas comuns entre estas Abominações. Em geral, seu Comportamento é idêntico à Natureza. Eles não precisam recorrer ao engodo e ao artifício.

Atributos: As Abominações sempre apresentam Atributos Físicos elevados, mesmos se seus hospedeiros originais não tiverem o físico perfeito. Muitos têm Raciocínio e Percepção em níveis altos, algo muito útil na natureza. Eles também tendem a apresentar Aparência e Carisma reduzidos.

Habilidades: Todos têm Prontidão, Briga, Esquiva, Intimidação, Furtividade, Sobrevivência e Empatia com Animais. Aqueles que vivem nas cidades também podem ter Lábria e Armas Brancas. Os Conhecimentos tendem a se limitar ao que seus hospedeiros conhecem.

Antecedentes: Pactos (1–3) e Modelo (1–2).

TIPTAKZI

Natureza: Solitário.

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 1, Percepção 5, Inteligência 2 e Raciocínio 5.

Habilidades: Prontidão 5, Empatia com Animais 4, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 4, Investigação 3, Medicina 1, Furtividade 4 e Sobrevivência 4.

Antecedentes: Pactos 1 e Modelo 3.

Força de Vontade: 6.

Fé: 8.

Tormento: 9.

Forma Apocalíptica: O Semblante da Fera.

Doutrinas: Fera 3, Carne 3 e Natureza 2.

ALGOZES

Apil-Sin afagou o esquisfe manchado pela umidade. Ele sentia as cordas invisíveis nas pontas dos dedos.

— Estou esperando — ele murmurou. As cordas vibraram.

Apil-Sin alcançou as terras das sombras com seus sentidos. Durante a guerra, ele ajudara a erigir as terras das sombras para proteger as almas da humanidade da aniquilação (ou fosse lá o que Deus tivesse planejado para elas). Era para ser seu Éden individual. Agora, uma tempestade sem fim devastava a criação dos Algozes. Mais alto que os ventos ensurdecedores, ele ouvia os gritos de um sem número de almas.

Havia uma em particular que o interessava agora. O Algoz concentrou sua vontade e gritou o nome do espectro.

No mundo dos vivos, as luzes piscaram. Nas terras das sombras, uma aparição se formou a partir da tempestade. Seu corpo não tinha forma, mas seus olhos emitiam um brilho amarelo e incandescente.

— QUEM ME CHAMA? — a aparição berrou.

Centenas de bocas apareceram no corpus do espírito, e cada uma delas ostentava presas afiadas. A coisa saltou sobre o demônio com um rugido ensurdecedor. Apil-Sin ergueu a mão direita. A aparição se deteve como se tivesse atingido uma muralha.

— Não tenho tempo para esse tipo de coisa, Marvin — disse Apil-Sin. — Temos trabalho a fazer.

A aparição resistiu em vão à vontade do Algoz.

— Quem é você?

Apil-Sin sorriu.

— Achei que já seria óbvio a essa altura, Marvin. Sou seu mestre.

O demônio pronunciou algumas palavras de poder, o espectro gritou e foi arrastado através do Véu e para dentro do caixão recém-desenterrado.

Apil-Sin voltou a concentrar seus sentidos no mundo dos vivos. De dentro do esquite veio o som de mãos a rasgar o cetim apodrecido.

Conceito: Os Algozes de alto Tormento não veneram mais a santidade das almas da raça humana. Os fantasmas são instrumentos a serem usados pelos Halaku, moeda de troca ou armas a serem empregadas contra seus inimigos.

Personalidade: Os Algozes possuem uma ampla variedade de Naturezas. Muitos apresentam Naturezas como Valentão e Diretor, que eles geralmente direcionam para os fantasmas.

A atitude dos seres humanos em relação à outra vida diverte muitos destes Algozes. Como eles podem ter tanta certeza de seu destino quando nem mesmo os anjos caídos sabem a verdade?

Atributos: Como todos os Algozes, eles tendem a apresentar Atributos Mentais elevados, principalmente a Percepção. Eles também possuem pontuações elevadas de Manipulação. Muitos também têm níveis altos de Vigor.

Habilidades: Prontidão, Presciência, Intimidação, Intuição, Furtividade e Lábria são Habilidades comuns entre estes Algozes. Muitos também apresentam boa capacidade de Investigação. Aqueles que se envolvem com seitas que cultuam a morte também podem ter acesso ao Conhecimento Ocultismo.

Antecedentes: Seguidores (1–2), Influência (1–2) e Pactos (1–3).

ÁPIL-SIN

Natureza: Esperto.

Atributos: Força 2, Destreza 1, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 3 e Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 3, Presciência 4, Briga 1, Computador 2, Esquiva 4, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Intimidação 4, Intuição 3, Medicina 4, Ocultismo 3, Política 1, Pesquisa 3, Lábria 3 e Furtividade 3.

Antecedentes: Contatos 2, Influência 1, Seguidores 2 e Pactos 2.

Força de Vontade: 6.

Fé: 8.

Tormento: 8.

Forma Apocalíptica: O Semblante do Espírito.

Doutrinas: Morte 3, Espírito 3 e Reinos 2.

EXORCISTAS

Os séculos de ceticismo e desespero cegaram boa parte da humanidade, que agora não acredita mais na existência da divindade, mas, entre as seis bilhões de almas do mundo ainda há algumas que conservaram a fé — ou aprenderam a aceitar a verdade quando não há outra alternativa. Dentre poucos homens e mulheres que vêem um demônio como ele realmente é, somente uma fração é corajosa (ou está desesperada) o bastante para resistir às legiões do Inferno. Esses pretensos caçadores de demônios, ou exorcistas, travam batalhas solitárias e brutais com os anjos caídos e pouca diferença fazem entre os monstruosos e os arrependidos.

A VISÃO MALDITA

Delírios Podem Ter Motivado Atirador de Iowa City

(Iowa City, Estados Unidos) É possível que o atirador do Boat House Club, que matou cinco e feriu quinze pessoas, acreditasse que suas vítimas estivessem “alimentando” um alienígena.

Fontes próximas aos investigadores afirmam que o atirador, David Lynn Carpenter, era obcecado por alienígenas. Os investigadores encontraram centenas de livros, revistas e fotografias sobre OVNI no quarto que ele alugava. Eles também encontraram retratos de um indivíduo não identificado que Carpenter aparentemente andava espreitando. A polícia está tentando contatar a pessoa que Carson supostamente estaria seguindo.

Os colegas de trabalho de Carpenter no Chicago BBQ também confirmam a obsessão dele com os OVNI.

“Era sempre alienígenas isso, alienígenas aquilo,” disse William Osborne. “Ele estava convencido de que estavam tomando os corpos das pessoas. Eu dizia que ele estava louco, mas isso só o fazia começar um longo discurso.”

“David alegava ser capaz de detectar os alienígenas,” disse Jill Gilman, outra colega de trabalho. “Dizia sentir um formigamento quando eles estavam por perto.”

Gilman acrescentou mais tarde: “David acreditava que os alienígenas precisavam se alimentar de nós. É por isso que eles não tentavam conquistar toda a humanidade. Eles precisam de nós como fonte de alimento. Acho que ele disse que cada alienígena precisava de pelo menos cem pessoas para se sustentar.”

Um vizinho, que só se identificou como Jack, alega que Gilman nem sempre teve essa obsessão com alienígenas.

“Ele costumava ser um cara normal. Não era muito sociável, mas, até aí, quem é?”

Isso mudou meses atrás, de acordo com Jack.

“Vi ele entrar correndo nesta sala, e ele não respondeu quando perguntei qual era o problema. Sei lá, talvez ele estivesse fugindo de alguém. No dia seguinte, vi ele jogar fora o aparelho de som e a TV. Perguntei o que estava acontecendo, e ele respondeu que havia escutas nos aparelhos. Parei de conversar com ele depois daquilo. De vez em quando, eu ouvia ele gritar: ‘Parem de me espionar’, ou ‘Vocês não vão comer meu cérebro!’ Não sei dizer por que não internaram ele.”

As testemunhas do tiroteio também relatam ter ouvido Carpenter comentar sobre alienígenas.

“Eu estava comendo um sanduíche quando ouvi alguém gritar: ‘Parem de alimentar ele! É um alienígena devorador de cérebros’, disse Julie Hoffman. “Eu já ia dar risada, mas então ouvi os tiros. Parecia que ele estava atirando nos funcionários. E ele gritava o tempo todo: ‘Parem de alimentar ele! Parem de alimentar ele!’”

