

DOMINI URBS



ANTÔNIO AUGUSTO FONSECA JR.

DOMINI URBS

POR ANTÔNIO AUGUSTO FONSECA JÚNIOR
(SHATIEL)

OUTRAS OBRAS DO AUTOR:

ROMANCES

TRILOGIA DAS LANÇAS DE CHRISTOS:

Entre Anjos e Demônios
Assassino de Almas
Príncipe da Destruição

BUSCA POR SANGUE

AMARCA DOS DEZ MIL: SANGUE E GLÓRIA

BENÇÃO DO INIMIGO

TEMPLÁRIOS: A BATALHA DE HATTIN

RPG

JYHAD: GUERRA SANTA

ABISMO

VIKINGS

METRÓPOLIS

ANJOS: RÉQUIEM DE FÉ

SUMÁRIO

Capítulo Um: Kits.....	6
Abd-Asim	6
Gladius Dei	9
Investigador de Milagres	12
Mago Redimido	13
Mártir	15
Missionário	16
Cavaleiro Teutônico.....	18
Cavaleiro Hospitalário	21
Profeta dos Céus	23
Protegido.....	25
Redentor.....	27
Zeev	29
Capítulo Dois: Filhos Bastardos de Deus .	32
Apocriphae.....	33
Nephelim.....	36
Capítulo Três: Os Dons do Céu	40
Palavras.....	40
Destruição	42
Fé	44
Fúria.....	45
Guerra	48
Justiça	50
Luz	51
Morte.....	52
Noite	54
Paz.....	57
Punição	58
Verdade.....	60
Vida.....	61
Capítulo Quatro: Organizações.....	63
Ordens e Sociedades Secretas.....	63
Cruoris Paganus	63
Enxadristas.....	65
Inquisição Celestial.....	67
Z’roah ḥUriel	70
As Vinte e Duas Ordens Arcanas	71
As Ordens	72
Capítulo Cinco: A Cidade de Deus	103
Distrito de Luna	103
Política	104
Estrutura Física	106
Locais de Importância.....	107
Distrito de Mercúrio.....	109
Política	109
Estrutura Física	110
Locais de Importância.....	110
Vênus	112
Política	112
Estrutura Física	113
Locais de Importância.....	114
Marte.....	115
Política	116
Estrutura Física	117
Locais de Importância.....	118
Júpiter.....	122
Política	122
Locais de Importância.....	125
Saturno	126
Solarium.....	126
Capítulo Seis: Poderes e Aprimoramentos	127
Aprimoramentos Positivos.....	127
Aprimoramentos Negativos	128
Aprimoramentos para Nephelim.....	129
Aprimoramentos Positivos.....	129
Aprimoramentos Negativos	131
Poderes Angelicais.....	133
Armas.....	133
Combate	134
Captare	134
Castigo	135
Corpore	136
Nimbus.....	136
Protetore	137
Recíperc.....	138
Poderes de Fé	139
Fraquezas	140
Capítulo Sete: Os Filhos de Deus	142

Morrer	142
Renascimento.....	143
O Corpo Divino	143
Religião.....	145
Os Dez Mandamentos.....	145
O Pecado.....	148
A Terra.....	149
A Fé Vazia	149
Apêndice: Regras Alternativas	151
Progressão por Nível.....	151
Pecados	151

CAPÍTULO III:

SERVOS DE DEMIURGO

Os kits descritos a seguir representam organizações ou indivíduos que de alguma forma estão ligados à fenômenos sobrenaturais religiosos. Alguns deles são grupos altamente organizados, mas outros são lobos solitários que baseiam-se em uma fé própria para alcançar seus objetivos. Todos são kits aprimorados, o que significa que a cada nível, o personagem recebe os benefícios da tabela. Obviamente, isso é apenas uma opção para mestres e jogadores. Outra opção é permitir a compra dos aprimoramentos separadamente.

ABD-ASSIM

Apesar de existirem grupos de combate e organizações religiosas voltadas exclusivamente para protegerem o Islã, muitos combatentes sagrados agem sozinhos ou em pequenas células. Os Abd-Assim são lobos solitários fanáticos que combatem o sobrenatural em prol da palavra de Allah.

Iniciação

Esses caçadores especiais, treinados em pequenas células nos países de tradição islâmica, são chamados Servos Protetores. A maioria deles são homens, pessoas fiéis que se casam jovens e treinam durante anos até o nascimento de seu primeiro filho. Após isso, o guerreiro parte para a

batalha para proteger sua família sabendo que já deixou seu herdeiro.

As células de treinamento dos Abd-Assim são variadas em comportamento e corrente islâmica. Elas possuem pouco contato e às vezes até entram em disputadas religiosas, mas, na maioria desses momentos, as brigas são apenas discussões teológicas, debates longos, ao invés de batalhas físicas. Esses homens compreendem que seu dever é lutar pelo Islã e não contra si mesmos.

Eles combatem qualquer ser sobrenatural que atente contra o Corão ou o Profeta. Não aceitam ofensas de qualquer criatura, seja ela benigna ou não. O que lhes importa é a fé em Allah e o bem estar daqueles que se submetem a ele.

Interpretação

O caçador muçulmano luta pelas leis do Corão e para expandir sua religião. Também é dever do bom muçulmano ser compassivo e tolerante, não só através das palavras, mas principalmente através das ações.

O muçulmano não é aquele que combate Satã com sua força e depois é lançado no Paraíso, mas aquele que interfere ativamente no seu ambiente para produzir uma diferença. Suas ações são testemunhadas não apenas por Allah e Seu Mensageiro, mas também pelos outros. Assim, o muçulmano não vive num vazio; ele está agindo e interferindo constantemente junto aos seus vizinhos, mesmo que de forma discreta. A todo instante estes caçadores estão em luta consigo

mesmo, pelo domínio pleno de suas almas, ao que chama de Jyhad Maior, pois se eles não estiverem em paz internamente, seu mundo exterior poderá ruir.

O caçador muçulmano sabe que não tem força ou poder. Ele obtém tudo isso se submetendo à vontade de Allah. É Dele e da mensagem Dele transmitida pelo Profeta que retira toda a força para combater.

Relações

A comunidade muçulmana enxerga um caçador como um herói. Quase sempre as pessoas não conhecem o que ele faz, mas sua fama alcança todos e assim a maioria deles o ajuda de alguma forma. Algumas vezes um rico muçulmano decide patrocinar um caçador, dando-lhe tudo o que o dinheiro pode comprar.

Os anjos muçulmanos veem com clareza o trabalho dos mortais, mas só interferem diretamente quando a disputa com os espíritos do mal ultrapassa em muito a força dos caçadores. Para eles, todo caçador é ainda mais santo que um anjo Qarib. Algumas vezes um Hafasa é designado para proteger o mortal ou um Haris desce dos céus para interrogar o fiel e ter certeza de que sua fé está intacta.

Existe uma animosidade forte entre os caçadores muçulmanos e os israelenses que vem da conturbada política do Oriente Médio. Não é pela missão especial que possuem que deixam de ser humanos e serem afetados pelos combates de seus irmãos. Algumas vezes os dois lados entram em conflito armado e é fato que raramente trabalham juntos para a alegria das forças infernais.

As seitas percebem que na maioria das vezes os caçadores muçulmanos são grupos pertencentes a pequenas sociedades e menos organizados que os cristãos. Suas trocas de informações são informais, mas os pedidos de ajuda quase sempre são atendidos com urgência, como se fossem um grupo de irmãos que mora longe um do outro. O modo de aproveitar esse ponto fraco é quase sempre concentrar todo o poder em um ataque direto a essas células de fiéis e depois caçar as outras separadamente, uma a uma, antes que a informação dos ataques seja transmitida.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 300 pts.
De Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha três armas branca 20/20), Armas de Fogo (escolha duas armas de fogo 30%), Camuflagem 20%, Conhecimento (Abismo 10%, Jinns 20%, Demônios 30%), Esquiva 25%, Furtividade 20%, Investigação 30%, Línguas (Aramaico 20%, Árabe 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Lábia 20%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%), Teologia 40%.

Aprimoramento: Contatos 2, Recursos 2.

Pontos de Fé: 2 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Aprimoramentos por Nível

Apoio da Casa do Islã: A nação islâmica pergunta pouco sobre o trabalho do Abd-Assim. Seus membros mais velhos, já iniciados nas

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Apoio da Casa do Islã (<i>Refúgio</i>), Sangue Fiel x1
2	Submissão +3
3	Sangue Fiel x2
4	Apoio da Casa do Islã (<i>Dinheiro</i>)
5	Sangue Fiel x3
6	Submissão +6
7	Apoio da Casa do Islã (<i>Informações</i>)
8	Olhos do Senhor
9	Submissão +9
10	Sangue Fiel x4



tradições da religião, simplesmente sabem quando um servo fiel de Allah precisa de apoio. Assim, em momentos de muita necessidade, o caçador pode pedir refúgio, dinheiro, comida ou informações a outros muçulmanos. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de Carisma, mas recebe um bônus de + 2% por Ponto de Fé que possuir.

O pedido de apoio deve ser feito com cuidado e será dado em apenas um dos selecionados. Um caçador que pede ajuda para refúgio não receberá informações, pois o objetivo é comprometer minimamente aqueles que estão apoiando. Abusar dessa vantagem confere uma má fama ao caçador e logo até os anjos estarão contra ele. Cada vez que utiliza esse aprimoramento, pode atrair seus inimigos para pessoas inocentes a quem deveria estar protegendo.

- *Refúgio*: O caçador pode pedir refúgio e alimento por até 1d6 dias em uma casa de um muçulmano. Se ele não puder ajudar com sua própria moradia, indicará outros lugares para o Abd-Assim se esconder.

- *Dinheiro*: O caçador pode requisitar dinheiro aos muçulmanos. Poderá conseguir uma soma referente a 1d10 x 10 dólares se for bem sucedido no teste e se pedir diretamente, abordando de surpresa seus grupos de apoio. Com um pouco mais de tempo e um teste difícil de Carisma, pode conseguir 5d10 x 10 dólares. Essa é uma soma de emergência para apoio rápido e não para garantir o trabalho do caçador.

- *Informações*: O caçador pode pedir informações sobre o que está ocorrendo na área ou mesmo informações sobre religião ou misticismo. Seus contatos de apoio contarão o que sabem e perguntarão a outros contatos rapidamente. As informações adquiridas estão a cargo do Mestre de Jogo. O grau de relevância pode variar e deve estar de acordo com as capacidades das fontes consultadas.

Sangue Fiel: O Abd-Assim pode usar toda a sua fé, demonstrando que seu corpo é criação de Allah e a ele pertence. Assim, ele pode transformar Pontos de Vida em Pontos de Fé, na razão de 3 Pontos de Vida por 1 Ponto de Fé. Esse

efeito só pode ser utilizado pelo número de vezes indicado na tabela. O número máximo de Pontos de Fé gerados é igual a 3 + o bônus de Constituição.

Submissão: O dever do muçulmano é se submeter a Allah o Misericordioso. Apenas a Ele o homem deve se entregar de corpo e alma. Assim faz o Abd-Assim, tornando-se Servo de Deus e impedindo que outros tentem submeter sua vontade. Ele recebe o bônus indicado na tabela em Força de Vontade.

Olhos do Senhor: O caçador é abençoado pela luz do Senhor, podendo enxergar melhor aquelas criaturas que se escondem na escuridão. Sendo bem sucedido em um teste de Percepção, o Abd-Assim poderá enxergar através de poderes de Invisibilidade ou das magias do Caminho de Trevas ou Arkanun que escondam uma criatura sobrenatural ou mago.

GLADIUS DEI

O Gladius Dei é uma força especial de caçadores da Igreja Católica Apostólica Romana. As Espadas do Senhor são treinadas segundo os preceitos católicos de adoração a Cristo e a Santa Madre Igreja para lutar por todos os católicos e livrar o mundo do Demônio.

Iniciação

As forças do Gladius Dei veem de famílias católicas tradicionais, observadas há muito pela Igreja Católica. Já foram coordenadas diretamente pelo Papa, mas essa liderança desapareceu há anos, quando a desconfiança com os líderes católicos se tornou grande e os bispos responsáveis pelo Gladius resolveram limitar a organização a grupos mais selecionados e menos politizados.

Famílias antigas e tradicionais são observadas no mundo todo, em qualquer continente. A conduta de pais, filhos, mães e filhas é observada e qualquer desvio anotado. Cada adolescente que se destaca é convidado a comparecer a uma das casas do Gladius Dei onde será treinado pelos próximos 8 anos em artes da guerra. Aprende-se toda a liturgia católica, lê-se a Bíblia diariamente, confessam-se os pecados e

aprende-se a conviver com a dificuldade de proteger toda a cristandade contra o mal.

Ao fim do treinamento, o Gladius Dei pode escolher se será ordenado ou não. Se for, receberá o manto da Igreja e terá direito a fazer exorcismos, celebrar missas para seus companheiros e ouvir confissões. Se não aceitar, ainda terá direito a se casar e é incentivado a ter filhos. As famílias geradas por essas uniões são vigiadas e cuidadas pela Igreja para que seus descendentes se tornem ajudantes ou membros fiéis do Gladius Dei. Como a sociedade ainda é secreta, eles não costumam entender o que seus parentes fazem, mas aprendem a não questionar. Apenas recentemente algumas mulheres foram aceitas no Gladius Dei, mas ainda são bastante discriminadas e precisam demonstrar mais produtividade para se destacarem.

Os grupos de Gladius Dei são chamados de Irmandades. Elas estão baseadas em quatro cidades: Roma, Madrid, Cidade do México e São Paulo. Outra base está sendo organizada nos EUA com o apoio militar do governo. Todas funcionam como casas seguras para que as Irmandades possam descansar, trocar informações e rezarem suas missas em conjunto.

As Irmandades funcionam em grupos de seis a dez caçadores com pelo menos dois deles ordenados e um ligado a Inquisição para ser os olhos dos bispos. O Irmão Líder responde a um Bispo da Espada que, por sua vez, está subordinado aos Três Cardeais da Espada, os reais líderes da organização. Não existem Arcebispos entre os Cardeais e os Bispos. A liderança é direta.

Interpretação

Os caçadores católicos se sentem em dívida com a Santa Igreja, que os acolheu em um momento de grande desespero e necessidade. Assim lutam não só contra as forças do mal, mas também pela manutenção de todo catolicismo. Em seus corações acreditam que seu trabalho é mais uma demonstração do amor de Deus, que conferiu a eles a defesa de seu rebanho. Mas como sabem que o Amor Divino é grande, buscam ajudar mesmo aqueles que ainda não receberam a Luz em seus corações.

A caridade está entre umas das características destes caçadores, que muitas vezes se envolvem em trabalhos humanitários que a Igreja Católica desenvolve ao redor do mundo. Eles acreditam no poder do perdão, o que, às vezes, confere uma segunda chance aos humanos que foram usados pelo Mal, mas sempre manterão a vigia constante, pois sabem que o ser humano é constantemente tentado e testado. Estes caçadores também sabem que eles não estão a salvo do pecado, por isso não temem sua missão ou qualquer sofrimento que lhes seja aplicado. O martírio faz parte da natureza do caçador cristão, que está disposto a se sacrificar pelo próximo. Ele não luta por si, mas por Cristo e por todas as pessoas a seu redor.

Relações

Os caçadores cristãos tentam manter boas relações com a Igreja, agindo como homens de fé e um braço armado contra o poder do mal. Não precisam se tornar sacerdotes, sendo conferido a muitos deles o grau de companheiro em fé, sem a ordenação. Submetidos ao comando das forças eclesiásticas, eles são conduzidos aos alvos.

Os anjos estão sempre apoiando os

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Terço, Oração (<i>Oração para a Paz do Espírito</i>), Equipamento (<i>Armas de Fogo 2</i>)
2	Bênção da Virgem (1d6)
3	Oração (<i>Oração de São Gabriel</i>)
4	Oração (<i>Oração de São Miguel</i>)
5	Bênção da Virgem (2d6), Equipamento (<i>Armas de Fogo 3</i>)
6	Medalha do Santo
7	Oração (<i>Oração de São Rafael</i>)
8	Bênção da Virgem (3d6)
9	Equipamento (<i>Armas de Fogo 4</i>)
10	Promessa

caçadores, desde que sempre mantenham a linha de pensamento da corrente religiosa que os financia. Eles observam as heresias e as atitudes, monitorando o caçador para qualquer sinal de contaminação. Caso aconteça, transformam-no em caça.

As seitas malignas costumam odiar os caçadores cristãos, pois é difícil manipular esses homens que já são submetidos e manipulados por um poder maior, seja do Céu ou da Terra. O meio mais fácil de manipulá-los é através de seus dogmas ou inserindo um espião na instituição. As forças infernais e abissais trabalham avidamente para isso.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 300 pts. De Perícias (515)

Perícias: Armas Brancas (escolha três armas branca 20/20), Armas de Fogo (escolha duas armas de fogo 30%), Camuflagem 20%, Conhecimento (Abismo 10%, Anjos 20%, Demônios 30%), Esquiva 25%, Furtividade 20%, Investigação 30%, Línguas (Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Empatia 20%, Lábia 20%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%), Teologia 40%

Aprimoramento: Contatos 1, Recursos 3.

Pontos de Fé: 2 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Aprimoramentos por Nível:

Equipamento: O caçador é suprido com armamento pesado, financiado por um patrono. Desde que esteja perto de uma base do Gladius Dei, conseguirá armas de Fogo como se tivesse o aprimoramento Armas de Fogo com o nível definido na tabela. Ele só manterá esse benefício enquanto mantiver boas relações com seu patrono.

Terço: O Gladius Dei é treinado para rezar o terço usando toda a sua fé e assim poder se proteger. Seu padrão de orações não é o mesmo usado pelos católicos tradicionais. Ele tem um para cada tipo de situação. Além disso, o terço é abençoado e o protege conferindo um bônus de +2 no IP.

Orações: O Irmão Caçador aprende várias orações para se proteger dos perigos. O personagem necessita ter um terço em mãos para usar a maioria delas ou precisará gastar um ponto de fé.

- *Oração para a Paz do Espírito:* O Irmão Caçador ora para que seu espírito permaneça em paz, livre de interferências e tentações. Enquanto reza com seu terço, pode resistir melhor a efeitos contra sua mente, recebendo um bônus de +6 nos testes de Força de Vontade. O caçador deve orar continuamente para que o efeito ocorra. Assim que acaba a oração, o efeito também desaparece. Não pode fazer mais nenhuma ação que não seja se movimentar.

- *Oração de São Miguel:* O Irmão caçador invoca São Miguel para afastar os demônios. Enquanto segura o terço e murmura a reza, os demônios se afastam e não podem entrar em seu círculo de fé. O caçador não pode ter outra ação que não seja rezar. Enquanto o faz, os demônios precisarão vencê-lo em um teste de Força de Vontade para se aproximar a mais de dois metros. Os infernais podem fazer uma tentativa de passar pelo círculo a cada 1d6 rodadas.

- *Oração de São Rafael:* O Gladius Dei pede ao Arcanjo Rafael para livrar seu corpo de todas as impurezas geradas pelas forças demoníacas. Uma vez por dia, ele pode eliminar do corpo qualquer veneno ou doença imposto por magia ou por poderes de criaturas sobrenaturais.

- *Oração de São Gabriel:* o Gladius Dei pode pedir ajuda ao Arcanjo Gabriel. Ele ora para os anjos e eles enviarão uma mensagem a uma pessoa que o caçador conheça. A mensagem não deve ter mais do que seis palavras e deve ser enviada apenas em momentos de urgência. Pode ser usada uma vez por dia.

- *Benzção da Virgem:* O Irmão Caçador ora para a Virgem e pede que ela lhe toque e cure suas feridas. Ele tem um número de dados igual ao listado na tabela para curar a si mesmo. Pode usá-los uma vez por dia, podendo dividi-los durante o dia.

Medalha do Santo: Quase todo Gladius Dei é devoto de algum santo. Ele recebe uma medalha abençoada de um desses para quem destina suas orações e pede para interceder por ele junto a Deus. Isso lhe garante o bônus de +3 em um atributo a sua escolha enquanto estiver com a medalha. Esse atributo não poderá ser mudado, nem o santo a quem o caçador ora.

Promessa: O Gladius Dei pode fazer uma promessa a um santo ou a Christos. Em troca de um feito impressionante (um acerto crítico no momento certo ou evitar um dano que o mataria), ele pode conseguir o que quer se depois cumprir uma promessa. Essa deve ser discutida com o Mestre de Jogo, que a cobrará de acordo com o nível do favor concedido. Caso não seja cumprida na próxima semana, o personagem perde um nível (reduzindo seus pontos de Perícia e todos os outros bônus).

INVESTIGADOR DE MILAGRES

O Investigador de Milagres é uma figura culta. Estudou grande parte de sua vida para ajudar os religiosos a identificarem o que é e o que não milagre, afastando o misticismo da religião.

Iniciação

O Investigador de Milagre só é aceito pelas figuras religiosas mais estudadas e com mais certeza do que é sua fé. Ele trabalha para separar o comum do divino, dando resposta para o que parece inexplicável para o homem. O que ele pretende é separar o trabalho de Deus do simples desejo que as pessoas têm de acreditar.

Organizações maiores como a Igreja Católica possuem seus Investigadores de Milagres, podendo ser padres ou cientistas católicos contratados para realizarem a missão. Com recursos e fé, eles vão para o local para

analisar imagens de santos que choram sangue, pessoas que se curam espontaneamente e possíveis ações do demônio. É um trabalho difícil que muitas vezes parece ir contra a fé do Investigador, mas seu desejo é evitar que a religião sofra o que muitos clérigos chamam de retrocesso a um tempo de superstições ou que falsos religiosos se aproveitem desses milagres para desorientar o povo da verdadeira fé.

O Investigador bem treinado entende bem de ciências como Química e Biologia e até de um pouco de Física. Se não pode resolver alguma situação no momento, sabe muito bem a quem recorrer no meio científico. Todos possuem diploma universitário e são treinados a não crerem em tudo que os olhos lhes mostram.

Interpretação

A filosofia de um Investigador de Milagres é a de que Deus age por meios misteriosos e naturais, mas que seus milagres não são abundantes. Seria muito fácil conseguir a fé de um mundo todo jogando raios e trovões ou mudando ao bel prazer os fenômenos. Assim ninguém acreditaria por fé, mas por medo e por estarem impressionados.

Existem Investigadores sem fé, financiados por agências que pretendem desmascarar a religião. Esses trabalham quase como os religiosos e até disputam a resolução dos milagres com muitos deles. A diferença entre os dois é que aquele levado pela fé quer ajudar a propagar sua religião sem mitos enquanto o outro que acabar de vez com a religiosidade, usando um falso milagre como uma prova contra Demiurgo.

Relações

Os primeiros inimigos que o Investigador de Milagres enfrenta costumam ser os líderes religiosos inescrupulosos que gostam de

Nível Aprimoramentos por Nível

1	Ceticismo 1
2	Concentração 1
3	Ceticismo 2
4	Concentração 2
5	Ceticismo 3

aproveitar de qualquer suposto milagre para angariar fiéis e dinheiro. Eles logo colocam as pessoas contra o detetive especial e usam todo tipo de chantagem

e coação para evitar que a farsa seja descoberta. Um falso milagre e uma mentira bem contada sempre rendem muito dinheiro, afinal as pessoas costumam estar desesperadas para acreditarem.

Anjos e demônios observam com cuidado o trabalho do Investigador, sempre observando para onde sua fé tende e se o ceticismo não o afetou demais.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 345 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha uma 10/20), Ciências (Biologia 30%, Física 10%, Geografia 20%, História 30%, Química 30%), Conhecimento (Anjos 20%, Demônios 20%), Esquia 20%, Furtividade 10%, Investigação 40%, Línguas (escolha três com 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Lábia 20%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%), Teologia 40%.

Aprimoramento: Contatos 4, Recursos 2.

Pontos de Fé: 0 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Aprimoramento por Nível

Ceticismo: O Investigador tem um pouco do céltico dentro de si. Ele não se impressiona com o que os olhos ou o coração percebem à primeira vista, estando protegido daquelas primeiras impressões que tiram o fôlego e perturbam o raciocínio. Poderes ou habilidades que aumentem Carisma ou sirvam para perturbar o raciocínio do Investigador devem ser de um nível maior do que o de Ceticismo indicado na tabela para poderem afetá-lo. Tais poderes incluem Aumento de

Atributos em Carisma ou de Controle Mental como Atração ou até que provoquem medo.

Concentração: o Investigador é uma pessoa concentrada que não se perturba enquanto realiza seu trabalho. Pode estar no meio de uma luta com bombas explodindo em volta que ainda lerá aquela inscrição antiga e quase apagada em uma estátua apenas para descobrir que foi adulterada para parecer um versículo bíblico. Para cada vez que Concentração aparece na tabela, o Investigador diminui em 10% os redutores relativos ao que o desconcentra em seu trabalho como barulho, tremores e pressão psicológica.

MAGO REDIMIDO

A fama da magia em meio às religiões da Cidade de Prata é das piores possíveis. Sempre vista como ruim, chega a ser tão desprezada que correntes religiosas perseguem frequentemente os praticantes arcanos. Alguns magos fiéis, no entanto, aprenderam a lidar com os rituais mágicos utilizando símbolos religiosos e orações de modo a mascarar o poder profano da magia e colocá-lo em sintonia com as forças da Cidade de Prata.

Iniciação

O Mago Redimido é um homem de fé que aprendeu que por mais que possa manipular a realidade, há algo maior que lhe permite usar esse poder. Essa força superior vem apenas de Demiurgo, o Criador, superior a qualquer criatura do Orbe Terrestre no conhecimento de dobrar a realidade a seu favor.

Esse arcanista tem a fé dentro de seu coração. Para realizar os feitos que lhe permitem redimir a magia, precisa sempre clamar pelas forças divinas e as energias angelicais. Ele segue os preceitos religiosos e usa energias arcana para

Nível Aprimoramentos por Nível

1	Alinhar Magia
2	Poupar as Forças de Deus
3	Círculos de Proteção
4	Romper o Mal
5	Milagre Mágico

defender a fé. Muitos deles estão ligados a sociedades secretas

religiosas, desde as forças inquisitoriais a forças mágicas como a Escola de Yamesh. Suas alianças com os anjos são bastante conhecidas.

Interpretação

O mago sabe que a arte que pratica está tão próxima do pecado que muitas vezes não pode culpar seus companheiros quando o censuram por utilizar esses poderes nefastos. Convivendo com a culpa, mas ainda ansioso por procurar o caminho de Deus através da magia, ele não desiste e une a fé e o estudo arcano para ampliar seus poderes e lutar pela religião.

O Mago Redimido é uma figura ativa nas batalhas sobrenaturais. Considera inútil ter fé e poder e não se movimentar para espalhar a Lei de Demiурgo pela Terra ou até pelos planos astrais. Ele caça demônios e tenta convencer outros magos a se redimirem, alinhando sua arte com as forças da Cidade de Prata.

Relações

Os anjos observam com desconfiança o Mago Redimido. Admitem seu poder, mas muitas vezes o fazem mais por considerá-lo um aliado importante do que uma figura santa. Anjos da Magia e Anjos da Punição estão atentos às ações do mago, para que qualquer quebra na confiança seja devidamente punida e o arcanista nunca mais ouse abusar do perdão da Cidade de Prata.