Conceito: Nem todo mortal reage aos anjos caídos da mesma maneira. A maioria é sobrepujada pela histeria e acaba bloqueando a experiência ou racionalizando o ocorrido para que suas mentes consigam lidar com o fato. Alguns infelizes, porém, não conseguem esquecer as coisas que viram, e ficam obcecados com o fato de saberem que algo caminha pela terra bem debaixo do nariz da humanidade, e, se eles não tentarem deter essa coisa, quem o fará?



Esses zelotes, como são chamados pelos Ocultos, têm interpretações muito particulares para as revelações que presenciavam. Alguns acham que os anjos caídos são alienígenas do espaço sideral disfarçados de seres humanos. Outros acreditam que os anjos caídos são clones enviados pela assim chamada Nova Ordem Mundial para substituir as pessoas comuns. Alguns acreditam estar testemunhando a chegada do Anticristo e seus falsos profetas, e que o fim do mundo está próximo. Nenhum deles chegou à verdade por trás dos anjos caídos. Se os fatos não se encaixam em suas teorias favoritas, eles os ignoram.

Por serem humanos comuns, os zelotes não constituem uma ameaça física ao típico anjo caído nem possuem qualquer resistência especial ao poder de um demônio. No entanto, eles podem ser uma séria ameaça aos mortais e aos servos mais chegados do demônio, pois perseguem e matam os indivíduos considerados “infectados” ou “influenciados pelos alienígenas”.

Personalidade: Muitos sofriam de doenças mentais antes de encontrar os anjos caídos. Outros pareciam perfeitamente sãos antes de seu confronto fatídico. Os zelotes tendem a ser solitários, mas os indivíduos carismáticos podem formar — e de fato o fazem — grupos de “discípulos” que apoiam suas atividades. Viciado, Fanático e Solitário são Naturezas comuns entre os zelotes.

Atributos: Os Atributos variam entre os zelotes, apesar de muitos apresentarem baixas pontuações nos Sociais. Sua obsessão os afasta das outras pessoas.

Habilidades: As Habilidades podem variar bastante entre os zelotes. A maioria tem um pouco de Furtividade e Armas de Fogo.

Antecedentes: Os zelotes tendem a apresentar pontuações baixas nos Antecedentes. Eles raramente têm mais de dois pontos de Recursos.

Potencial de Fé: 1.

Poderes: Os zelotes não estão sujeitos aos efeitos da Revelação demoníaca (consulte a pág. 253 do Capítulo Nove).

DAVID LANN CARPENTER

Natureza: Solitário

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2 e Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Armas de Fogo 2, Intimidação 3 e Armas Brancas 1.

Antecedentes: Contatos 2 e Recursos 2.

Força de Vontade: 4.

Poderes: Imunidade à Revelação.

A ESPADA DE GABRIEL

Quando a porta do confessionário se abriu, o Padre Dennis Forbin se achava sentado e empertigado. Ele rezava para que suas suspeitas sobre o Padre Phillips se mostrassem erradas.

— Padre, abençoi-me porque pequei — disse a voz nervosa de uma mulher.

— Quando foi sua última confissão?

— Cadê o Padre Phillips? — a mulher perguntou, ligeiramente confusa

— Por favor, responda à pergunta — o sacerdote respondeu sobriamente.

— Talvez seja melhor eu voltar uma outra...

— O Padre Phillips não pôde vir hoje — Forbin replicou.

— Garanto que suas palavras só serão ouvidas por Deus e por mim.

— Não duvido de sua palavra, padre — a mulher continuou. — É só que eu precisava mesmo falar com ele.

— Posso dar o recado a ele, se você quiser.

A mulher nada disse.

— Quando foi sua última confissão? — o sacerdote perguntou, dessa vez num tom mais amigável.

— Não sei — ela respondeu.

— O que deseja confessar?

Silêncio.

— Você pode me contar, seja o que for.

— Padre, o senhor já amou alguém?

— É claro.

— Não, estou falando de amar alguém de verdade — ela retrucou, dessa vez com firmeza. — Já amou como se sua única razão para viver fosse amar essa pessoa?

— Parece-me que isso é mais obsessão do que amor.

— O senhor não entende — ela suspirou.

— E o Padre Phillips entendia?

— Ninguém é capaz de entender, mas ele tentou. Ele sempre tentou ajudar todos os paroquianos.

O sacerdote enfiou uma das mãos por dentro da túnica.

— Mesmo se isso violasse as leis de Deus?

A mulher nada disse.

Forbin continuou:

— E ele mantivesse relações com as forças das trevas...

— Que audácia! — a mulher retrucou. Dessa vez, a voz dela soou mais grave, quase masculina. — Que audácia a sua julgar o Padre Phillips! Ele...



— *Fez acordos com os agentes do mal?*

Silêncio.

— *Padre — disse, dessa vez, uma voz sibilante. — Como você sabe que Deus não é mau?*

O sacerdote sacou um punhal adornado de sua túnica.

— *Eu li...*

— *Como você sabe? — sibilou a voz novamente.*

— *Eu tenho fé — ele respondeu.*

— *É preciso ter muita fé para olhar para o mundo e ainda acreditar na bondade de Deus.*

De repente, a divisória se partiu, e dois braços cobertos de escamas semelhantes às de um peixe se esticaram na direção de Forbin.

— *Talvez Deus agradeça quando você o encontrar — sibilou o monstro quando suas garras se fecharam em volta da garganta de Forbin.*

Forbin enterrou o punhal no braço da criatura, que deixou escapar um gemido inumano, depois desapareceu numa saravada de lascas de madeira. Forbin cambaleou, ficou de pé e tentou dar-lhe caça.

Conceito: Desde os primeiros tempos da Igreja Católica existem ordens sagradas dedicadas a livrar o mundo dos assclas de Satã. Essas ordens atingiram o apogeu de sua influência e poder na Idade Média. Empreenderam campanhas contra as seitas obscenas dos Terrestres por toda a extensão do mundo conhecido, eliminaram as fontes de Fé dos demônios e obrigaram-nos a se esconder.

Depois da Idade Média, essas ordens sagradas começaram a minguar à medida que o satanismo declinava na Europa e em todo o resto do mundo. Muitas dessas ordens foram desbaratadas quando a crença no sobrenatural começou a desaparecer. No entanto, algumas sobreviveram como ordens secretas, desconhecidas pela hierarquia da Igreja.

Com a chegada dos anjos caídos, essas ordens estão passando por um renascimento. Apesar de os grupos serem pequenos, o conhecimento, os rituais sagrados e as armas que

possuem fazem deles alguns dos inimigos mais poderosos dos anjos caídos.

Personalidade: Os membros dessas ordens tendem a apresentar personalidades vigorosas. Autocrata, Valentão, Fanático, Sobrevivente e Tradicionalista são Naturezas comuns, apesar de alguns membros também serem Filantropos e Penitentes.

Atributos: Os membros têm vários Atributos, apesar de a maioria apresentar Atributos Mentais elevados. Os agentes de campo podem ter boas pontuações nos Físicos.

Habilidades: Todos têm Conhecimentos de nível elevado. Eles também possuem Prontidão, Presciência e Intuição.

Antecedentes: Aliados (1-3), Contatos (1-2), Influência (1), Seguidores (1-2) e Recursos (1-2).

Potencial de Fé: 1-2 (os líderes podem ter até 3).

Poderes: Imunidade à Revelação, Objetos Abençoados e Orações Sagradas.

PADRE DENNIS FORBIN

Natureza: Fanático.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Instrução (Teologia) 4, Prontidão 2, Presciência 1, Esquiva 2, Intimidação 2, Liderança 2, Performance 2, Ocultismo 2, Pesquisa 4 e Lábia 3.

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2 e Seguidores 3.

Força de Vontade: 6.

Potencial de Fé: 3.

Poderes: Imunidade à Revelação, Orações de Sujeição, Abjuração e Exorcismo, Punhal Abençoado (Abjuração).

VERDADEIROS CRENTES

O Presídio de Segurança Máxima de Folsom tinha regras severas no tocante às visitas dos prisioneiros. O carcereiro deixava Chris gravar só duas horas por dia, mas, quando ele e o cameraman finalmente passavam pelas revistas e pela burocracia diária, o tempo disponível já estava reduzido pela metade. Não havia muito tempo para conversa fiada depois de os guardas trazerem Lance Carter para a sala de visitas.

Chris fez sinal para o cameraman começar a gravar.

— *Lance, eu tenho que te perguntar uma coisa. Como você se envolveu na morte de Rich Burdett?*

— *Nós salvamos o Rich das chamas eternas do Inferno! É o que eu 'tou dizendo para todo o mundo desde o começo. Ele deixou o Diabo tomar a alma dele, e não tivemos outra escolha. Ele precisava achar o caminho para o Céu. Eu só queria tê-lo impedido antes de ele matar o Joe.*

Chris e o cameraman se entreolharam.