Diversas sociedades mágicas abominam os magos redimidos, considerando-os uma afronta no poder da humanidade. Afirmam que se submeter às forças dos anjos e ligar sua magia a eles é uma forma de escravidão. Os Magos Redimidos rebatem que essa não é uma escravidão como dos cegos que seguem o Inferno ou o Abismo. Eles se entregam a Demiürgo para lutar melhor pelo bem dos humanos que estão presos no meio da guerra.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 230 pts.
De Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha um 20/20), Camuflagem 10%, Conhecimentos (Alquimia 10%, Anjos 30%, Demônios 30%,

Rituais 40%), Esquiva 10%, Línguas (escolha três 15%), Manipulação (Empatia 20%, Lábia 20%), Pesquisa 30%, Sobrevivência (escolha uma área 10%), Teologia 30%.

Aprimoramento: Contatos 2, Poderes Mágicos 2, Recursos 1.

Pontos de Fé: 1 Ponto de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Aprimoramentos por Nível

Alinhar Magia: O mago pode fazer seus poderes mágicos entrarem em sintonia com as forças da Cidade de Prata. Ele utiliza símbolo das religiões prateadas como focos para seus rituais, incrementando-os ainda com invocações baseadas nas Escrituras e na Lei. Essa magia alinhada tem um efeito especial contra seres diretamente opostos a Demiürgo como demônios e criaturas abissais. Nesses casos, o efeito conta como se fosse um ponto de Foco maior.

Poupar as Forças de Deus: As magias de área de um mago podem ser fatais para os companheiros quando trabalha em grupo durante um combate. Utilizando esse feito, uma vez por dia o mago consegue evitar que seus poderes mágicos afetem seguidores humanos da Cidade de Prata e anjos. Quaisquer outras criaturas serão atingidas normalmente pela magia. Gastando um Ponto de Fé, o mago pode utilizar essa habilidade por outras vezes.

Círculos de Proteção: As forças de proteção do mago se tornam mais poderosa quando ele alia a Fé e a Magia. Através das forças da luz, ele consegue se proteger contra os Caminhos de Arkanun, Trevas e Spiritum, recebendo +1 no Foco quando utiliza seus rituais para defender-se dessas magias.

Romper o Mal: O mago consegue fazer seus poderes atravessarem com mais facilidade as defesas sobrenaturais dos seres malignos. O IP gerado por magias ou poderes de demônios ou magos alinhados com as trevas é reduzido em 1. Defesas que aumentem testes de resistência são diminuídas em 10%.

Milagre Mágico: A força de fé do arcanista permite que alcance feitos mágicos surpreendentes. Uma vez por dia, ele pode gastar um Ponto de fé para ter efeito total em sua magia. Rituais que tenham como jogada de dados apenas resistência tornam o teste Difícil.

MÁRTIR

O Mártir é aquele que se entrega em prol do próximo ou de uma causa. Ele tem uma crença firme e dá vida e sangue por ela. Não precisa necessariamente morrer ou matar, mas sofrerá profundamente para que sua causa seja notada e respeitada ou para que os outros não sofram.

Iniciação

O Mártir tem um pouco do fanático dentro de si. Geralmente nasce em um meio permeado pela religião e é doutrinado desde criança que para se entregar à religião, fazendo com que a palavra verdadeira seja notada pelos infiéis a partir de seu sofrimento. Sua mente é coberta por fantasias de que terá uma recompensa por esse martírio e que essa é parte da missão de sua vida. Os anjos o notarão e apontarão para ele como alguém destacado entre os mortais.

As religiões cristã e muçulmana dão muita ênfase aos mártires. Os cristãos falam do martírio desde que os seus eram jogados aos leões em Roma e persistiram com o pensamento fundamentando-se no sacrifício de Christos. Sempre abordam a importância de se sofrer pelo próximo. Os muçulmanos dão valor ao sacrifício pelo próximo, mas valem-se muito pelo sacrifício pela causa. É importante passar pelo sofrimento e demonstrar a que se está disposto para viver por Allah e ser merecedor das palavras do Corão.

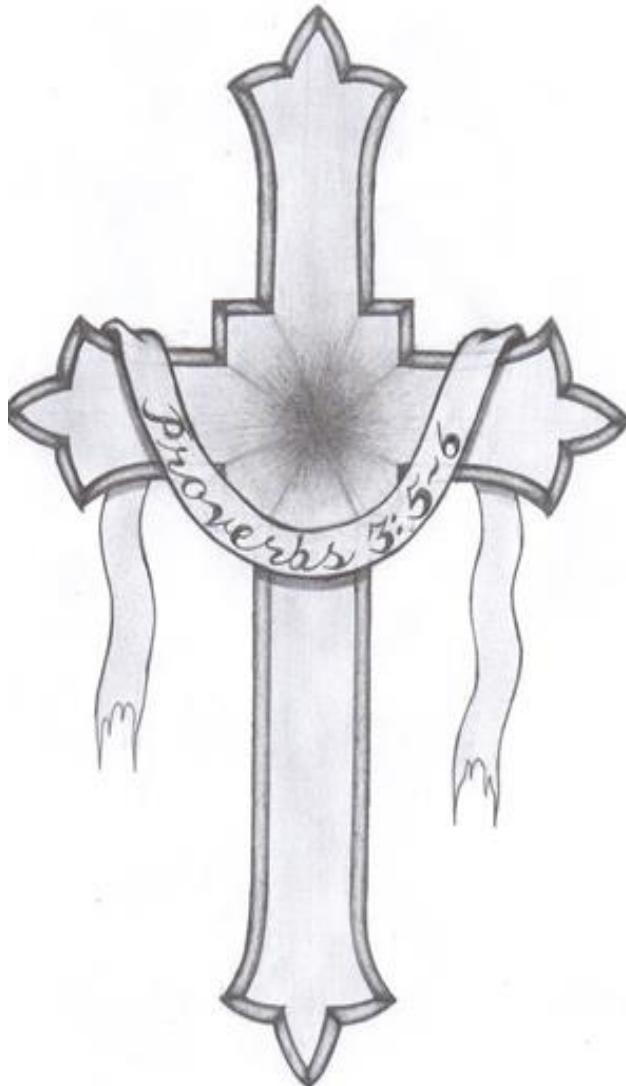
Algumas vezes o Mártir pode ser um recém-convertido. Muitas das pessoas recém-convertidas sofrem do trauma de se mostrarem mais fiéis em seu novo caminho do que qualquer outro. Precisando negar seu passado de pecado, enxergam no caminho do Mártir uma boa oportunidade de provar sua fé.

Interpretação

O Mártir está disposto a sofrer pela causa ou pelo próximo. Ele não é um masoquista ou um

louco (apesar de poder ter muito ou pouco de ambos), mas alguém cuja vontade excede a razão quando se trata de seus dogmas religiosos. É difícil convencê-lo do contrário, mas é fácil levá-lo a uma ação extrema para demonstrar sua fé.

A maioria dos Mártires possui um comportamento quieto e pacífico. Eles só se entregam a impulsos destrutivos quando é necessário dar o sangue em prol da causa. Raramente são aqueles que avançam na frente com armas em punho para abrir caminho. Eles agem como últimos recursos, quando a pressão aumenta e alguém precisa se sacrificar.



Relações

Os anjos encaram o Mártir como uma alma prestes a ser coletada. Valorizam o trabalho dele e a relação que possui com a propagação da religião, mas não são todos que concordam que esse seja o melhor caminho. Alguns anjos consideram uma grande falta de nobreza esse sacrifício simplesmente pelo sofrimento e pela fé.

A maioria dos celestiais ainda incentiva os Mártires sinceros, que buscam a libertação de uma religião e proteção do próximo. Deixam anjos da guarda próximos para ajudar em alguns momentos, mas em geral permitem que o Mártir cumpra sua missão final e faça jus a todo seu trabalho.

Kit

Custos: 3 pts. Aprimoramento, 160 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha um 20/20), Armas de Fogo (escolha um 10%), Camuflagem 20%, Conhecimento (Anjos 10%, Demônios 10%), Esquiva 10%, Línguas (escolha uma 15%), Manipulação (Intimidação 20%, Lábia 20%), Sobrevivência (escolha duas áreas 20%), Teologia 20%.

Aprimoramento: Contatos 2, Recursos 1.

Pontos de Fé: 2 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heroicos: 3 por nível.

Aprimoramento por Nível

Resistência à Dor: O Mártir sofre e resiste à dor. Ele a sente com toda intensidade, mas não sucumbe a ela facilmente. Todo teste para resistir à dor, seja por poderes ou dano que o fará desmaiá é considerado um teste Fácil. Caso o poder não permita um teste de resistência, o Mártir ainda poderá fazê-lo com um teste de Constituição ou Força de Vontade, o que mais se

encaixa no caso.

Vontade: O Mártir pode se manter de pé por sua simples vontade. Mesmo quando seus Pontos de Vida estão entre 0 e -2, ainda pode se portar como se estivesse em plena faculdade de suas ações. Nessa faixa de Pontos de Vida, recebe um redutor de -10% em qualquer teste.

Vontade Ampliada: O Mártir ganha um bônus de + 3 em Força de Vontade.

Corpo Fechado: Uma vez por dia, quando está para receber um dano maciço que o mataria imediatamente, o Mártir tem direito a um teste de Constituição. Caso passe, será reduzido imediatamente a zero Pontos de Vida.

Proteção Celestial: Uma vez por dia, o Mártir pode usar uma proteção especial do Céu para se proteger. Ele se coloca na frente de um ataque e recebe o dano como se tivesse IP 15. Só funciona para um ataque de um inimigo da fé ou para salvar outra pessoa.

Sacrifício: O Mártir pode salvar seus aliados sacrificando seu próprio corpo ou mente. Gastando um Ponto de Fé por pessoa que queira ajudar, o Mártir sofrerá todo o dano direcionado a elas, inclusive se forem alvos de poderes mentais. Ele deve anunciar isso durante o ataque.

MISSIONÁRIOS

Várias religiões possuem seus métodos de conversão e de levarem a palavra sagrada adiante, mas nenhuma prega o proselitismo com tanta força quanto o cristianismo. Os Missionários andam o mudo levando a palavra de Christos a todos que consideram ignorantes dos escritos da Bíblia e dos dizeres do Filho do Senhor.

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Resistência à Dor, Vontade
2	Vontade Ampliada
3	Corpo Fechado
4	Proteção Celestial
5	Sacrifício

Iniciação

O Missionário geralmente é uma figura devotada que entrou para a comunidade cristã há algum tempo e aprendeu a Palavra, agarrou-se a ela com afinco e agora imagina que essa verdade deve ser levada adiante. A formação exige muita leitura da Bíblia e conversas com os líderes religiosos sobre as doutrinas. Após isso, o Missionário está pronto para andar pelo mundo para espalhar a palavra de Christos.

O trabalho não inclui apenas falar sobre a Bíblia, mas também obras de caridade e assistência. Tanto protestantes quanto católicos possuem centros espalhados em todo o mundo para onde os voluntários vão para ajudar e ensinar sobre a Bíblia. Quase toda ajuda está imbuída de lições religiosas. Se uma mão oferece comida, a outra oferece a palavra de Christos. Nunca a primeira é oferecida sozinha.

Interpretação

O objetivo primordial do Missionário é convencer os outros de que a palavra de Christos é a única verdade. Ele fala das misérias que as pessoas sofrem e como a salvação desse sofrimento só pode ser encontrada pela luz do Filho do Senhor. Conhecendo bem a Bíblia, seus argumentos são sempre baseados nas palavras dos autores inspirados por Demiurgo.

O Missionário preocupa-se muito com a vida alheia, sempre pensando como a palavra de Christos pode melhorar o modo como a vida dos outros é conduzida. Ele avalia os problemas e cita a soluções que a Bíblia dá para cada um deles, seja pelo milagre da fé no Filho ou pela nova conduta que adquirirá após se converter. É comum que muitos Missionários, a despeito da aparência humilde, enxerguem aqueles fora da religião com certa soberba, vendo apenas pobres

cordeiros desgarrados que nunca poderão ser felizes enquanto não encontrarem a palavra de Christos ou de Maomé.

Relações

Os anjos adoram os Missionários. Eles protegem muitos deles e observam seu trabalho, contando com eles para aumentarem a influência da Cidade de Prata na Terra. Na Guerra Celestial, o Missionário acaba sendo uma arma poderosa que se infiltra nos mais variados locais e consegue colocar a palavra angelical onde menos se espera.

Criaturas de outras religiões odeiam os Missionários. O proselitismo e sua mania de colocar a culpa dos problemas alheios na religião diferente da cristã geralmente irrita e provoca grandes discussões sobre o proselitismo tão amado pela Cidade de Prata. Muitos consideram isso uma agressão às outras religiões.

Os demônios possuem opiniões variadas sobre os Missionários. Alguns adoram brincar com o sofrimento desses e a provação que passam nessas viagens. Outros os perseguem até a morte. Há ainda aqueles que se divertem com os problemas religiosos que o proselitismo gera ao perturbar comunidades que viviam em paz com seus próprios conceitos e verdades.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 170 pts. De Perícias

Perícias: Conhecimento (Anjos 10%, Demônios 10%), Esquiva 10%, Línguas (escolha três 15%), Manipulação (Empatia 30%, Intimidação 10%, Lábia 20%, Liderança 20%), Sobrevivência (escolha três áreas 20%), Teologia 30%.

Aprimoramento: Contatos 3, Recursos 1.

Pontos de Fé: 2 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heroicos: 2 por nível.

Nível Aprimoramentos por Nível

1	Palavras Protetoras + 3
2	Carisma
3	Resistência
4	Palavras Protetoras + 6
5	Aumento de Carisma

Aprimoramentos por Nível

Palavras Protetoras: O Missionário recebe o dom de proteger com as palavras. Enquanto ora, todos os que o ouvem recebem um bônus de + 3 em qualquer atributo para resistir à magia ou poderes demoníacos. Pode ser usado uma vez por dia, mais uma por Ponto de Fé gasto. Afeta 1d6 pessoas + bônus de Força de Vontade. No nível 4, o bônus sobe para +6.

Carisma: O Missionário é abençoado com Carisma para pregar e convencer os pagãos e infiéis que sua palavra é a correta. Ele recebe um bônus de +3 no Carisma.

Resistência: O Missionário caminha pelos lugares mais ermos, seja das cidades ou dos confins do mundo, para espalhar a palavra do Senhor. Por isso ele precisa sempre se defender de doenças e agressões do ambiente. Recebe um bônus de + 3 na Constituição para resistir a doenças e envenenamento.

Aumento de Carisma: O Missionário usa seus Pontos de Fé com muito mais eficiência se pretende aumentar seu Carisma. Ele aumenta em + 6 o atributo por um número de rodadas igual a 1d6 + bônus de Força de Vontade gastando um Ponto de Fé.

CAVALEIRO TEUTÔNICO

Os cavaleiros Teutônicos formavam uma ordem religiosa alemã, Ordem da Casa Teutônica de Santa Maria de Jerusalém, criada ainda nos

anos de 1190 d.C. para atender aos interesses germânicos na Terra santa. Sua origem estava em um hospital dedicado à Virgem Maria, o que até certo ponto os identificava com os hospitalários. A ordem só foi reconhecida em 1199, quando recebeu uma regra e o direito de utilizar o manto branco dos templários, mas com uma cruz negra ao invés da vermelha. A partir desse ponto, a identificação com os hospitalários já havia se perdido. Os Teutônicos formariam uma ordem exclusivamente militar, perdendo as características de atender aos doentes e necessitados.

A sede dos Teutônicos mudou-se da Terra Santa para Veneza depois da queda de Acre, o último reino franco no Oriente. Anos depois, a nova base já seria nas terras germânicas, mais precisamente em Marienburg. Pouco antes disso, a ordem já havia mudado seus principais objetivos. Não seriam mais um grupo de cavaleiros dedicado a proteger a Terra Santa, mas sim guerreiros implacáveis encarregados pelo Papa Gregório IX de converter os infiéis da Prússia. Em 1229 d.C., o papa emitira uma bula que entregava aos Teutônicos as terras da Prússia desde que lutassem contra os pagãos naquele território.

A batalha da ordem foi cruel. Milhares de pessoas morreram massacradas pelos constantes ataques. Eram forçadas a se converterem e se tornarem servas no estado teocrático formado pelos cavaleiros. A luta implacável dos Teutônicos contra os pagãos rendeu-lhes a fama de guerreiros cruéis que perdurou por séculos. Mesmo com a integridade questionada, ninguém nunca duvidou de sua capacidade guerreira.

Iniciação

Nível Aprimoramentos por Nível

1	Sobrevivência nos Ermos +5%, Bônus em Cavalgar +10%, Combate Montado +5%
2	Inimigo da Fé (+5%;+1), Intimidação x1
3	Carga! x1, Resistência Furiosa +1
4	Intimidação x2, Combate Montado +10%
5	Bônus em Cavalgar +20%, Fúria Inspiradora +5%
6	Resistência Furiosa +2, Intimidação x3
7	Carga! x2, Inimigo da Fé (+10%;+2)
8	Combate Montado +15%, Intimidação x4
9	Fúria Inspiradora +10%, Resistência Furiosa +3
10	Inimigo da Fé (+15%;+3), Carga! x3

Os Teutônicos de hoje em dia podem pertencer a duas facções. Uma é a Ordem Germânica, composta apenas de protestantes, como uma elite de guerreiros que recebe apoio militar secretamente de países como Alemanha, Áustria, Estados Unidos e outros com descendentes germânicos em posições estratégicas ou com a religião protestante em alta influência e alto poder militar. Essa parte da ordem seleciona os mais piedosos soldados dentro das forças militares e os leva a treinamentos especiais e aprendizado espiritual para se tornarem guerreiros e lutarem contra as forças sobrenaturais e, especialmente, contra outras ordens secretas como os Templários e os Hospitalários.

A Ordem Católica tem sua base no sul da Alemanha. Conta com uma fachada aberta à população em geral, com freiras, padres e uma ordem de caridade. Atua muito na Áustria, Itália, República Checa, Bélgica, Eslováquia e Eslovênia. Dentre aqueles que entram para ordem, uma minoria é selecionada para o combate espiritual. Diferente dos Hospitalários, aqui toda a ira e fé é canalizada e convertida em ataques destrutivos.

Ambas as facções dos Teutônicos tem como lema primeiro bater e depois perguntar. Eles são uma tropa de choque chamada nos casos de maior perigo para enfrentar o que houver pela frente. Delicadeza é o que menos se espera quando um Teutônico é colocado em ação.

Interpretação

O Teutônico vive em conflito com as palavras de paz de Christos e suas atitudes cobertas de fúria. Ele se justifica com suas orações e pede perdão, afirmado que suas atitudes são feitas para proteger os fiéis de Christos. Antes ele lutando do que todos precisando cometer os mesmos erros.

Esses cavaleiros caminham com seus símbolos religiosos e possuem feições sérias, poucas vezes se abrindo para o mundo. Relaxam pouco, a não ser quando estão entre amigos mais íntimos. Não podem permitir que os inimigos lhes peguem de surpresa. Para eles, sua missão é ser a última linha a ser derrotada.

Relações

Os Teutônicos vivem na tentação de sucumbir os impulsos violentos. Os anjos ouvem suas orações e os ajudam a conviver com os horrores de suas batalhas, mas os demônios procuram incentivar essa violência ao máximo, perturbando o caminho dos cavaleiros e os colocando fora do caminho de Christos.

Quase toda ordem inimiga dos Teutônicos teme quando um grupo deles entra em ação. Uma célula teutônica age como uma arma de destruição que arrasa covens inteiros de bruxas, com amigos, aliados, parentes e quaisquer pessoas que estejam no caminho. Atiçar a ira desses cavaleiros é pedir a retribuição máxima da ira divina.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 300 pts.
De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Espada Longa 20/30, Lança 20/25, Machado 20/20, Adaga 20/20), Esquiva 25%, Heráldica 20%, Intimidação 30%, Montaria 40%, Rastreio 40%, Sobrevivência (floresta temperada 35%). Em Trevas, troque Montaria por duas Armas de Fogo em 20%.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados (escolha um), Contatos 1, Recursos 1

Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Aprimoramentos por Nível:

Bônus em Cavalgar: O Teutônico recebe o Bônus indicado na Perícia Cavalgar. Caso o kit seja adaptado para Trevas, recebe metade do bônus indicado em uma Perícia do grupo de Armas de Fogo.

Carga!: O cavaleiro pode fazer um ataque em carga com um bônus de +10% no ataque e dano total da arma que empunha. Pode realizar essa carga um número de vezes por dia igual ao indicado na tabela.

Combate Montado: O Teutônico recebe o bônus indicado nos testes de ataque enquanto estiver montado. Em Trevas, o templário pode gastar o bônus indicado em uma Perícia do grupo Armas de Fogo.

Fúria Inspiradora: A fúria do Teutônico é tão grande que, além de intimidar seus inimigos,



serve como exemplo na liderança. Ele recebe o bônus indicado em Intimidação e Liderança.

Inimigo da Fé: Escolha um inimigo da fé cristã como os sarracenos, pagãos, bruxas ou satanistas. O Teutônico receberá o bônus de porcentagem indicado na tabela nos testes de ataque e nas perícias Intimidar, Lábia e Rastreio ao lidar com esse inimigo. O segundo indicador é o bônus de dano ao atacar tais inimigos.

Intimidação: A fúria guerreira dos Teutônicos pode causar uma impressão tão grande nos inimigos que os impede de atacar. Caso seja bem sucedido em um teste de Intimidação, o Teutônico paralisará o adversário durante uma rodada e o deixará desmoralizado durante o restante do combate, diminuindo em 5% seus testes. Pode usar essa habilidade um número de vezes por ida igual ao indicado na tabela.

Resistência Furiosa: O Teutônico recebe o bônus indicado na tabela em seu Índice de Proteção quando estiver em combate contra inimigos da fé.

Sobrevivência nos Ermos: Os Teutônicos são treinados para sobreviverem nos ambientes inóspitos do norte da Europa, lutando nas florestas e vilas pagãs. Recebe o bônus indicado nas Perícias Sobrevivência e Rastreio.

CAVALEIRO HOSPITALÁRIO

A Ordem dos Cavaleiros do Hospital de São João de Jerusalém foi fundada com o intuito de dar abrigo aos peregrinos que visitavam o Santo Sepulcro em Jerusalém. Começou apenas como uma entidade destinada a cuidar de viajantes enfermos ou exaustos que necessitavam de ajuda após as longas viagens. Havia médicos e cirurgiões pagos que eram auxiliados pelos irmãos de fé. Demorou alguns anos até que se iniciasse o costume de contratar cavaleiros para proteção que seriam, mais tarde, parte da ordem como monge guerreiros, formando assim os cavaleiros hospitalários.

O Hospital sempre foi uma ordem mista, ao contrário dos templários que tendiam puramente para a área militar. Sua regra não tinha nenhum artigo que tratasse de armamentos, mas

apenas de cuidados com os doentes e de orações. Os trajes eram o manto negro com a cruz branca estampada no peito.

Os hospitalários dividiram fama e adversidades com os templários durante o tempo das cruzadas. A Batalha de Hattin, em 1187 d.C., foi um marco para a ordem. Haviam perdido um grão-mestre nesse mesmo ano e, com aquela derrota, a maioria de suas possessões também seria perdida. Seriam obrigados a se refugiarem em Chipre quando, em 1291, o reino de Acre caiu e lá também suas últimas possessões na Terra Santa. Esse evento gerou uma grande transformação na ordem, pois sua luta passou da terra para o mar, quando os investimentos começaram a ser feitos na frota que mais tarde seria usada para lutar contra os muçulmanos e tomar a ilha de Rhodes.

Iniciação

Os Hospitalários recebem candidatos a se tornarem cavaleiros com frequência. Analisam cada um desses e os alertam dos rigores das regras e da necessidade da fé em Demiурgo para se manter no caminho correto. Apenas os mais fiéis sobem na hierarquia e se tornam verdadeiros cavaleiros, assumindo as qualidades desse kit e conhecendo os segredos da ordem.

As regras dos Hospitalários foram baseadas na regra de São Benedito do século VI d.C. Teria algumas modificações mais tarde quando houvesse a mudança para Rhodes e, em seguida, para Malta. Então os cavaleiros tomariam novas atitudes em relação a seus combates, com a intenção de cuidar dos hospitais tomando uma segunda posição. Entre alguns pontos importantes da missão desses cavaleiros estão os seguintes:

- Ser fiel a Deus, à Igreja Católica e ao comandante da ordem;
- Nunca se render ao inimigo;
- Lutar contra os infiéis;
- Não mentir e sempre ser fiel a sua palavra;
- Ser generoso e caridoso;
- Cuidar dos fracos e defendê-los;
- Amparar os enfermos e os viajantes fiéis a Cristo.

Interpretação

O ideal de cavalaria não é fácil de seguir. Existe sacrifício e coragem. Um cavaleiro reconhece seus medos e os supera, elevando-se mais do que o homem comum aspira. O Hospitalário usa seus dons para curar, para proteger e para lutar. Ele é mais um homem de defesa do que de ataques impulsivos. Deve ter em mente que existe para proteger vidas antes de tirá-las e só as tira em última ocasião, quando aqueles a quem protege está em risco.

Relações

Os Hospitalários ainda estarão bastante ativos na ambientação de Arkanun. Receberam alguns ex-templários e olham com desconfiança para esses guerreiros, porém estão dispostos a apoiá-los. São uma força grande que apóia a Igreja e ainda participará de muitas batalhas. Estão entre os maiores caçadores de criaturas sobrenaturais aliados à Igreja, só se afastando dela enquanto o papado esteve na França, dominado por Filipe IV e com influência de anjos caídos.

Em Trevas, os hospitalários ainda formam um poderoso exército de defesa da Igreja e dos ideais cristãos, misturando-se a várias corporações no mundo para ampliar redes para fazer caridades e evangelização, ao mesmo tempo em que seus guerreiros se embrenham nas áreas mais pobres e afetadas para combater e curar os necessitados. Ele é um paladino da fé, aquele que combate, mas depois, ao invés de se retirar, fica para curar as feridas causadas pelo mal. Sua base ainda é em Malta, disfarçada entre os belos locais turísticos. São donos de grandes frotas de navios. Na Cidade de Prata, além de São João e da Virgem Maria,

atualmente recebem apoio de Rafael, Príncipe da Vida.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 250 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Espada Longa ou Sabre 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/40), Astrologia 30%, Ciências Proibidas (Anjos 10%, Arkanun 10%), Esportes (Natação 30%), Esquiva 15%, Herbalismo 20%, Heráldica 20%, Medicina 20%, Montaria 30%, Rastreio 20%, Sobrevivência (deserto 20%, mar 30%). Em Trevas, troque Montaria por duas Armas de Fogo em 10% e 20%.

Aprimoramento: Senso de Direção, Contatos 1, Recursos 1.

Pontos de Fé: 0 + 1 a cada nível.

Pontos Heroicos: 3 por nível.

Aprimoramentos por Nível:

Cura: O hospitalário pode invocar poderes de cura sobre uma pessoa, tocando-a e fazendo desaparecer seus ferimentos através da graça divina. Ele pode usar o número de dados indicado na tabela para curar, distribuindo-os como quiser durante o dia. Assim, se tiver 3d6 dados para cura, pode usar três curas de 1d6 durante todo aquele dia ou 3d6 de uma vez.