— *Você está falando do Joe Burdett?*

— *É — Lance suspirou. — O pequeno Joe. — Ele escondeu o rosto nas mãos.*

Chris chacoalhou a cabeça.

— *Lance, o Joe não 'tá morto.*

Lance levantou a cabeça.

— Ele 'tá muito bem vivo. Na verdade, foi ele quem possibilitou a realização deste documentário. Tenho até algumas fitas de áudio das entrevistas aqui comigo se você quiser ouvi-las.

Lance esmurrou a mesa.

— Você é um maldito mentiroso! Eu vi o demônio arrancar a garganta do Joe! Ele morreu!

— Lance, escute.

— Não, você é que vai me escutar. O Reverendo Stewart é que estava certo. O Diabo está entre nós!

— Ele disse a você que Rich estava...

— Joe desconfiava e me contou. Ele disse que o irmão estava questionando Deus.

— Os universitários às vezes fazem isso — retrucou Chris.

— Droga! O Rich não faria algo assim. Por isso eu fui falar com o Reverendo Stewart. Ele sabe dessas coisas.

— Lance, eu sei como é essa gente. Tudo o que eles não gostam é obra do Diabo.

— Por que você não fala com os amigos de faculdade do Rich? Eles vão te dizer que ele 'tava tentando comprar as almas deles.

— Rich ofereceu ajuda, mas...

— Eu mesmo vi!

— Então me conte.

Lance se levantou.

— No último encontro, o Reverendo Stewart nos disse para esperar e orar pela alma de Rich. Mas alguns dos estudantes não queriam ouvir. Disseram ter um plano para arrancar o Diabo do corpo do Rich. Exatamente como na Bíblia. Eu os ajudei. Disse a eles para levarem o Joe. Talvez o Joe desse ao Rich a força de que ele precisava para combater o Diabo.

— E o que aconteceu?

— Fomos à casa dele e... Bem, tentamos conversar com ele primeiro. Nós nos sentamos ao lado dele e tentamos fazê-lo orar conosco, mas ele nos chamou de idiotas e de coisas piores. Foi quando o Joe ficou cara a cara com ele e o repreendeu em nome de Cristo e... — Lance empalideceu. — Foi quando o demônio se revelou. Ele arrancou a garganta do Joe com suas garras e sabíamos que não havia outra opção. Como o Reverendo Stewart costuma dizer, somos guerreiros do Senhor, e às vezes temos de derramar o sangue dos pecadores para que os justos prevaleçam.

— E foi quando vocês amarraram o Richard com fios elétricos e o espancaram até a morte. Porque ele era um demônio. E não porque ele havia decidido abandonar a igreja.

— Não lembro como tudo aconteceu. A última coisa que vi foi o Joe caindo, segurando a garganta, e o sangue... Meu Deus... — O rosto de Lance se contorceu de dor.

Chris, pouco à vontade, se mexeu na cadeira.

— Lance, a garganta do Joe estava bem dilacerada, mas os cortes não atingiram nenhuma artéria importante. Ele levou alguns pontos, mas está legal. Ele diz que Rich nada teve a ver com o que aconteceu a ele. Pelo contrário, ele diz que, depois de terem matado Rich, vocês se viraram contra ele e o golpearam no pescoço várias vezes com uma faca de cozinha. Vamos lá, conte-me a verdade. O que aconteceu?

— Eu estou dizendo a verdade! — Lance gritou. — O demônio arrancou a garganta dele! A menos que... — e os

olhos dele se esbugalharam de horror. — A menos que ele nunca tivesse tido a intenção de matar o Joe. Ah, meu Deus. Deus nos livre. Joe não morreu. O Diabo deixou Rich e tomou a alma do irmão. O que foi que eu fiz?

Conceito: Há anos, muitos sacerdotes alegam que o Diabo caminha pela Terra espalhando o mal e que os verdadeiros crentes precisam se unir para salvar a humanidade antes que seja tarde demais. Esses sacerdotes e seus seguidores não tinham um inimigo de verdade, mas à medida que as façanhas dos anjos caídos chegam aos noticiários, esses crentes enxergam o que está por trás das manchetes e vislumbram a "verdade". Eles desconhecem a verdadeira natureza dos anjos caídos, mas, depois de uma vida inteira de sermões sobre o fogo e o enxofre do Inferno, os crentes imaginam ter a sua disposição todos os fatos de que precisam.

Alguns desses antigos guerreiros divinos se envolvem com espetáculos itinerantes de fervor religioso, vão de cidade em cidade à caça de demônios. Outros podem fazer parte de grupos de bate-papo na Internet, onde trocam informações sobre aparições demoníacas e coordenam "cruzadas" contra os pontos conhecidos de atividade demoníaca. Alguns podem até ser membros de grupos religiosos universitários que desconfiam que o Diabo está controlando suas faculdades.

Muitos desses membros têm níveis de Fé acima da média, o que pode torná-los perigosos num confronto com os anjos caídos. Entretanto, vários desses indivíduos sabem muito pouco sobre os demônios além daquilo que leram na Bíblia ou ouviram num sermão. Eles também podem ter informações bastante imprecisas, coligidas a partir de diversos livros religiosos.

Como resultado, esses caçadores de demônios podem ser enganados por um anjo caído inteligente. Pior ainda, eles podem atacar os tipos idealistas, pensando que essas pessoas estão sob controle demoníaco.

Personalidade: Os crentes têm históricos muito variados. Alguns encontraram Deus depois de lutar contra o vício. Outros cresceram em lares religiosos e nunca perderam a fé. Todos são motivados pelo desejo de servir a Deus. Arquitecto, Autocrata, Fanático e Tradicionalista são as Naturezas mais comuns. Também há crentes Penitentes e Conformistas.

Atributos: Os Atributos variam bastante entre os crentes. Os caçadores de demônios mais bem-sucedidos têm Vigor elevado e altos níveis de Manipulação.

Habilidades: Devido aos históricos diversificados, suas Habilidades variam bastante, apesar de a maioria apresentar um ponto ou dois em Instrução.

Antecedentes: Aliados (1-2), Contatos (1-2), Seguidores (1-3) e Recursos (1-3).

Potencial de Fé: 1-2.

Poderes: Imunidade à Revelação, Orações Sagradas.

REVERENDO BRIAN STEWART

Natureza: Arquitecto.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Instrução (Estudo da Bíblia) 3, Prontidão 2, Presciência 1, Esquiva 2, Intimidação 2, Liderança 4, Performance 3, Pesquisa 1 e Lábria 3.

Antecedentes: Contatos 2, Seguidores 3 e Recursos 2.

Força de Vontade: 6.

Poderes: Orações Sagradas de Sujeição, Abjuração e Exorcismo, Objeto Sagrado (crucifixo).

LADRÕES DAS TREVAS

Shu-Durul se debatia no interior do círculo de sujeição. Aquele que o traçara conhecia muito bem o demônio. Ele mal conseguia sentir a atração espiritual do Abismo logo além das margens do círculo, desafiando-o a atravessar aquele limiar fatídico.

Ele via vinte pessoas metidas em túnicas que o fitavam de fora do círculo. Apesar da natureza demoníaca de sua presa, elas continuavam imóveis.

Ele ouvira falar da sociedade secreta por meio de um de seus servos. Na época, parecia um terreno fértil para um demônio como ele e uma maneira de adquirir mais serviços poderosos. Agora ele estava aprisionado numa sala tomada por acessórios esotéricos.

— *Libertem-me imediatamente!* — gritou Shu-Durul.

Ele pensou ouvir uma risada.

Shu-Durul cuspiu uma torrente de imprecações que crepitaram no ar como raios.

— *Silêncio* — disse uma voz severa.

Um pessoa encapuzada deu um passo à frente.

— *Quem ousa...*

A pessoa atirou sal na direção de Shu-Durul e todos os nervos do hospedeiro mortal do demônio irromperam em dor. Ele berrou.

— *Eu ousou fazer isso como você, Sr. Ryan* — o líder disse.

— *Mas sei que esse não é seu verdadeiro nome. Por ora, saiba que sou o líder desta sociedade. Uma sociedade antiga dedicada a estudar os servos da Estrela da Manhã.*

Shu-Durul caiu ao chão, contorcendo-se de dor.

— *Nossos estudiosos falam de conflitos épicos com outros como você. Faz muito tempo desde a última vez que tentamos capturar um dos seus. Eu esperava algo desafiador.* — Ele riu. — *Você nos decepcionou. Talvez você seja uma entidade inferior. Um mero servicial de um verdadeiro demônio, quem sabe?*

A dor desapareceu.

— *Por que fazer isso se eu posso dar a você o que quiser?*

O líder soltou uma gargalhada.