Combate Montado: O hospitalário recebe o bônus indicado nos testes de ataque enquanto estiver montado. Em Trevas, o hospitalário pode gastar o bônus indicado em uma Perícia do grupo Armas de Fogo. Hospitalários acostumados a lutarem e navios podem trocar o bônus por Combate em Embarcações, que permite aumentar

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Diagnóstico, Cura 2d6
2	Protetor Dedicado (+10%;+1), Combate Montado +5%
3	Médico de Homens e de Almas +5%, Imunidade a Doenças Naturais
4	Cura 3d6
5	Resistência Sagrada (+3 PV), Combate Montado +10%
6	Diplomata +5%, Protetor Dedicado (+15%;+2)
7	Imunidade a Doenças Mágicas, Cura 4d6
8	Diplomata +10%, Combate Montado +15%
9	Médico de Homens e de Almas +10%, Resistência Sagrada (+2 CON)
10	Protetor Dedicado (+20%, +3), Cura 5d6

os ataques e defesas quando estiver lutando em embarcações.

Diagnóstico: O hospitalário recebe +10 de bônus na Perícia Medicina. Ele também sabe diagnosticar qualquer tipo de doença, assim como perceber o estado físico de um indivíduo. Após observar uma pessoa durante uma rodada e ser bem sucedido em um teste de Medicina, ele pode avaliar a quantidade de Pontos de Vida (acima de 50%, entre 50% e 25%, abaixo de 25%) e a condição física do paciente (confuso, fatigado, enjoado, envenenado, exausto, etc).

Diplomata: O hospitalário recebe o bônus indicado em Negociação e Liderança.

Imunidade a Doenças Naturais: O hospitalário torna-se imune a doenças naturais.

Imunidade a Doenças Mágicas: O hospitalário torna-se imune a doenças mágicas.

Médico de Homens e de Almas: O hospitalário recebe o bônus indicado em Medicina e em Religião.

Protetor Dedicado: O hospitalário recebe um bônus em suas jogadas de ataque, defesa e dano quando está batalhando para defender protegidos, peregrinos e doentes. Esse Bônus só funciona quando existe um protegido que não está em condições de lutar.

Resistência Sagrada: Deus abençoa o hospitalário com saúde, dando-lhe +3 Pontos de Vida ou +2 em Constituição para resistir ao esforço físico ou envenenamento.

PROFETA DOS CÉUS

O Profeta é uma figura ambígua dentro de uma comunidade religiosa. Pode ser odiado ou amado ao extremo conforme o que diz. Se suas verdades falam do sofrimento e do azar, geralmente é odiado. Se falam de coisas muito boas, logo começa a ser desacreditado por quem inveja seu poder.

Iniciação

O Profeta dos Céus não é simplesmente alguém que tem visões ou premonições. Seus poderes vêm diretamente de Paradísia, concedidos pelos anjos para que propague a palavra dos Céus e avise aos fiéis dos perigos e das glórias que virão. Na maioria das vezes, ele profetisa apenas os perigos e as punições.

O dom da profecia é concedido quando os anjos lhe aparecem e dizem que é o momento de ele começar a realizar a obra divina. Então as visões aparecem continuamente, sem seu controle. Elas surgem subitamente, às vezes com violência, retirando as forças do Profeta enquanto a mensagem é passada.

A tarefa do profeta não é só ter visões. Eles possuem uma relação com os profetas do Antigo Testamento. Surgem como agentes divinos que avisam sobre o mal que está sendo cometido e que a ira de Demiurgo acometerá os pecadores em breve.

Interpretação

O Profeta pode ser orgulhoso de sua missão ou sofrer com o que vê. Alguns apontam os erros dos mortais e lhes impõem logo a oportunidade de se redimirem. Outros choram e pedem perdão por quem será punido. Sendo atendidos ou não, eles cumprem seu dever, seguindo para realizar os intentos divinos.



Relações

O caminho do Profeta é de sofrimento. Ele está quase sempre sozinho. Os anjos o observam de longe e notam como ele se sai na missão. Raramente o ajudam, pois as provações pelas quais passará também servem como julgamento para os mortais que o acompanham.

Os demônios os odeiam e os atacam em qualquer oportunidade. Os Profetas avisam sobre as más ações e até sobre aquelas boas intenções que depois provocam o mal, o que destrói muitos dos trabalhos dos infernais.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 200 pts.
De Perícias

Perícias: Conhecimento (Anjos 20%, Demônios 20%), Escutar 30%, Esquiva 30%, Línguas (escolha uma 15%), Manipulação (Empatia 30%, Intimidação 30%, Lábia 20%), Sobrevivência (escolha duas áreas 20%), Teologia 35%.

Aprimoramento: Contatos 1, Recursos 1.

Pontos de Fé: 3 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heroicos: 1 por nível.

Aprimoramento por Nível:

Avisos: o Profeta recebe avisos do Céu para que possa se proteger melhor de suas provações. Joga-se 1d6 e multiplica-se por 10 para somar a seu teste de Esquiva contra qualquer espécie de ataque físico que sofrer. Pode fazer

Nível Aprimoramentos por Nível

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Avisos x1, Visões |
| 2 | Apontar o Erro |
| 3 | Avisos x2 |
| 4 | Visão Verdadeira |
| 5 | Avisos x3 |
-

isso um número de vezes por dia igual ao indicado na tabela.

Visões: Os anjos podem enviar visões para o Profeta, dando-lhe a oportunidade de enxergar os perigos que virão e quais são os erros que as pessoas estão cometendo no momento. Uma vez por sessão de jogo, o Profeta pode responder uma questão em relação aos pecados das pessoas ou quanto aos perigos que o Mal está para lhes impor. A resposta pode vir em uma série de imagens que precisarão ser deduzidas pelo Profeta ou em uma frase de no máximo sete palavras.

O Profeta pode pedir uma segunda visão durante a sessão de jogo, mas essa exige um grande esforço de sua fé e de seu corpo. Ele sofrerá $3d6 + 3$ pontos de dano após receber a visão (não pode ser absorvido pelos Pontos Heroicos).

Apontar o Erro: O Profeta pode apontar os erros dos mortais, indicando tudo o que eles fazem contra a vontade dos Céus. Assim ele impõe a ira divina contra as pessoas apontadas. Se elas insistirem na atitude, receberão um redutor de - 20% nos testes relativos a esse pecado durante 1d6 horas + 1 hora por Ponto de Fé que o Profeta gastar. Ele deve gastar pelo menos um Ponto de Fé para cada vez que utilizar essa habilidade.

Visão Verdadeira: o Profeta tem o dom de enxergar as coisas como realmente são. Ele vê através das ilusões e mentiras, enxergando a verdadeira face dos seres e os sentimentos dos homens. Quando ativa esse poder, utilizável uma vez por dia por bônus de Percepção, o Profeta vê a verdadeira aparência de todos, enxergando através de maquiagem, disfarces, ilusões e poderes. Caso esteja procurando por alguém que tenha cometido por um pecado específico, enxergará essas pessoas marcadas. O efeito dura um número de rodadas igual ao bônus de Força de Vontade do Profeta.

PROTEGIDO

Toda religião tem suas pessoas especiais. Às vezes são chamados de santos, outras vezes são apenas consideradas pessoas iluminadas que recebem uma proteção especial de Demiurgo e

dos anjos. Há uma missão especial para cada uma delas, ainda que não tenham percebido ou que os celestiais não tenham revelado.

Iniciação

O Protegido raramente sabe quando é uma pessoa abençoada. Embora muitas pessoas desejem ativamente esse estado de graça, a maioria dos Protegidos simplesmente percebe que de repente as coisas costumam dar muito certo em sua vida sem motivo algum. Ele consegue o emprego que quer ou escapa de acidentes que a maioria das pessoas consideraria impossível de sobreviver.

Alguns Protegidos logo se tornam orgulhosos e cientes de que possuem uma benção. Assim eles usam esse estado para propagar sua religião como santos, profetas, padres, pastores ou fundando seitas. Cientes da situação especial e imaginando qual missão o destino lhes reserva, muitos decidem por si próprios que essa seria fundar uma nova religião ou mudar os conceitos da atual.

Interpretação

Muitos dos Protegidos sofrem do Mal do Profeta. Por sua situação, logo imaginam que são filhos especiais de Demiurgo e por essa relação são superiores aos outros fiéis, tendo direitos e deveres na Terra. A arrogância pode tomar a mente de alguns, mesmo que não deixem transparecer. Usam a fala mansa para convencer sobre sua situação, mas no fundo se consideram superiores.

Os Protegidos com as missões mais especiais geralmente passam menos vistos. São pessoas mais discretas que percebem sua importância nos planos divinos e começam a seguir os sinais para ajudar como é preciso.

Todo protegido deve seguir fielmente os preceitos de sua religião ou acabará perdendo seus poderes. Alguns são criaturas rebeldes e impertinentes que não seguem muito bem esse conceito, mas são grandes exceções (custam dois pontos a mais de Aprimoramento).

Relações

Os anjos possuem desígnios para os Protegidos. Eles sempre os escolhem para uma missão específica, seja lutar contra o mal, agirem em um momento específico de alguma batalha celestial ou tomarem a liderança de uma religião. Todo Protegido tem uma missão. Ele não precisa a conhecer imediatamente, mas saberá qual é quando estiver diante dela. Sentirá o impulso que o move para isso.

Alguns grupos de anjos criam Protegidos especiais para seus desejos. Esses acabam entrando em disputa com Protegidos de outros grupos religiosos, o que gera combates entre protestantes, católicos, ortodoxos, muçulmanos, judeus e até seitas menores formadas por alguns desses que desejem mudar a religião de Demiурgo.

Os demônios possuem um ódio especial pelos Protegidos. Eles tentam perverter todas as ações deles, mudando seus pensamentos, atitudes e transformando as consequências de cada boa ação em algo ruim. Os infernais e abissais também possuem seu próprio tipo de Protegido que muitas vezes se confunde com os celestiais, causando problemas para a Cidade de Prata e seus seguidores.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 280 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha um 10/10), Conhecimento (Anjos 20%, Demônios 30%), Escutar 20%, Esquiva 30%, Furtividade 10%, Línguas (escolha três 20%), Manipulação (Empatia 40%, Intimidação 20%, Lábia 40%, Liderança 30%), Sobrevivência (escolha uma área 20%), Teologia 30%.

Aprimoramento: Contatos 1, Recursos 1.

Pontos de Fé: 4 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Aprimoramento por Nível:

Carisma: As pessoas tendem a gostar dos Protegidos. Eles podem parecer tímidos, mas quando são vistos, muitos possuem o desejo de conversar e cuidar deles. Isso se deve ao Carisma que adquirem devido ao toque celestial em suas almas. O Protegido recebe o bônus indicado na tabela em Carisma.

Proteção da Luz: O Protegido recebe um bônus de +1 no IP no primeiro nível. No quinto nível, recebe um bônus de 10% nos testes de resistência a qualquer poder de outra religião. No sétimo nível o bônus de IP aumenta para 2.

Sucesso Abençoado: As ações do Protegido são influenciadas pelos anjos. Eles guiam suas palavras e suas mãos para o melhor dos resultados. Uma vez por dia para cada indicação na tabela, o Protegido pode escolher ter um Acerto Crítico.

Recuperar a Fé: O Protegido pode recuperar a própria fé quando está em cerimônias religiosas ou quando outros lhe cedem Pontos de Fé. A cada hora em uma cerimônia, ele recupera um Ponto de Fé para cada 25 pessoas no local. Caso as pessoas lhe cedam os pontos, não existe a limitação do tempo.

Sorte: Durante um combate, o Protegido pode evitar até 1d6 golpes. Todos esses golpes

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Carisma + 3, Proteção da Luz (+1 IP)
2	Alimentar a Fé x1
3	Sucesso Abençoado x1
4	Sorte
5	Proteção da Luz (+10% em resistência)
6	Alimentar a Fé x2
7	Proteção da Luz (+2 IP)
8	Grande Milagre
9	Sucesso Abençoado x2
10	Carisma + 6

passarão de raspão por ele. Funciona apenas uma vez por dia.

Alimentar a Fé: O Protegido pode alimentar outras pessoas com sua fé. Ele doa ativamente seus Pontos de Fé permitindo que outros realizem milagres em seu nome. Pode realizar esse feito uma vez por dia. Quando alcança o sexto nível, pode realizá-lo duas vezes por dia.

Grande Milagre: Uma vez por dia, o Protegido pode realizar um milagre que terá seu efeito duplicado. Afetará o dobro de pessoas, curará o dobro de Pontos de Vida ou causará o dobro do dano.

REDENTOR

O Redentor é um vingador divino. Ele é abençoado pelos Céus para dominar e converter, levando os mortais e até seres sobrenaturais a pedirem perdão por seus pecados e se redimirem.

Iniciação

Ninguém se torna um Redentor porque quer. A escolha vem por parte dos anjos e recai sobre os alvos que possuem o pensamento mais de acordo com o que a Cidade de Prata ou os Jardins de Allah precisam no momento. Isso quase sempre significa alguém de pouca imaginação, com modos rigorosos e fanáticos.

O mortal recebe a bênção quando é visitado pelos anjos que lhe passarão toda a luz e energia necessária para a tarefa de lutar e

converter. As visões afetam sua mente de uma maneira tão forte que mesmo que um dia perca seus poderes, o Redentor sempre terá aquela luz dominando seus sonhos e uma vontade suprema de submeter os outros a sua religião.

A atuação dos Redentores varia da conversão dos mortais à procura de seres sobrenaturais para a redenção. Redimir uma criatura das trevas quase sempre inclui destruí-la ou despojá-la de seus poderes. Batalhas violentas são travadas para submeter os inimigos e fazê-los jurarem que não utilizarão mais seus poderes ou torná-los tão debilitados que nunca mais se recuperarão do combate.

Interpretação

Os escolhidos para se tornarem Redentores possuem pouca imaginação e raramente pensam que existe algo fora de sua religião. Tendem a ser pessoas intolerantes que não questionam os escritos ou mesmo os sacerdotes. Eles observam, ouvem e julgam com frequência, avaliando as pessoas conforme os ditos bíblicos ou do Corão.