— *Não, não acho que você me daria o que quero.* — *Ele estalou os dedos. Uma pessoa começou a entoar um cântico.* — *Não queremos dádivas. As dádivas de sua raça sempre têm um preço.* — *Ele estalou os dedos. Outra pessoa começou a cantar.* — *Queremos a fonte de suas dádivas.* — *Outro estalar de dedos. Outra pessoa cantando.* — *Queremos sua essência, Sr. Ryan. Queremos seu poder.* — *Outro estalar de dedos. Mais um cântico.* — *Queremos a divindade.*

Shu-Durul investiu contra o líder. A barreira o jogou ao chão. Shu-Durul gargalhava ao se levantar lentamente.

— *Sua prisão está enfraquecendo* — riu Shu-Durul. — *Quando eu sair daqui...*

— *Nós já teremos acabado com você muito antes do invólucro se romper.*



Ele estalou os dedos. Shu-Durul gritou.

Conceito: Nem todos os caçadores de demônio lutam em nome de Deus. Alguns procuram os demônios para roubarem-lhe os poderes. Por que negociar com um demônio em troca de alguns favores miseráveis se você pode se tornar tão poderoso quanto o próprio?

Desde a Antiguidade, as sociedades mágicas tentam explorar os demônios por elas invocados. Algumas desejam escravizá-los. Outras tentam exaurir-lhes a essência para alimentarem seus rituais.

À medida que a crença supersticiosa foi arrefecendo no mundo, essas sociedades declinaram e a invocação de demônios tornou-se cada vez mais difícil. As poucas que sobreviveram o fizeram procurando os Terrestres, ou então dedicando-se a preservar suas artes misteriosas.

A chegada dos anjos caídos revitalizou essas sociedades. Elas agora procuram todos os demônios para seus rituais, sejam anjos caídos ou Terrestres. Alguns membros se fazem passar por servos promissores a fim de atrair o demônio para a própria destruição.

Personalidade: A exploração de demônios é a suprema sedução do poder. Muitos Autocratas, Valentões e Diretores são atraídos por essas sociedades. Os Viciados que se ligam no perigo e na emoção também estão representados entre seus membros, bem como os Bon Vivants e os Fanáticos.

Atributos: A maioria tem Atributos Mentais elevados, geralmente com três pontos ou mais de Inteligência e Percepção. Muitos também possuem níveis elevados de Manipulação.

Habilidades: Todos os membros têm três pontos ou mais de Ocultismo e Pesquisa. Muitos também apresentam Instrução, Ciência, Política ou Finanças em níveis elevados, dependendo de suas profissões "normais".

Antecedentes: Contatos (1–2), Influência (1–2), Seguidores (1–3) e Recursos (1–2).

Potencial de Fé: 1 (os líderes podem ter até 2).

Poderes: Imunidade à Revelação, Rituais de Invocação e Sujeição, Objetos Abençoados.

WILLIAM EMERSON

(Primeiro Preceptor dos Apanhadores de Estrelas)

Natureza: Bon Vivant.

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 4, Presciência 5, Computador 2, Esquiva 3, Empatia 3, Etiqueta 3, Expressão 3, Finanças 4, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 4, Ocultismo 5, Política 2, Pesquisa 4, Lábia 3 e Tecnologia 2.

Antecedentes: Contatos 2, Seguidores 3 e Recursos 2.

Força de Vontade: 8.

Potencial de Fé: 2.

Poderes: Imunidade à Revelação, Rituais de Invocação e Sujeição.

SERVIÇAIIS DOS TERRESTRES

Ao contrário dos anjos caídos, os Terrestres são demônios que escaparam das garras do Inferno centenas ou até milhares de anos atrás e atormentam a raça humana desde então, disfarçados como deuses perversos e terríveis. Apesar de finalmente obrigados a se esconderem com a ascensão do cristianismo e a substituição da fé pela razão como a pedra angular das percepções da humanidade, a volta dos anjos caídos despertou os Terrestres de seu sono, e eles agora tentam completar a obscena subversão da raça humana.

Individualmente, os Terrestres são várias ordens de magnitude mais poderosos que o mais forte dos anjos caídos, pois tiveram séculos a sua disposição para aprimorarem seus poderes e adaptarem-se ao mundo como o conhecemos hoje. Mas essa mesma força é também sua fraqueza. Seus espíritos são poderosos demais para possuírem corpos humanos, tanto quanto os espíritos dos grandes barões e suseranos ainda aprisionados no Abismo. Desse modo, eles são obrigados, por enquanto, a operar por meio de seus agentes: seitas cada vez maiores de adoradores saídos das fileiras dos decadentes e dos insatisfeitos, além da lealdade voluntária (ou involuntária) dos demônios monstruosos que têm todas as razões para odiar a humanidade tanto quanto os próprios Terrestres. Esses serviços dos Terrestres são encontrados em quase todas as cidades importantes do planeta, caçando e escravizando todos os anjos caídos encontrados ou perpetrando atos de violência e corrupção planejados para envenenar ainda mais a alma coletiva da humanidade.

O SICÁRIO

RELATÓRIO OFICIAL DA POLÍCIA, CONDA-
DO DE SAN BERNADINO

PROIBIDA A REPRODUÇÃO SEM A DEVIDA
AUTORIZAÇÃO

CONTEÚDO: PRIMEIRAS DECLARAÇÕES DE GERARD "JERRY" BROWNLOW COM RELAÇÃO AO TIROTEIO NA SEDE DO CLUBE DOS "HELLBENDERS", UMA GANGUE DE MOTOQUEIROS.

(Obs.: o entrevistado estava sob tratamento médico de emergência no momento em que a declaração foi prestada)

Era coisa de uma, uma e meia da manhã, algo assim. Tinha uns dez de nós no clube, 'tá ligado? A gente 'tava jogando bilhar, bebendo, esse tipo de coisa.

Aí foi aquele maldito estrondo, e o Leo Daschell atravessou a porra da janela de vidro laminado com a moto dele. É, atravessou mesmo. Era vidro pra todo o lado, as pessoas gritavam.

Então, era a porra do Leo, e a gente tinha dito pra ele ir embora e nunca mais voltar na semana passada. O cara era um demente, 'tá ligado? Ele tentou encher a patroa do Joe Jaffee de porrada sem motivo nenhum. Foi por isso que a gente mandou ele dar no pé.

Mas ali estava ele, atravessando a porra da janela. Com uma cartucheira na mão. E quando a moto bateu no chão, ele simplesmente começou a atirar. Ele circulou pelo clube todo — que só tem quatro salas, 'tá ligado, e não é exatamente espaçoso — e foi matando as pessoas.

Bom, nós todos partimos pra cima dele e começamos a atirar. Quer dizer, foi legítima defesa, certo? A gente tem o direito de se proteger. Eu me escondi atrás da máquina de refrigerante, fiz pontaria e sei que acertei o filho da mãe. Vi um monte de gente acertar ele, mas ele não morria.

Devia ser kevlar, né? O filho da puta devia estar usando um colete à prova de balas. Acho que vi alguém acertar ele na cabeça, mas pode ser que eu tenha me enganado.

Então, a gente 'tava atirando no filho da mãe, mas ele nem sentia, e ele continuava a usar a cartucheira e 'tava matando todo o mundo. Quando a munição dele acabou, ele sacou a porra de uma .45 da jaqueta e continuou atirando. Quando ele me acertou no ombro, eu fui pro chão e não me mexi mais. Achei melhor me fingir de morto para não levar outro tiro.

Todos nós abatidos em coisa de dois minutos. Em seguida, ele tirou a chave do cofre do corpo do Joe, abriu a coisa e tirou de lá uma caixa esquisita que o Joe tinha comprado no México. Ou seja, que porra era aquela? Tudo aquilo só por causa de uma maldita caixa de prata?

Depois ele voltou a subir na moto e puxou o carro. Vocês me ganhas apareceram cinco minutos depois. Muito obrigado pela ajuda.

Conceito: Os sicários são servos com um único propósito — combater e matar os inimigos dos Terrestres. Eles não nasceram para serem discretos nem para agirem nos bastidores: sua função é atirar bem na cara do oponente ou espancar um ocultista intrometido até a morte com um cano de chumbo. Os sicários costumam ser pessoas violentas e perigosas mesmo antes de se tornarem servos dos Terrestres. O sicário pode ser um ex-soldado, um arruaceiro, membro de uma milícia neonazista ou um policial corrupto.

Pacto: Os sicários costumam odiar ardentemente um indivíduo ou um grupo, ou então guardar ressentimentos por razões reais ou imaginárias. Os Terrestres oferecem a eles o poder de matar os inimigos em troca de seus serviços. Desde que o

serviço envolva a violência pela qual os sicários já são atraídos, o mortal raramente recusa a oferta.

Personalidade: As pessoas sãs e ajustadas não entram voluntariamente numa vida de violência extrema. Os sicários geralmente gostam de causar dor e vêem os outros mortais como fracotes ou brinquedinhos desprovidos de alma prontos para se tornarem suas vítimas. Os sicários costumam ter as Naturezas Viciado, Valentão, Fanático, Rebelde ou Sobrevivente.

Atributos: Os sicários tendem a ressaltar os Atributos Físicos, é claro, o que os torna combatentes ainda mais perigosos. Apesar do título, os sicários não são necessariamente estúpidos. O sicário pode ter bons Atributos Mentais, mas ainda tendem um pouco para a ação.

Habilidades: As Habilidades de combate — Briga, Esquiva, Armas de Fogo e Armas Brancas — são de grande importância para os sicários. As Habilidades que os ajudam a encontrar os alvos e a se posicionarem também são úteis. Os sicários geralmente têm bons níveis de Esportes, Condução, Intimidação e Furtividade.

Antecedentes: Aliados (1-2) e Mentor (1-5).

Poderes: Os Terrestres geralmente melhoram as capacidades físicas de seus sicários. Isso pode ser algo tão simples quanto melhorar seus Atributos Físicos ou tão complexo quanto dar a eles um incremento físico como garras ou pele blindada. Dois incrementos úteis são o poder de infligir dano letal com as mãos nuas e a capacidade de absorver dano letal. Os sicários raramente são dotados com poderes demoníacos mais complexos.

LEO DASHELL

Natureza: Valentão.

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2 e Raciocínio 3.

Habilidades: Esportes 2, Briga 2, Esquiva 1, Condução 3, Armas de Fogo 3, Intimidação 3, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Manha 2, Sobrevivência 1 e Tecnologia 1.

Antecedentes: Aliados 1 e Mentor 3.

Força de Vontade: 5.

Dádivas: A Força e o Vigor de Daschell foram incrementados. Ao usar um ponto de Força de Vontade, ele é capaz de absorver dano letal com seu Vigor durante um número de turnos igual a seu nível de Vigor. Uma vez por cena, ele pode passar um turno se concentrando e depois usar um ponto de Força de Vontade a fim de reparar um nível de dano letal ou por contusão.

O IDEALISTA

Mãe,

Desculpe não ter escrito nada nos últimos meses. As coisas meio que ENLOUQUECERAM por aqui. Entre as aulas e minhas tentativas de fazer alguma coisa que valesse a pena, não tenho tido muito tempo para a vida social, e muito menos para escrever para você.

Pois é, como é que estou me saindo? Bom, a má notícia é que minhas notas poderiam ser melhores. Estou me esforçando, mesmo, mas tenho TANTA coisa para fazer. Estou ficando

para trás nas aulas. Prometo melhorar depois da Semana do Saco Cheio. A boa notícia é que estou fazendo um BOCADO de coisa com a Militância e estamos mesmo conseguindo algumas vitórias. Não são apenas protestos e manifestações, estamos mesmo FAZENDO alguma coisa. E eu tenho de agradecer a VOCÊ.

Muitos estudantes por aqui são contra a globalização, mas eles não têm muita experiência. Quer dizer, que ÓTIMO que eles queiram fazer a diferença, não me leve a mal. Mas eles não passaram quinze anos numa comuna, eles não têm RAIZES no movimento. É por isso que alguns deles começam a me procurar para ser a organizadora e a coordenadora, porque essas coisas são meio que naturais para mim.

Mas a liderança e a experiência não bastam para fazer a diferença. Estamos nos reunindo, temos encontros coletivos, organizamos marchas, mas isso não dá resultado. A OMC e seus capangas não dão a mínima para o que o povo QUER, eles nos mantêm à distância com suas tropas de choque e decidem nossos futuros de um jeito ou de outro. Foi por isso que eu comecei a me sentir realmente frustrada.

Foi quando comecei a ter uns SONHOS. E, de novo, é por isso que eu tenho de agradecer a você pelas coisas. Você me ensinou a aceitar minha própria espiritualidade, a procurar os Poderes Superiores que estão aí para nos guiar e educar. Bom, esses sonhos... eles vêm de um espírito, de algum tipo de Poder. Uma criatura de luz que deseja nos ajudar a proteger os povos do mundo.

Há um mês mais ou menos, venho meditando bastante e comungando com a Benfeitora — é assim que eu A chamo, o Poder que me encontrou. A primeira coisa que Ela fez foi nos mandar boa sorte na forma de financiamento da reitoria. Eu TENTEI conseguir financiamento com eles antes e, pode acreditar, essa verba foi um MILAGRE. A Benfeitora também me mostrou quem contatar para conseguir coisas como peruas, equipamento e suprimentos médicos bem baratos ou de graça.

Mas a parte mais IMPRESSIONANTE é que Ela me mostra como espionar os globalistas e descobrir os planos deles! Mãe, você não acreditaria. Eu simplesmente entro nos comitês de campanha, nos bancos, nos prédios públicos e em qualquer outro lugar, e ninguém me vê!

As coisas que descobri... Mãe, é tão HORRÍVEL. Se é para obter lucro, NADA é capaz de detê-los. E estou começando a entender até onde teremos de ir para nos sobressairmos e fazermos o que é certo para este mundo.

Vou dar uma sumida por uns tempos durante a Semana do Saco Cheio. Preciso encontrar outros organizadores e trocar idéias. Com a ajuda de minha Benfeitora, sei como derrubar esses CANALHAS, não importa quantos brucutus e presidentes eles tenham do lado deles.

Se tudo correr bem, vou conseguir um monte de coisas e terei mais tempo para a escola. Se não, queime esta carta. E não diga a NINGUÉM que teve notícias minhas.

Tenho de ir salvar o mundo agora. Com todo o meu amor, Cloud.

Conceito: Nem todo servo procura os Terrestres em busca de poder ou glória. Alguns têm motivos mais altruístas; outros descobrem por acaso o segredo do demônio. Os idealistas têm pouca ou nenhuma ligação com o ocultismo, a violência ou o mundo dos poderosos. São pessoas que encontram por acaso os

veteranos da guerra e cometem o erro terrível de pensar que o conflito pode ser usado para uma boa causa. O idealista pode ser um estudante ativista, um cruzado da moralidade, um artista esforçado ou um policial bem intencionado.

Pacto: O idealista não busca o poder em benefício próprio, ele precisa disso para ajudar as outras pessoas a consertarem um situação que ele acredita estar errada. O Terrestre oferece instrumentos e vantagens para ajudar na “boa causa”, mas na verdade está corrompendo o idealista e usando-o para alcançar seus objetivos execráveis.

Personalidade: Ao contrário de outros servos, os idealistas geralmente são pessoas normais e ajustadas. Sua fraqueza é geralmente um sentimento forte em relação a uma certa causa, que os impela a aceitar a oferta de ajuda de um Terrestre. As Naturezas típicas são Arquitecto, Bon Vivant, Penitente, Rebelde e Visionário.

Atributos: Os idealistas vêm de todas as camadas sociais e variam bastante em suas capacidades. Mas a maioria se envolve em algum tipo de ativismo e tende a possuir bons Atributos Sociais para ajudar na causa.

Habilidades: Novamente, é difícil fazer afirmações genéricas sobre os idealistas porque eles são muito diversos. No entanto, a maioria tende a ressaltar certas Habilidades como Burocracia, Empatia, Etiqueta, Expressão, Liderança ou Performance. Essa aptidão social é o que os torna servos encantadores. Eles se comunicam muito bem com as pessoas, sem parecerem falsos nem ávidos pelo poder.

Antecedentes: Contatos (1–2), Mentor (1–5) e Recursos (1–3).

Dádivas: Os idealistas geralmente procuram quem possa ajudar sua causa, e é isso o que o Terrestre proporciona. Essa ajuda pode ser algo tão simples quanto recursos, seguidores ou outro auxílio do mundo real. O Terrestre pode conferir dádivas mais metafísicas como Atributos melhorados ou poderes demoníacos, mas é bem improvável que ele conceda a alguém incrementos físicos grotescos.

CLOUD BRANNIGAN

Natureza: Visionário.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3 e Raciocínio 3.

Habilidades: Instrução 2, Esportes 2, Burocracia 3, Computador 3, Empatia 4, Expressão 2, Armas de Fogo 1, Intuição 2, Investigação 2, Pesquisa 2, Segurança 3, Furtividade 3 e Tecnologia 2.

Antecedentes: Aliados 2, Mentor 3 e Recursos 1.

Força de Vontade: 5.