O único questionamento que passa pela cabeça do Redentor é quanto ao modo de forçar um alvo a se submeter à verdadeira religião. Eles se aproximam, conversam e falam tudo o que pensam sobre os erros e acertos, mostrando as vantagens de se seguir o caminho dos Céus. Quando não recebem respostas, ameaçam e rogam pragas, por fim, quando se trata de seres ligados ao sobrenatural, avançam para a violência.

Os Redentores tendem para a intolerância e incompreensão, sendo um reflexo mais preciso do pensamento da Cidade de Prata do que outros

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Sentir as Trevas, Toque do Arrependimento
2	Ofensas da Fé x1
3	Imposição da Dor x1
4	Ofensas da Fé x2
5	Luz
6	Consciência Exacerbada
7	Ofensas da Fé x3
8	Imposição da Dor x2
9	Ofensas da Fé x4
10	Fogo do Pecado

kits como os Missionários e Mártires. Eles são feitos para isso, pois alguém que questiona seus motivos ou sente empatia pelos pecadores não pode fazer esse trabalho de maneira bem feita. Os Redentores convivem com a violência. Sua tarefa de desbravar o sobrenatural para submeter as trevas à vontade da luz é árdua e precisa de uma resistência moral que só as pessoas sem imaginação conseguem ter.

O Redentor não precisa compreender o que combate. Ele não sente necessidade disso. Tudo o que quer é vencer e acabar com o que é diferente do que acredita, fazendo com que as trevas sejam redimidas.

Relações

O Redentor é uma salvação para aqueles que vivem na Penumbra, isto é, aqueles que estão perto das trevas, forçados a conviver com criaturas que espreitam nos cantos dos olhos. Ele surge como uma tempestade para expandir as bordas da luz ou fazer as trevas se comportarem e jurarem que vão continuar obscuras, mas não farão seu eterno papel de representar o medo humano.

Os poucos defensores mais pacíficos dos Céus abominam os Redentores. Eles consideram esses escolhidos uma ofensa à possibilidade de paz e compreensão entre as religiões. De fato, eles assim o são, pois todo Redentor é gerado para suprimir as diferenças religiosas.

Os demônios desprezam qualquer um que já tenha sido vencido por um Redentor. Sabem que perder para um desses é ser tocado eternamente pelas forças da luz e sofrer a vergonha de ser uma criatura infernal, além do repúdio de outros de sua espécie.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 300 pts. De Perícias (525)

Perícias: Armas Brancas (escolha duas armas brancas 20/20), Armas de Fogo (escolha uma arma de fogo 30%), Conhecimento (Abismo 5%, Demônios 20%), Esquiva 30%, Furtividade 20%, Investigação 20%, Manipulação (Interrogatório 40%, Lábia 10%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%), Teologia 30%

Aprimoramento: Contatos 1, Recursos 1, Anjo da Guarda 2.

Pontos de Fé: 3 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heroicos: 4 por nível.

Aprimoramentos por Nível:

Sentir as Trevas: O Redentor pode sentir a presença das Trevas. Ele pode perceber quando um ser infernal, abissal ou de uma cidade de Paradísia oposta à Cidade de Prata está a uma distância de até dez metros dele. Para se evitar essa habilidade, a criatura sobrenatural deve possuir um Poder de nível maior do que duas vezes o nível do Redentor.

Toque do Arrependimento: O Redentor tem uma habilidade especial para forçar os outros a se submeterem a suas palavras. Tocando alguém por uma rodada completa, ele impõe sua vontade e faz com que a mente da pessoa seja tomada por seus erros. Devido a isso, a Força de Vontade do Alvo é reduzida em $1d6 + \text{bônus de Força de Vontade do Redentor}$. Essa redução afeta também testes de resistência à Lábia e Interrogatório, mesmo que essa resistência seja baseada em Inteligência em algumas ocasiões. O efeito permanece por um número de minutos igual a $1d6 + \text{o nível do Redentor}$.

Ofensas da Fé: O Redentor pode falar em nome dos Céus e invocar seu poder contra as criaturas das trevas. Ele discursa versos dos Livros Sagrados, tecendo frases duras contra as forças das trevas. Sua fala é agressiva e impõe respeito e gera raiva em outras criaturas. Enquanto emite essas palavras, ele destrói as defesas do alvo, sejam psíquicas ou mágicas. O alvo deve fazer um teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade + a Fé do Redentor. Caso perca, seus poderes e magias defensivos serão desativados, inclusive poderes que aumentem sua Força de Vontade. O efeito permanece por um número de minutos igual a $1d6 + \text{o nível do Redentor}$. Pode ser utilizado um número de vezes por dia igual ao indicado na tabela.

Imposição da Dor: O Redentor pode tocar o alvo causando tanta dor que ele se contorcerá no

chão enquanto sua mente se enche de arrependimento pelos pecados cometidos contra a Luz. O alvo deve ser tocado e falhar na disputa de Força de Vontade. Perdendo a disputa, a vítima sofrerá uma dor quase insuportável por 1d6 rodadas. Para fazer algo além de se contorcer e gritar desesperado, o alvo precisa ser bem sucedido em um teste difícil de Constituição. Pode ser utilizado um número de vezes por dia igual ao indicado na tabela.

Fogo do Pecado: O Redentor pode amaldiçoar uma criatura das trevas ou um mago. Ele toca o alvo e invoca a força dos Céus contra o inimigo. Essa maldição age tornando toda a energia obscura da criatura contra ela mesma. Assim, sempre que utiliza um Poder ou magia, a criatura sofre uma quantidade de dano igual a 1d6 por nível do Poder ou foco da magia. O efeito de Fogo do Pecado permanece por um número de horas igual a 1d6 + o nível do Redentor. Pode ser usado uma vez por dia ou ao custo de 6 Pontos de Fé. A vítima tem direito a um teste Difícil de Força de Vontade para resistir.

Consciência Exacerbada: Uma das grandes armas do Redentor é gerar em seu alvo a consciência de que ele está pecando, mesmo que ele conviva perfeitamente com seus atos ou sua escolha de vida. Ele distorce o discurso, reconta a situação e transforma todas as atitudes em pecados que precisam do arrependimento do alvo. Tocando uma vítima, o Redentor pode lhe impor a Consciência Exacerbada, uma habilidade que faz o alvo repensar muitas partes de sua vida e se arrepender de qualquer uma que difira dos dogmas da religião do Redentor. Durante 1d6 dias, o alvo precisará testar Força de Vontade para realizar atos que contradigam os dogmas religiosos ou usar poderes das trevas. Para cada falha, seu próximo teste tem um redutor de 5%.

Essa habilidade só pode ser utilizada uma vez por dia. Para que tenha efeito, o Redentor deve ser bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade com o alvo. O Mestre de Jogo deve ficar atento a interpretação caso algum personagem seja alvo dessa habilidade. Ele se envergonhará do que acredita, poderá ter crises de choro e até evitar o contato com os antigos amigos.

Luz: O Redentor é capaz de gerar luz na palma de sua mão. É como a luz do sol e ilumina um raio de 10 metros + 1 por bônus de Força de Vontade. Essa luz fere criaturas sensíveis à luz solar causando 2d6 pontos de dano. Pode ser utilizada uma vez por dia.

ZEEV

A palavra Zeev significa lobo em hebraico. Foi dado pelas forças especiais de Israel a um grupo selecionado de soldados criado especificamente para proteger os judeus das agressões dos demônios. Os Zeev são organizados como uma força militar, recebendo postos de soldado, sargento, capitão, major e general para comandar as equipes de combate ao sobrenatural.

Iniciação

A Força de Defesa de Israel sempre teve a intenção de organizar melhor a batalha contra as seitas secretas que lutavam contra os judeus. Para isso, contou com o Mossad e o Shabak para criar a linha de defensores que não deveriam ser vistos. Entre esses estavam as unidades especiais de Lobos, os Zeev. Esses predadores caçariam as criaturas sobrenaturais, lutando como os grandes guerreiros da fé do Estado de Israel.

Os Zeev são recrutados dentro do Mossad ou da Força da Defesa. Sua seleção é feita a partir da fé e das habilidades físicas e mentais. Passam por testes rígidos e observação rigorosa antes de receberem as primeiras insinuações de que podem fazer parte da elite de batalha contra o sobrenatural. Raramente possuem famílias e acabam transformando os outros Zeev em seus parentes e jurando amar todos os judeus como parentes próximos.

Seu treinamento é constante para estabilizar a mente contra os horrores que enfrentam e não pensar nas mortes dos amigos próximos. Contam com o apoio de psicólogos, magos e rabinos para ajudarem a entender o que estão enfrentando e minimizarem os danos à fé e à mente, às vezes até o dano físico.

A maioria das informações dos Zeev vem do Shabak e do Mossad, os principais grupos de inteligência de Israel. Recebendo os textos codificados, procuram as pistas do sobrenatural e

uma alcateia é enviada para dominar e eliminar o problema. Geralmente é composta de seis soldados, um sargento e um capitão.

Os maiores Zeev coordenam as equipes maiores e possuem quase tanta influência quanto o general. Caso o líder dos Lobos, o general, seja morto ou atacado, os maiores fazem todas as alcateias funcionarem como células separadas que coordenarão um contra-ataque.

As Matilhas vivem separadamente em casas alugadas pelo exército. O dinheiro é fornecido para gastos tanto da missão quanto para o prazer dos soldados, mas a maioria leva muito a sério seu trabalho e raramente esbanja os recursos do Estado.

Interpretação

Um caçador judeu irá lutar como se toda Israel dependesse dele. A extensão do dever da pessoa está na proporção direta à sua posição na vida. Assim ela será maior no caso de um indivíduo que ocupa uma posição de certa proeminência que lhe dá oportunidade de exercer influência sobre outros. Estas pessoas devem valorizar a responsabilidade que a Divina Providência investiu nelas para divulgar a luz da Torá e combater as trevas, seja qual for a forma que ela se apresente.

Outra característica desses caçadores é a união, não só entre seus irmãos caçadores, mas entre todos os judeus. É comum que sejam apoiados pelos israelenses em tudo que precisam, mesmo que eles não peçam diretamente. Esse mesmo sentimento de união que faz com que os caçadores judeus gostem de trabalhar juntos, por isso é raro um profissional solitário entre esse povo.

Relações

As forças de caçadores de demônios judaicas possuem duas fontes de financiamento, o Estado ou judeus ricos que tenham experiência com o sobrenatural. O Estado muitas vezes não sabe o que financia, já que as forças especiais envolvidas com o sobrenatural estão escondidas por baixo de vários mantos de burocracia.

As organizações de caçadores do mundo enxergam os caçadores judeus como uma força de elite especial, uma das mais antigas, com tantas

informações sobre o sobrenatural e as sociedades secretas e tão bem treinada que deve ser triplamente temida, até mesmo por quem está do mesmo lado.

Os anjos judeus os protegem com fervor. O Ophanim são a casta que mais monitora os caçadores, verificando o estado de suas almas após tanto contato com o mal. Ao menor sinal de danos mentais ou espirituais, são passados para os Hayyoth para serem tratados. Os Bene Elohim sussurram informações ocultas em seus ouvidos e os Elim são os guerreiros que descem ao apoio nas missões mais perigosas.

A guerra do Inferno e do Abismo contra os caçadores israelenses é milenar. O Inferno sempre buscou a destruição ou a corrupção de Israel. Já esteve próximo de acabar com a fé deles muitas vezes, como demonstram as passagens bíblicas, mas os anjos e a Cidade de Prata sempre intervieram. O Abismo se divide quanto a esse inimigo, sem saber se o usa, o destrói ou ri de suas investidas. O fato é que a atitude dos israelenses contra as forças abissais é mais de defesa do que de ataque.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 300 pts.
De Perícias (525)

Perícias: Armas Brancas (escolha três armas branca 20/20), Armas de Fogo (escolha duas armas de fogo 30%), Camuflagem 20%, Conhecimento (Abismo 10%, Cabala 20%, Demônios 30%), Esquiva 25%, Furtividade 20%, Investigação 30%, Línguas (Hebraico 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Empatia 20%, Lábia 20%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%), Teologia 40%
Aprimoramento: Contatos 1, Recursos 3, Anjo da Guarda 2.

Pontos de Fé: 2 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heroicos: 4 por nível.

Aprimoramentos por Nível:

Equipamento: O caçador israelense é suprido com armamento pesado, financiado por um patrono, seja o Estado ou uma pessoa de posses. Desde que esteja em Israel ou perto de seu patrono, conseguirá armas de Fogo como se tivesse o aprimoramento Armas de Fogo com o

nível definido na tabela. Ele só manterá esse benefício enquanto mantiver boas relações com seu patrono.

Amuleto: Após sua iniciação, o caçador recebe das sociedades secretas judaicas um amuleto místico, imbuído de poder da fé e da magia. Esse amuleto aumenta seu Índice de Proteção conforme o indicado na tabela. O bônus aumenta de acordo com a fé do caçador. Se ele não tiver mais fé, apenas a força mística lhe concederá proteção, o que equivale a metade do valor.

Treinamento: O treinamento de um caçador israelense nunca para. Ele recebe apoio constante de mestres que o ensinam novas técnicas de combate, por isso recebe os pontos indicados na tabela para dividir em Perícias de Armas Brancas, Armas de Fogo, Manobras de Combate, Explosivos. Ele perde esse benefício se deixar de ter boas relações com seu patrono.

Estudo: Além das artes marciais, o caçador israelense deve aprimorar a mente. Estudar é se aproximar de Deus. Assim ele recebe ensinamentos sobre as seitas, sobre a Terra, a magia, o bem e o mal. Ele recebe o bônus indicado para gastar com Conhecimentos sobre o sobrenatural, Ciências Proibidas, Teologia ou Ciências. Ele perde esse benefício se deixar de ter boas relações com seu patrono.

Poder Divino: Os elohim, anjos judeus, estão atentos a seus aliados mortais. Por isso, além de protegê-los, concedem-lhes a graça de seus poderes. O caçador recebe os poderes de poderes indicados na tabela para escolher gastar em Geburah, Defesas Especiais, Comunhão ou Captare. Ele perde esse benefício se deixar de ter boas relações com seu patrono.

Nível	Aprimoramentos por Nível
1	Amuleto 1, Equipamento (<i>Armas de Fogo 2</i>)
2	Treinamento (+ 20), Poder Divino 1
3	Amuleto 2, Estudo (+10)
4	Equipamento (<i>Armas de Fogo 3</i>), Treinamento (+ 40)
5	Amuleto 3, Estudo (+20), Poder Divino 2
6	Treinamento (+ 60)
7	Amuleto 4, Equipamento (<i>Armas de Fogo 4</i>)
8	Treinamento (+ 80), Estudo (+30)
9	Amuleto 5, Poder Divino 3
10	Estudo (+40)

CAPÍTULO DEIS:

FILHOS BASTARDOS DE DEUS

Os filhos de Deus não são apenas os humanos ou as castas de anjos cristãos, muçulmanos e judeus. Há ainda aqueles seres que a Cidade de Prata optou por esquecer e aqueles que ela escolheu destruir. O uso desses dois tipos de personagem aqui citados deve ser limitado. Eles são muito mais raros do que as outras castas e seres do Mundo de Trevas. Como personagens, devem estar disponíveis para poucos jogadores. De fato, nesse caso, seus poderes são limitados pelas regras para que não haja um desequilíbrio no jogo, no entanto, o mestre de jogo tem toda liberdade para abusar dos poderes relacionados com os dois tipos de seres descritos a seguir. Eles são ideais para serem trabalhados como personagens do mestre, criaturas terríveis e

manipuladoras que representam a pior face de Demiurgo.

O uso dos Apocriphae e dos Nephelim como vilões ou aliados e personagens do Mestre de Jogo pode ser feito com mais imaginação e menor limitação por regras. Eles são seres naturalmente poderosos que podem gerar criaturas complexas a serem usadas durante as campanhas. Existe uma linha tênue entre a amizade com um Apocriphae e um Nephelim. O primeiro não hesitará em destruir os companheiros se considerar que vão contra as forças divinas. O segundo pode ter algumas lembranças que o tornarão um aliado dúvida à medida que as memórias ressurgem e modificam sua personalidade e vida.

APOCRIPHAE

“Descarregou contra eles o seu furor, a indignação, a ira, a opressão, uma multidão de anjos da desgraça.”

Salmos 78:49, A Bíblia

Alcunhas: Anjos Apócrifos, Abandonados, Exilados, Dedos de Deus, Anjos Infernais

Demiurgo foi o primeiro dos seres de Édhen a atravessar a Barreira Entre os Mundos e aparecer em Paradísia. Percebendo que seria inviável atuar diretamente todo o tempo, criou os anjos para servi-lo. Eram fragmentos do seu poder que representam todas as suas faces de Senhor de Tudo, Pai de Todos, Criador, Senhor dos Exércitos. Se Demiurgo sempre usasse seus poderes para resolver os problemas do mundo, acabaria com o equilíbrio do Universo e aceleraria a destruição da Roda dos Mundos. Com os anjos, pôde aproximar-se das almas dos mortais sem que Sua magnificência as tocasse irreversivelmente.

Os primeiros anjos foram criados antes que o conceito de religião surgisse na Terra ou em Paradísia. Eles eram apenas servos. Cumpriam ordens e existiam para obedecer ao Senhor no que quer que fosse. Não tinham conceitos ou leis que não fossem o exigido por Demiurgo. Quando a Cidade de Prata foi fundada, eles continuaram a existir e a trabalhar para o Senhor assumindo os aspectos mais temidos da divindade. Eram seres do tempo em que o próprio Deus punia, destruía, castigava e recebia as almas pecadoras após o fim das vidas.

Laoviah, Uriel, Lailah, Kushiel, Zilliah são exemplos de anjos que agiam para castigar. O primeiro era o Serafim da Destrução e do Castigo Final, aquele que ajudou a espalhar as Dez Pragas do Egito, fez chover fogo e enxofre em Sodoma e Gomorra e castigou o povo de Israel com a peste. Uriel era o anjo do sol, inclemente como ele só, também presidia o terror que o Senhor inspirava nos corações tanto de fiéis quanto infiéis. Lailah era a anjo que caçava pelas noites, Kushiel aquele que castigava almas com açoite, correntes e

veneno, Zilliah levava a retribuição merecida. Existem muitos outros exemplos, todos de anjos que foram esquecidos pela humanidade quando a mão do Senhor abrandou.

Os milênios foram passando e o Inferno foi criado. Os reinos espirituais onde os anjos presidiavam a punição das almas foram se esvaziando. A época de destruição em que os Serafins desciam para matar acabou. O golpe final foi o aparecimento de Christos na Terra. Foi o fim da missão celestial de muitos anjos. Alguns continuaram na Cidade de Prata, como Laoviah e Uriel, outros preferiram o exílio. Houve quem preferisse cair ao notar que não eram mais bem recebidos na cidade do Senhor. Para eles, aquela não era mais a morada d'Ele.

Aparência: Os Apocriphae lembram os aspectos punitivos de Demiurgo. Eles são os algozes do Senhor, anjos infernais encarregados de castigar almas, assassinos vindos de uma época em que o Criador enviava servos para destruir as almas ingratas que não o reconheciam. Todos possuem auras ameaçadoras que carregam orgulhosamente. É seu trabalho provocar temor nos corações alheios. Para isso, alguns fazem correntes crescerem em seus corpos, deixam asas negras ou flamejantes aparecerem nas costas. Os olhos podem ser de uma luz cegante e quente ou cavernas vazias de onde ecoam gritos de sofrimento ou escorre o sangue dos pecadores.

É comum portarem armas e armaduras pesadas para o combate. Quase todos possuem uma tendência guerreira. Mesmo aqueles que lidam com magia sabem usar instrumentos de combate. Alguns anjos mais sociais agem como executivos agressivos, com palavras rápidas e ríspidas para tocar diretamente as criaturas com quem lidam.

Personalidade: Anjos de um tempo em que a única lei era obedecer, os Apocriphae ainda seguem o simples pensamento de continuar seu trabalho não importando o que o Conselho da Cidade de Prata diga. Seus líderes são os mesmos anjos que reinavam nos primeiros infernos e lá é sua nova morada. São seres mais sinceros e espontâneos do que os celestiais que ainda vivem na cidade sagrada, pois não estão presos sob leis constantes de consciência e sentimento. Os votos que os prendem estão inseridos em suas almas. São fraquezas das quais não podem se livrar.

São seres esquecidos pela humanidade e que a própria Cidade de Prata preferiria manter afastada, mas que surgem para o desespero dos infieis e um alívio silencioso de alguns anjos em situações precárias. São criaturas de pouca paciência para a hipocrisia e maior aptidão para as ações concretas. Mesmo os mais sociais e políticos entre eles são cheios de ações diretas, chamados de tubarões entre os políticos da Morada dos Anjos, por nadarem entre os jogos políticos como predadores agitados apenas esperando experimentar o cheiro de sangue e ameaça para destroçar suas vítimas com palavras agressivas e jogos rápidos.

Os guerreiros são anjos calejados e cicatrizados, que aprenderam que a dor é boa. Ela é boa para o infiel que ainda não aprendeu que o Senhor é o único Criador e a ele tudo pertence. É boa para o fiel para saber que o caminho até Deus é duro e que ela será seu único presente se desistir de Deus. É boa para o anjo, para que não se esqueça sua posição de servo e se imagine senhor.

Missão: Os Apocriphae mais velhos são tão antigos quanto a Cidade de Prata e tão temidos que a morada dos anjos treme quando eles resolvem pisar nas ruas prateadas. O Conselho se agita quando sabe que um deles está para visitá-los, o que geralmente ocorre sem aviso e com informações conseguidas através de espiões. Os líderes Apocriphae vivem em pequenos reinos espirituais nas extremidades de Paradísia e Spiritum, alguns deles até próximos de Ark-anun, do Inferno e do Abismo.

Os vales de punição dos Apocriphae estão começando a receber almas mais uma vez. Estiveram vazios por vários séculos, desde que entregaram os espíritos que vigiavam para o Inferno. Agora começam a coletar almas que



deveriam descer para o Orco. O motivo da retomada da atividade e do despertar deles foi a reação de Laoviah. Desde que o Serafim da Destruição e do Castigo Final revoltou-se contra a Cidade de Prata para fazer valer as antigas ordens do Senhor, seus irmãos Apocriphae começaram a se movimentar. É uma reação lenta, mas indignada com a punição recebida por um de seus líderes mais importantes.

Graças a Uriel e outros Apocriphae que ainda vivem na Cidade de Prata e opinam no Conselho, novos anjos Apocriphae ainda são criados, ainda que esse seja um fenômeno muito raro. São versões mais terríveis das castas já existentes. Ao contrário dos outros anjos, transformados a partir de almas humanas, eles nascem diretamente do sopro divino. Suas energias são puras, retiradas da Criação e moldadas para representarem a face furiosa do Senhor. Eles não seguem as leis da religião, mas as ordens de seus mestres.

Campanhas: Se um Apocriphae é enviado para a Terra, nada se pode esperar além de destruição, batalhas, conspirações e morte. Se eles existem é para demonstrar a ira divina e fazer o equilíbrio pender para a Cidade de Prata, nada mais. Seus guerreiros portam espadas que não escolhem vítimas, seus magos utilizam magias que não pouparam aliados ou inimigos, seus conspiradores são ao mesmo tempo espiões, assassinos e políticos.

Os novos Apocriphae vivem lutando ativamente para coletar as almas que deveriam ir para o Inferno ou assegurar que os portais para o Abismo e para o Inferno estão fechados. Para eles não existe nenhum tratado ou guerra fria entre a Cidade de Prata e as terras de Shaitan. Sua luta é ativa e seu objetivo é impedir que os demônios pisem na Terra. Inimigos nunca faltam. Se os aliados não forem apócrifos, precisarão conviver com os métodos violentos e impiedosos da fúria de Demiurgo.

Alguns Apocriphae seguem missões parecidas com a de outros anjos, até assumindo aspectos ou se disfarçando entre eles. Como um Captare, o apócrifo persegue suas vítimas como um cão raivoso. Como um Nimbus destroem as mentes dos inimigos deixando apenas corpos catatônicos. Como Recíperc são banqueiros e negociantes de almas surdos aos apelos dos espíritos; enviam para o Inferno ou para o deserto de Dudael qualquer criatura que seja indigna de viver sob a luz do Senhor.

Poderes: Asas, Armas, Aumento de Atributos, Aumento de Atributos Aprimorado, Camuflagem, Castigo, Combate, Comunhão, Controle Mental, Defesa, Defesas Especiais, Glifo, Maldições, Regeneração, Telecinésia

Fraquezas (escolha 5): Atributo Limitado, Fúria, Obediência, Ponto Vulnerável, Segredo, Sensibilidade a Elemento, Verdade

Nephelim

"Eu sou aquele homem que viu a aflição pela vara do seu furor. Ele me guiou e me fez andar em trevas e não na luz. Deveras fez virar e revirar a sua mão contra mim o dia todo. Fez envelhecer a minha carne e a minha pele, quebrou os meus ossos. Edificou contra mim, e me cercou de fel e trabalho. Assentou-me em lugares tenebrosos, como os que estavam mortos há muito. Cercou-me de uma sebe, e não posso sair; agravou os meus grilhões. Ainda quando clamô e grito, ele exclui a minha oração. Fechou os meus caminhos com pedras lavradas, fez tortuosas as minhas veredas. Fez-se-me como urso de emboscada, um leão em esconderijos."

Lamentações 3:1-10, A Bíblia

Alcunhas: B'nei Ha'-elohim, Causadores da Queda

Os anjos deveriam ser castos. Nunca poderiam se deitar com as mulheres dos homens e com elas procriar. Eles são o sangue de Deus e o tal sangue espalhado na Terra é um convite para a destruição e o caos. Muitos dos filhos do Senhor nunca imaginaram a inconsequênci a do ato e o enxergaram apenas como uma proibição de um pai por demais autoritário. Cobiçosos e irresponsáveis, eles desceram à Terra e quebraram a Lei. O resultado foi guerra, sangue e morte por paixões passageiras que levaram a uma danação eterna.

O produto da união pecaminosa de anjos e mortais foram criaturas impedidas de deixarem a Terra por um motivo desconhecido, mas especulado como o mais puro temor de que um dia um ser como esse pudesse alcançar o Céu. Estando ali, formariam a profecia do medo de Lúcifer, a desgraça das mãos de Christos e a irritação mais plena e pura do Criador. Profecias, ameaças e medos foram o que os filhos dos anjos relataram sem nenhuma conclusão quando viram que as almas dos rebentos de seus irmãos deveriam reencarnar eternamente nos corpos dos mortais. Os santos choraram quando viram o primeiro renascimento desses seres e tempestades caíram do céu cada vez que uma dessas almas voltava para a carne e a nova vida se iniciava com o choro de um bebê.

Desde então, os anjos não puderam mais localizar os Nephelim. Nada que pudessem tentar seria possível para identificar um deles, a não ser

a atitudes e a sabedoria além de seus anos. A luta para encontrá-los e capturá-los se tornou árdua e as batalhas com as sociedades secretas se intensificaram até os celestiais perceberem uma coisa. Cada vez mais os Nephelim percebiam que era uma desgraça e uma dádiva essa nova vida e os mais antigos, os primeiros entre eles, viram que deveriam estar ali, presos naquele mundo até que ele se encerrasse. Os mais frios entre os anjos riram disso depois de tantos anos de derrotas, principalmente quando a Lei da Cidade de Prata se impôs plenamente entre os homens.