Poderes: O Carisma de Cloud foi aumentado por sua “benfeitora”. Ao usar um ponto de Força de Vontade, Cloud pode se tornar invisível durante um número de minutos igual à quantidade de sucessos que ela conseguiu num teste de Manipulação + Furtividade (dificuldade 6). Ela também é capaz de enxergar no escuro durante uma cena ao usar um ponto de Força de Vontade.

O OCULTISTA

Não pela primeira vez, o Padre Sean Riordan pensou que estava condenado.

Antigamente, isso teria alguma importância para ele, mas agora não passava de uma divagação irritante, uma distração. Ele tinha coisas mais importantes com as quais se preocupar agora — como, por exemplo, tirar o Liber Malictorium da biblioteca. Teria sido muito mais fácil quando o livro fora escrito. Naquela época, ele poderia ter simplesmente escondido o livro debaixo da batina e saído.

Mas não se tratava da Idade das Trevas, e a segurança da biblioteca do Seminário de Notre Dame era muito boa. Sensores magnéticos, registros informatizados, câmeras de vídeo. Ainda por cima, ele vestia um moletom, e não uma batina. Mesmo tarde da noite, quando provavelmente havia só três pessoas em todo o prédio, não seria uma tarefa fácil.

Riordan estava parado diante da estante, pensando. O Malictorium era parte de uma coleção lacrada, e foram necessários muito dinheiro e muitos esforços simplesmente para ter acesso a ela. Ele não poderia desistir agora. Era preciso retirar o livro dali — e se isso significava tomar medidas extremas, é o que ele teria de fazer. Ele chamou a atenção do zelador noturno e fez sinal para que o homem se aproximasse.

Alguns minutos depois, um disparo ecoou pela biblioteca, e os seguranças correram para as estantes superiores. Nas sombras, Riordan esperou que eles passassem. Sabia o que eles encontrariam: o zelador morto pelas próprias mãos, com um tiro na cabeça, tendo cometido suicídio para silenciar as ordens terríveis que Riordan havia sussurrado em seus ouvidos. Puxando o capuz do moletom por sobre a cabeça, o Padre Sean correu para a saída, saltou sobre o balcão para evitar os leitores magnéticos. Alguns segundos correndo como um louco e ele estava fora do prédio.

Não pela primeira vez, o Padre Sean Riordan pensou estar condenado. Mas, ao inspecionar o tomo de conhecimento blasfemo que seu mestre pedira e pensar na terrível sabedoria que poderia adquirir com o livro de demonologia, ele decidiu que não dava a mínima para a danação.

Não quando ele tinha a oportunidade de ganhar poder.

Conceito: As pessoas que descobrem os segredos do ocultismo geralmente são tomadas pelo desejo de aprender mais, sem pensar nas conseqüências. Os ocultistas já têm uma sólida formação no misticismo e nos mistérios muito antes de serem vitimados pelos Terrestres. Um ocultista pode ser um místico da Nova Era, um padre, um historiador ou um praticante amador de magia negra.

Pacto: Os ocultistas anseiam pelo conhecimento arcano, acreditam que o fato de conhecerem segredos os eleva acima das outras pessoas. Os Terrestres são o prêmio supremo para essas pessoas, e a promessa de mais conhecimento e poder místico é tudo de que eles precisam para selar o pacto.

Personalidade: Para muitos ocultistas, conhecer um segredo é mais importante que utilizá-lo. Eles tendem a combinar o intelectualismo dos eruditos com a cobiça voraz de um ladrão. As Naturezas Ranzinza, Diretor, Pedagogo, Tradicionalista e Visionário são todas apropriadas.

Atributos: Naturalmente, os ocultistas enfatizam os Atributos Mentais, principalmente a Inteligência. Aqueles que usam seu conhecimento como meio de influenciar as pessoas — como um místico com um séquito de alunos — podem ter bons níveis de Manipulação ou Carisma.

Habilidades: Os ocultistas se concentram nos Conhecimentos, principalmente Ocultismo e Pesquisa, mas também Instrução, Computador, Investigação e Linguística. Dependendo de como eles obtêm seus segredos arcanos, os ocultistas podem ter bons níveis de Presciência, Intuição, Segurança, Manha e Lábria.

Antecedentes: Contatos (1-3), Seguidores (1-3), Mentor (1-5) e Recursos (1-3).

Dádivas: Os Terrestres geralmente oferecem aos ocultistas dádivas que aprimoram-lhes a capacidade de descobrir segredos. Os Atributos Mentais ou Sociais melhorados são uma possibilidade, como também as ofertas de poderes demoníacos. Os Terrestres também podem ensinar aos ocultistas rituais de invocação ou sujeição, ou até mesmo os Nomes Verdadeiros de seus inimigos.

PADRE SEAN RIORDAN

Natureza: Tradicionalista.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4 e Raciocínio 5.

Habilidades: Instrução 2, Presciência 3, Empatia 2, Expressão 1, Intuição 3, Direito 2, Medicina 2, Ocultismo 4, Pesquisa 4, Furtividade 1 e Lábria 2.

Antecedentes: Contatos 1, Seguidores 2 e Recursos 1.

Força de Vontade: 7.

Dádivas: Os Atributos Manipulação e Raciocínio de Riordan foram melhorados por seu mestre. Ele possui versões limitadas das evocações de alto Tormento Candeia de Fé e Encontrar os Fíéis, que são ativadas ao se empregar um ponto de Força de Vontade para cada uso. Ele conhece a estrutura fundamental dos rituais de sujeição e pode tentar modificá-los para que estes de adaptem a um determinado demônio.

O POLITIQUEIRO

VEREADOR MENENDES RETIRA A CANDIDATURA

A vereadora Sandler se solidariza com o antigo rival.

Numa declaração feita hoje, o vereador de Chicago Herman Menendes anunciou a retirada de sua candidatura a prefeito na próxima eleição. Ele citou o excesso de trabalho e o desejo de passar mais tempo com a família como suas principais razões para abandonar a disputa e declarou estar planejando se concentrar nos assuntos locais e distritais em vez das questões municipais num futuro próximo.

A vereadora Irene Sandler presidiu uma coletiva de imprensa pouco depois da declaração do vereador Menendes e apresentou sua solidariedade e suas condolências ao antigo rival na eleição. Desejou que ele tivesse êxito em seus futuros projetos e lamentou o fato de o vereador Menendes não mais estar presente no debate da semana que vem.

Os votos de felicidade contrastaram bastante com os desacordos muitas vezes violentos entre os dois vereadores durante as últimas semanas da campanha eleitoral. Os leitores devem se lembrar das alegações do conselheiro Menendes quanto a irregularidades financeiras e especulação eleitoral na cam-

panha de Sandler — alegações que ele foi obrigado a retirar e pelas quais teve de se desculpar depois de não ter conseguido apresentar as provas prometidas.

Com a saída do vereador Menendes e a morte do candidato independente Geoff Skellams no mês passado, num acidente automobilístico, os eleitores se vêem diante de apenas três candidatos a prefeito. A vereadora Sandler é atualmente considerada a favorita e espera-se que ela vença a eleição com uma pequena mas confortável vantagem.

O vereador Menendes se recusou a comentar o abandono da candidatura. Ele deve passar as próximas semanas de férias com a família e retornar às obrigações do cargo depois da eleição.

Conceito: O politiqueiro era sempre alguém desejoso de poder, mesmo antes de encontrar seu mestre demoníaco. Os politiqueiros bem-sucedidos já tinham um certo grau de poder, mas desejavam mais; os não tão bem-sucedidos assim nada têm além de seu desejo insaciável de se tornarem importantes. O politiqueiro pode ser um homem de negócios, um vereador, um magnata da imprensa ou um burocrata.

Pacto: Poder, dinheiro, prestígio e fama — essas são as coisas que o politiqueiro deseja mais que o ar. Os Terrestres ficam muito felizes em proporcionar a seus servos o poder desde que os politiqueiros usem as vantagens recém-adquiridas para também aumentar o poder e o domínio de seu mestre.

Personalidade: Os politiqueiros são controladores e líderes que tentam formar o próprio império. As Naturezas mais comuns são Arquiteto, Autocrata, Esperto, Diretor ou Perfeccionista.

Atributos: Os Atributos Sociais são o foco principal dos politiqueiros, o que lhes confere a capacidade de comandar e usar as pessoas. Muitos também têm fortes Atributos Mentais, particularmente Raciocínio.

Habilidades: Os politiqueiros são animais sociais e *experts* na arte de controlar as pessoas e interagir com elas. Tendem a apresentar níveis elevados de Burocracia, Etiqueta, Finanças, Liderança, Política e Lábria.

Antecedentes: Contatos (1-3), Influência (1-3), Mentor (1-5) e Recursos (1-4).

Dádivas: Para conseguir poder, você precisa de poder. As dádivas mais óbvias para o politiqueiro são as vantagens do mundo real — dinheiro, recursos, seguidores, contatos e assim por diante. Uma outra dádiva útil é incrementar os Atributos Sociais do servo ou talvez conceder poderes que influenciam as mentes das pessoas. Os politiqueiros são dotados com incrementos físicos.

VEREADORA IRENE SANDLER

Natureza: Autocrata.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 4 e Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 2, Burocracia 4, Empatia 2, Etiqueta 3, Finanças 1, Liderança 4, Política 4 e Lábria 4.

Antecedentes: Contatos 3, Influência 3, Mentor 3 e Recursos 3.

Força de Vontade: 8.

Dádivas: A Manipulação e o Carisma de Sandler foram aumentados por seu mestre. Ela também possui uma versão da

evocação de alto Tormento Exortar. Vários membros de sua equipe também são servos, e dois deles são perigosos sicários.

O DESTRUIDOR

— *Finnegan — Rochelle se queixou —, é quase uma da manhã. Eu quero sair.*

— *Tenha paciência, minha flor — Finnegan disse desde o quarto. — Eu só vou vestir a minha cara alegre. Você não quer que eu saia com aquela minha cara de bosta, quer?*

— *Eu só quero sair agora — ela reclamou. — Aquela pastilha de ecstasy está começando a bater, e eu quero dançar.*

— *'Tá legal, doçura, 'tá legal. Só mais um segundo.*

No quarto, Finnegan ajustou o paletó diante do espelho e esfregou um pouco de cocaína nas gengivas. Até que eu não 'tou tão ruim, ele pensou. Agora, se ao menos aquela vaca fechasse a maldita boca. Ele se abaixou, enfiou um braço debaixo da cama e dali tirou um frasco plástico de gasolina. Vamos dar uma aliviada no estresse hoje à noite, ele pensou enquanto colocava o frasco no estojó da câmera e fechava o zíper.

— *Você não vai tirar fotos, vai? Já terminamos a sessão.*

— *Não, docinho, não hoje à noite. Mas eu sempre preciso das minhas coisas, não é? Vamos, agradeça ao Finnegan pelas drogas de primeira.*

— *Obrigada — ela respondeu com um beicinho.*

— *Dá para o gosto. Vamos.*



O Corpo de Bombeiros de Londres levou três horas para apagar o incêndio. Finnegan assistia a tudo da janela da dance-teria do outro lado da rua, alternando-se entre o espetáculo lá fora e a venda do resto de seu suprimento de ecstasy. A casa noturna era um tédio, Rochelle era um tédio. Eram só um bando de modelos e estilistas estúpidos e descerebrados que não davam a mínima para nada, a não ser as etiquetas de griffe e os preços da cocaína.

Mas o fogo era diferente. O fogo fascinava; o fogo cativava. O fogo era lindo de um jeito que nenhuma modelo que ele já tinha fotografado seria. Nada aliviava tanto a tensão da semana ou o distraía das massas estúpidas e queixosas de Londres quanto causar um incêndio e ver o prédio queimar.

É muito barulhento aqui. Preciso de ar. Preciso sentir o cheiro da fumaça. *Finnegan se levantou, desceu as escadas até a rua. Ele pagou uma xícara de café e juntou-se aos curiosos em volta das ruínas ainda fumegantes que constituíam o hotel abandonado.*

Um dia desses, vou acabar queimando um lugar ainda habitado. Não seria uma tragédia?

Ele estava ali, de pé, bebendo café e sonhando com holocaustos, quando o fogo se dirigiu a ele, sussurrou algo em sua mente. E, como o fogo fizesse uma oferta tentadora demais para que ele a recusasse, Finnegan se flagrou sorrindo.

Ele se viu esperando ansiosamente pela sessão de fotos do dia seguinte para a Vogue.

Conceito: Os destruidores são ainda mais perigosos que os sicários, mas não têm a mesma necessidade de violência física. Costumam ser sociopatas que canalizam seu desejo para a blas-

fêmia e a profanação em carreiras que lhes permitem causar dor e angústia às outras pessoas. O destruidor pode ser um traficante, um incendiário, um espião ou um terrorista.

Pacto: O Terrestre procura agentes para disseminar o infortúnio e a destruição; o destruidor quer o poder para elevar suas atividades a um novo patamar de horror — os dois foram feitos um para o outro. Em muitos casos, tudo o que os Terrestres têm a fazer é dar ao destruidor um pouco de poder e depois esperar que ele faça naturalmente tudo o que seu mestre poderia desejar.

Personalidade: Os destruidores geralmente são completos canalhas — o tipo de sociopata que envenena o cachorro do vizinho só porque o latido do animal o incomoda. As Naturezas mais comuns são Valentão, Esperto, Ranzinza, Fanático e Desgarrado.

Atributos: Enquanto os sicários se concentram na ação física, os destruidores muito provavelmente darão ênfase aos Atributos Mentais. Eles também podem ter bons Atributos Sociais, particularmente a Manipulação.

Habilidades: Os destruidores se concentram muito menos nas Habilidades de combate franco e mais nas Habilidades que provocam destruição em massa rapidamente. Eles tendem a apresentar níveis elevados de Burocracia, Demolições, Segurança, Lábia e Tecnologia.

Antecedentes: Contatos (1–2), Mentor (1–5) e Recursos (1–2).

Dávivas: Os destruidores procuram as vantagens que lhes proporcionam boas oportunidades de destruir. Pode ser algo como Atributos Mentais ou Físicos incrementados, imunidade ao fogo ou absorção aprimorada, ou poderes que lhes dêem acesso aos alvos, como invisibilidade ou controle mental. Também é provável que os destruidores possuam incrementos físicos, pois seus planos correm o risco de encontrar oposição armada.

KELLI FINNEGAN

Natureza: Esperto.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 3 e Raciocínio 4.

Habilidades: Esportes 2, Presciência 2, Briga 2, Computador 1, Demolições 3, Condução 2, Expressão 3, Armas Brancas 1, Furtividade 2, Manha 3, Lábia 3 e Tecnologia 1.

Antecedentes: Contatos 1, Mentor 3 e Recursos 2.

Força de Vontade: 7.

Dávivas: O Vigor e o Raciocínio de Finnegan foram aumentados por seu mestre. Ele pode usar um ponto de Força de Vontade para absorver dano por fogo com seu Vigor durante uma cena. Ele também possui uma forma limitada da evocação de alto Tormento Alimentar as Chamas.

GRUPOS DE CAÇA

Para os Terrestres, o influxo repentino de novos demônios no mundo dos vivos é tanto uma bênção quanto uma maldição. Esses recém-chegados estão prestes a interferir com os planos e as tramas que se desenvolvem há séculos, e não é



possível tolerar esse tipo de coisa. Mas, neste mundo faminto de fé, os anjos caídos representam algo mais do que meros obstáculos. Eles são fontes de energia preciosa que precisam ser exploradas para fornecer aos Terrestres o poder de que precisam para sobreviver e prosperar.

Enviar um único servo, porém, é um desperdício de recursos. Nenhum servo, não importa o quanto ele tenha sido incrementado, é capaz de enfrentar de igual para igual o poder absoluto de um demônio. É preciso um grupo de caça — um bando de servos escolhidos a dedo por seu mestre para abater com eficiência os anjos caídos tomados como alvos.

A natureza exata e o estilo de um grupo de caça dependem inteiramente do Terrestre que o controla e dos servos que o compõem. O material a seguir tem a intenção de ajudar os Narradores a criar grupos de caça que atendam às necessidades da crônica.

Os Narradores devem fazer as seguintes perguntas sobre o grupo de caça:

Qual é seu objetivo? As equipes geralmente são grupos de extermínio — enviados para destruir uma ameaça ao Terrestre com rapidez e decisão — ou grupos de apresamento — enviados para aprisionar um anjo caído de modo que o Terrestre possa usá-lo como fonte de Fé.

Como ele opera? Os grupos discretos dedicam um bom tempo e muita energia a localizar um alvo em segredo, e depois operam sem deixar vestígios. Os grupos conspícuos muito provavelmente realizarão ataques repentinos e ruidosos, depois eliminarão as provas e as testemunhas.

Quais são os instrumentos empregados pela equipe? O grupo se concentra em instrumentos esotéricos como rituais e artefatos? Eles usam artilharia pesada e equipamento de alta tecnologia? Eles preferem operar à distância, usando como títeres outros agentes e organizações normais, como a polícia?

Quanto são os componentes do grupo? Um grupo pequeno precisa tomar cuidado e usar com inteligência os recursos limitados. Um grupo grande pode se dar ao luxo de assumir riscos maiores e sobreviver à perda de alguns membros.

Os personagens do Narrador num grupo de caça geralmente pertencem a uma das quatro categorias a seguir:

Cérebros: As pessoas que planejam os ataques, organizam os outros servos e garantem que tudo funcione direitinho.

Combatentes: Os servos que lutam de fato com os demônios, seja com pistolas, bombas ou poderes sobrenaturais.

Negociadores: Como os grupos de caça operam em segredo, eles precisam de membros capazes de enganar a polícia, engambelar os vizinhos e, em geral, abrir caminho para o resto do grupo.

Apoio: Motoristas, paramédicos, ocultistas com rituais de sujeição — qualquer servo encarregado de ajudar no projeto é classificado como apoio.

O grupo de extermínio “típico” consiste principalmente de combatentes, com um cérebro na liderança e talvez algumas pessoas no apoio. Um grupo de apresamento pode ter só um combatente e depender mais dos negociadores e do pessoal de apoio.

ÍNDICE

a

À Procura de um Novo Hospedeiro 259
 Absorção 239
 Ações 219
 Múltiplas 222
 Prolongadas 223
 Resistidas 223
 Antecedentes 153
 Aliados 153
 Celebridade 154
 Contatos 154
 Fama 155
 Influência 155
 Legado 156
 Mentor 156
 Modelo 156
 Pactos 157
 Recursos 157
 Seguidores 158
 Arquétipos 132
 Apostador 132
 Arquiteto 132
 Autocrata 133
 Bon Vivant 133
 Caçador de Emoções 133
 Competidor 133
 Conformista 133
 Criança 133
 Desgarrado 133
 Diretor 133
 Esperto 133
 Excêntrico 134
 Fanático 134
 Filantropo 134
 Galante 134
 Gozador 134

Juiz 134
 Mártir 134
 Masoquista 134
 Monstro 134
 Pedagogo 135
 Penitente 135
 Perfeccionista 135
 Ranzinza 135
 Rebelde 135
 Sobrevivente 135
 Solitário 135
 Tradicionalista 135
 Valentão 135
 Viciado 136
 Visionário 136
 Atributos 136
 Físicos 136
 Destreza 136
 Força 136
 Vigor 137
 Mentais 139
 Inteligência 139
 Percepção 139
 Raciocínio 140
 Sociais 138
 Aparência 139
 Carisma 138
 Manipulação 138

C

Características 120
 Níveis 220
 Combate 236
 Ataque 237
 Combate à Distância 237
 Combate Próximo 237
 Iniciativa 237
 Resolução 238

Termos do Combate 225, 241
 Criação de Personagens 122
 Tabela 123
 Custos em Experiência 164, 226
 Custos em Pontos de Bônus 124

D

Dados 220
 Dano 238
 Agravado 239, 247
 Letal 239, 247
 Por Contusão 239, 247
 Destruição Definitiva 258, 260
 Dificuldades 220
 Doenças 261
 Doutrina
 dos Caminhos 188
 da Carne 207
 dos Celestiais 175
 da Chama 176
 do Desejo 198
 do Despertar 181
 do Espírito 211
 do Esplendor 179
 da Fera 204
 do Firmamento 182
 da Forja 190
 do Fundamento 172
 da Humanidade 173
 da Luz 196
 da Morte 209
 da Natureza 206
 dos Padrões 192
 dos Portais 194

ÍNDICE

dos Reinos 213
 das Tempestades 200
 da Terra 186
 da Transfiguração 202
 dos Ventos 184

Drogas e Venenos 261

E

Eletrocussão 261
 Especializações 136
 Experiência 164
 Extremos de Temperatura
 161

F

Falhas 221
 Falhas Críticas 221
 Fé 249
 Fogo 261
 Força de Vontade 162
 Formas Apocalípticas 170
 Semblante
 dos Caminhos 189
 da Carne 208
 dos Celestiais 176
 das Chamas 178
 do Desejo 199
 do Despertar 182
 do Espírito 212
 do Esplendor 180
 da Fera 205
 do Firmamento 184
 da Forja 192
 da Luz 197
 da Morte 210
 da Natureza 207
 das Padrões 194
 dos Portais 196
 dos Reinos 215

das Tempestades 201
 da Terra 188
 da Transfiguração 203
 dos Ventos 185

H

Habilidades 140
 Conhecimentos 148
 Ciência 153
 Computador 149
 Direito 150
 Finanças 149
 Instrução 149
 Investigação 150
 Lingüística 151
 Medicina 151
 Ocultismo 151
 Pesquisa 152
 Política 152
 Religião 152
 Perícias 144
 Armas Brancas 147
 Armas de Fogo 146
 Condução 146
 Empatia com
 Animais 144
 Demolições 145
 Etiqueta 146
 Furtividade 148
 Ofícios 145
 Performance 147
 Segurança 147
 Sobrevivência 148
 Tecnologia 148
 Talentos 140
 Briga 141
 Empatia 142
 Esportes 141

Esquiva 142
 Expressão 142
 Intimidação 143
 Intuição 143
 Lábia 144
 Liderança 143
 Manha 144
 Presciência 141
 Prontidão 140

Hierarquia de Pecados 159

I

Invocação e Sujeição 256

M

Manobras de Combate 239
 Quadro Sinótico 239
 Tabela de Manobras 244
 Mover-se 239

N

Narrativa 266
 Níveis de Vitalidade 245
 Nomes Verdadeiros 255

O

Objetos Abençoados 254
 Orações 255

P

Períodos de Recuperação
 248
 Perturbações 262
 Poderes Inatos 171
 Imunidade
 à Possessão 171
 ao Controle Mental
 171
 Invocações 171

ÍNDICE

- Percepção Sobrenatural 172
Resistência à Ilusão 171
Pontos de Bônus 128
Prelúdio 128
Proteção 239
Tabela de Proteção 244
- Q**
Quedas 263
- R**
Revelação 253
- S**
Servos 252
 Como Dotar um Servo 252
 Retirada Excessiva 251
Sistemas 230
Solo Sagrado 254
Sucesso 220
 Margens de Sucesso 220
- Sucessos Automáticos 222
- T**
Tabela de Armas Brancas 244
Tabela de Armas de Alcance 245
Tarefas Físicas 231
 Abrir/Fechar 231
 Arremesso 231
 Dirigir 232
 Erguer/Quebrar 232
 Escalada 232
 Esgueirar-se 232
 Invasão 233
 Natação 233
 Perseguição 234
 Saltos 234
 Sobrecarga 234
 Sombra 234
Tarefas Mentais 235
- Investigação 235
Pesquisa 236
Pirataria de Dados 236
Rastreamento 236
Reparos 236
Tarefas Sociais 234
 Boêmia 234
 Credibilidade 234
 Interrogatório 235
 Intimidação 235
 Oratória 235
 Performance 235
Tempo 218
Tormento 160
- V**
Virtudes 158
 Consciência 158
 Convicção 158
 Coragem 159
Vitalidade 164, 245
 Tabela de Vitalidade 245

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Casa:
Fação:
Semblante:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○
Vigor _____ ●○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●○○○○○
Manipulação _____ ●○○○○○
Aparência _____ ●○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●○○○○○
Inteligência _____ ●○○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○
Presciência _____ ○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○
Empatia _____ ○○○○○○
Expressão _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○
Intuição _____ ○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○

PERCÍCIAS

Emp. c/ Animais _____ ○○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○○
Demolições _____ ○○○○○○
Condução _____ ○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○○
Performance _____ ○○○○○○
Segurança _____ ○○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○○
Tecnologia _____ ○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução _____ ○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○
Política _____ ○○○○○○
Religião _____ ○○○○○○
Pesquisa _____ ○○○○○○
Ciência _____ ○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

DOCTRINAS

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

VIRTUDES

Consciência _____ ●○○○○○
Convicção _____ ●○○○○○
Coragem _____ ●○○○○○

Forma Apocalíptica

FÉ

○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

TORMENTO

Permanente

○○○○○○○○○○○○○○

Temporário

○○○○○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado
Machucado -1
Ferido -1
Ferido Gravemente -2
Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

EXPERIÊNCIA

CEIFEM O TURBILHÃO

Séculos de violência, corrupção e ceticismo semearam uma safra cruel ao redor do mundo. Grassam as guerras e o sangue dos inocentes é derramado. A misericórdia e a compaixão são pulverizadas sob os calcanhares do extremismo religioso. A fé é pervertida pelas maquinações dos políticos, sacerdotes e criminosos. Agora uma tempestade grassa pelo mundo espiritual e os portões do Inferno foram rompidos. Os anjos do Abismo estão livres novamente, e o destino da humanidade está em jogo.

Desafiem o Céu!



Devir
DEVIR LIVRARIA

Visite nosso site: www.devir.com