Aparência: O nephelim não difere de um ser humano normal em nenhuma característica, a não ser nas versões mais profundas de sua alma. É impossível diferenciá-lo por quaisquer métodos mágicos ou poderes. Ele é normal em toda aparência e mesmo seu espírito é indecifrável. O Nephelim pode ser notado por seus modos ou pelas memórias que colaboram para um desenvolvimento mais rápido da mente. Suas atitudes perante o mundo mudam muito rapidamente quando as primeiras memórias afloram, fazendo-o se adaptar de maneiras diversas para conhecer o que viverá e encaixar tudo isso com o que já viveu.

Personalidade: O primeiro pensamento que se tem do que é ser um Nephelim são as memórias e os segredos que a alma guarda. Esse é o grande tesouro e a grande desgraça desse ser. Quando as memórias afloram pela primeira vez, ocorre uma crise interna. O corpo, a mente e a alma são entidades separadas dentro do Nephelim.

Em um humano normal, ocorre uma diferenciação menor nessas facetas que compõem o mortal, principalmente quando se trata de alma e mente. Para o Nephelim, as diferenças são sentidas na pele, quando surgem as sensações de que a alma está no lugar errado, em um tempo errado e se comportando de um modo que nunca imaginou. Se na primeira encarnação era um líder de tribo, agora ser um adolescente ouvindo rock e se sentindo pouco querido por todos pode ser um trauma que potencializará problemas.

As memórias não surgem rapidamente, mas com uma lentidão que torna mais difícil o Nephelim perceber o que realmente é. A personalidade atual precisa se encaixar aos poucos com as lembranças de vidas passadas, acabando por ser modificada ou até suprimida. A encarnação atual lutará para continuar com a personalidade vigente. Sendo forte, conseguirá se manter e fundirá seu ponto atual com a força da alma, mesclando pensamentos, atitudes e desejos. Quando a alma encontra uma mente fraca, logo a suprime através das lembranças; as personalidades anteriores do Nephelim assumem, encaixando-se aos poucos na mente e tomando a vida atual como apenas mais uma ou, ainda, como uma mentira, se a considera patética demais. É uma mentira, uma prisão de alguns anos que serviu apenas para gerar memórias que lhe permitam se adaptar ao mundo atual.

A personalidade principal do Nephelim tem seu cerne na primeira encarnação, mas os impulsos e instintos gerados pelo organismo geralmente controlam muitos conceitos como sexualidade e reações genéticas como fúria e talvez até doenças mentais como deficiências. Por mais poderosa que a alma seja, ela depende muito do corpo e do funcionamento da mente para se expressar e exercer sua vontade no mundo.

A estabilidade da mente definirá toda a encarnação do Nephelim. Caso a loucura tome o corpo durante o despertar das memórias, é bem provável que o descontrole da mente seja permanente, o que dificultará o processamento das memórias e a atuação da identidade. Em geral, após um breve período de confusão, um ou dois anos, ocorre uma aceitação da existência das encarnações passadas. Muitos Nephelim criaram provas para si mesmos, deixando várias pistas que podem ser seguidas a antigos tesouros, diários e



contos sobre a verdade para revelar o que realmente são.

Uma dificuldade que geralmente se segue é lidar com as capacidades físicas e até mentais. A inteligência depende muito da genética do indivíduo e dos primeiros anos da vida do mesmo. Quando é baixa, a alma tem que lidar com uma verdadeira batalha para processar todas as memórias ou ao menos parte delas. Os conhecimentos acabam penalizados, principalmente no aprendizado da magia. Apenas com muito esforço o espírito consegue superar essas dificuldades, atrasando por anos seu processo de volta.

Missão: Deus não designou nenhuma missão para os Nephelim como fez para seus outros filhos e até para os Apocriphae. Ele lhes deu apenas uma punição e é a partir dessa que esses bastardos começaram a se adaptar para terem um motivo para ainda viverem. Passar tantas vidas na Terra e ter consciência plena disso, ainda mais se conhecendo o que é a morte, pode ser terrível se não se faz planos.

Os Nephelim já foram unidos em seus planos. Após as primeiras encarnações, tentavam sempre se reencontrar para traçar os planos na luta contra Demiурgo. Era uma época em que as batalhas contra os anjos eram ferrenhas e repletas de ódio e amargura. As dificuldades de se localizar após as encarnações, com as almas surgindo em locais indeterminados, começaram a separar os bastardos. Alguns se cansaram dos planos de vencer o Céu e tomaram rumos diferentes, assumindo posições nas sociedades secretas e as controlando para fins específicos de suas personalidades e lembranças.

Existem grupos de Nephelim que ainda continuam na luta contra o Céu. São seres ativos dentro das sociedades secretas, procurando-as em cada encarnação para que possam reativar seus planos. Mesmo após suas mortes, seus peões e as vítimas de suas manipulações continuam com a agenda. Os modos de agirem variam bastante. Alguns apreciam sempre voltar para a mesma posição, assumindo o comando, mesmo que isso os deixe vulneráveis, afinal os inimigos saberão de novo que a ameaça está de volta e pode haver uma batalha contra usurpadores. Uma alternativa comum é trilhar novamente os caminhos da sociedade secreta, assumindo posições menos

chamativas e galgando os degraus enquanto manipula sutilmente as ações dos peões e daqueles que peçam não ser peças.

Os planos dos Nephelim vingadores ou comprometidos estão quase sempre aliados à sociedade em que convivem. A maioria deles não louva divindade alguma e se sente incapaz de sentir a fé. Vê toda entidade apenas como uma chance para pactos e patronos. A religião lhes parece apenas um mecanismo eficiente de manobra de massa.

Os desistentes ou indolentes são os Nephelim cansados da batalha contra a Cidade de Prata ou contra o Inferno. Sabendo o quanto são temidos e caçados, preferem aproveitar suas vidas. Algumas vezes deixam as memórias dormindo no sótão da mente e vivem uma nova e completa existência. Outras vezes despertam e tentam colaborar com a humanidade, esquecendo-se das lutas entre anjos e demônios. É quase norma entre eles que é melhor se afastar dos jogos sobrenaturais, mas eles sabem que sempre acabarão se envolvendo de novo. São também chamados de almas cansadas ou derrotadas.

Há alguns poucos que assumem outras causas, tomando-se como servos das grandes forças que disputam o mundo. Eles participam com afinco das sociedades secretas, seja para o lado de Demiúrgo ou de Shaitan. Os seguidores do Mal assumem-se como os bastardos de Deus e devem se entregar ao maior de seus opositores como prova de que o Senhor vai pagar por ousar punir seus filhos. Eles pretendem reaver seus pais e queimar o Céu. Os seguidores de Demiúrgo são raros, mas existem. Essas almas pretendem auxiliar a humanidade, caminhando entre os homens para colaborar com os planos da Cidade de Prata e tendo a esperança de que quando a Terra estiver no fim, eles não precisem viver como as almas de Ark-a-nun, mas que possam prosseguir na Roda dos Mundos.

O que gera tantas divisões entre os Nephelim é o silêncio de Demiúrgo quanto ao destino deles. Ninguém sabe o que o Senhor decretou e ainda se especula que hoje ele não diz nada, mas o que continua a punição são outras forças. Há vários séculos as lutas contra os Nephelim são feitas apenas por grupos específicos de anjos e não mais pela Cidade de Prata como um todo. Os Apocriphae, a grande ameaça,

tendem a incomodá-los apenas quando especificamente ordenados.

Campanha: A construção de um personagem Nephelim depende muito do histórico. Um planejamento extenso sobre as vidas passadas é essencial, a não ser que o Mestre de Jogo pretenda guardar algumas surpresas. Em tese, o jogador pode decidir sobre suas últimas três primeiras encarnações e sobre a personalidade (mas não o histórico) referente à primeira encarnação. O restante fica a cargo do Mestre, a não ser que ele resolva dar essa liberdade ao jogador.

Cada encarnação será ligada a um kit de personagem, revelando o grupo de Perícias que estará disponível para compra. Além dessas, pode-se escolher mais três relativas à

individualidade do personagem. Essas lidarão com os principais conhecimentos que o personagem desenvolveu naquele tempo, de acordo com seu histórico. Conforme o kit, é bom que o Mestre de Jogo force o jogador a gastar pontos mesmo em Perícias pouco usadas atualmente, afinal o Nephelim não consegue escolher quais memórias pretende relembrar.

Os aprimoramentos específicos para os nephelim lidam com suas memórias tanto para o bem quanto para o mal. Todas as vidas por que passa geram efeitos sobre a alma e a mesma pode levar problemas para a mente do encarnado. Quanto mais memórias o Nephelim possui, maior a probabilidade de que esses defeitos surjam. Por isso, comprar Aprimoramentos Negativos aumenta tanto a possibilidade de se conseguir novas memórias.

CAPÍTULO TRÊS:

OS DONS DO CÉU

O capítulo a seguir relata alguns dos poderes, vantagens e desvantagens de criaturas e humanos ligados misticamente ao Céu. O mestre de jogo pode inseri-los na campanha como quiser, porém convém analisar com cuidado com os jogadores para não cometer injustiças e gerar desequilíbrios.

PALAVRAS

As Palavras são a benção divina sobre os anjos. Elas indicam uma permissão que Demiурgo ou o Conselho da Cidade de Prata concede a determinados celestiais para cumprirem a missão divina. Eles são investidos de poder e aura que lhes dá uma nova posição entre seus pares.

Um anjo com uma Palavra existe para cumprir um papel específico frente aos mortais e inimigos da Cidade de Prata. É um trabalho especial que nunca mais poderá negar. Os poderes que adquire são retirados diretamente da essência divina. Uma vez que caia ou renegue sua submissão a Demiурgo, perderá todos eles e sucumbirá ao Inferno. Apenas lá poderá receber esses poderes de novo caso uma Blasfêmia lhe seja entregue.

Houve uma época em que os anjos já eram criados com as Palavras em seus corações. Isso foi antes da Segunda Rebelião, quando ainda se acreditava no coração dos celestiais e Demiурgo os observava com olhos de espada. Quando se começou a se duvidar das intenções dos mais novos e até dos mais velhos, as Palavras passaram de heranças de nascimento a bênçãos pelos méritos. Assim, um anjo caído não levava sua Palavra consigo.

O Significado

Cada Palavra tem um significado. Ela é um Selo, um símbolo que permite ao anjo

distorcer a realidade em certo ponto, mudando a si mesmo ou aos outros. Ele rege aquele elemento podendo distorcê-lo, despertá-lo ou adormecê-lo. Quanto mais avança nos poderes da palavra, mais estará aberto às possibilidades que ela lhe trará.

Os anjos invejam aqueles que possuem as Palavras. Por sinal, esses são os agentes mais poderosos das ordens angelicais e costumam assumir posições de liderança nas falanges. Quanto mais forte é a Palavra de um celestial, mais é ele considerado digno por seus pares.

Príncipes

Demiурgo é um ser de poder tão descomunal que uma de suas ações pode perturbar o encaminhamento da realidade. Seus poderes infinitos e suas facetas imprevisíveis deslocam parcelas de sanidade e fé em um piscar de ódio, reformulando as forças da criação com um movimento que seria o equivalente ao pensar do homem. Para cada uma das facetas divinas, ele criou anjos para realizar um trabalho em que não precisaria deslocar todo seu poder.

Os anjos são como uma agulha do poder divino, criados para atuar em um ponto específico. Cada parte da Face de Deus é representada para essa missão por um dos Príncipes Celestiais. Existem vários deles, às vezes mais de um para a mesma função, pois nem todos possuem poder suficiente para estarem em mais de um lugar ao mesmo tempo. Alguns são tão antigos quanto o pensamento de Deus e ocupam mais de uma representação de seu poder.

Cada Príncipe é uma figura antiga, com pensamentos que os anjos mais novos não conseguem vislumbrar. A maioria deles pode ser considerada como Apocriphae ou ainda algo antes disso, figuras milenares que não possuem uma nomenclatura específica. Eles coordenam a benção das Palavras, conferindo o Batismo aos



anjos que receberão as mesmas. Assim, é com a graça deles que um celestial recebe o poder.

A maioria atua como líderes distantes, sem interferir em anjos com as Palavras. Consideram-nas medalhas de honra ao mérito, dadas a crianças que ainda precisam aprender a usá-las. Apenas quando percebem que o infante em questão não está merecendo, retiram violentamente o bônus.

O pensamento dos Príncipes é antigo e raramente carinhoso com os anjos. Eles dão e retiram sem perguntar ou questionar. Alguns deles só atuam quando o Conselho lhes pede e mesmo um pedido do mesmo é sempre feito com bastante cuidado.

O Batismo

O Batismo, às vezes chamado de Concessão ou Bênção dos Príncipes, não é necessariamente um evento formal. Raramente existe uma cerimônia para o assunto. O mais comum é a aparição súbita de um Príncipe diante do anjo assustado e o toque em sua testa. Então o anjo sofrerá a maior das dores que já sentiu quando seu corpo-alma é rasgado, cortado, perfurado e esmagado pelas forças divinas a um ponto em que ele cai exausto. Quando se levanta, após gritar e sentir o quanto é inferior ao poder divino, é um outro celestial.

Regras

As Palavras funcionam como Aprimoramentos. O jogador deve comprá-las durante a criação do personagem ou em sua evolução. Nenhuma delas é conferida anjos com menos de 200 anos. Ela só funciona enquanto o anjo ainda for fiel ao Céu. Seus poderes são perdidos imediatamente após a Queda. Essa saída de poder divino ainda causa $12d6 + 6$ pontos de dano.

Uma Palavra é quase como um equipamento de um soldado. É dado e mantido pelo exército. Tanto munição quanto reparos desse equipamento são feitos com recursos da organização. A deserção do soldado seria acompanhada de uma perda automática disso tudo. Ele não teria mais munição alguma nem baterias ou energia para sustentar nada de seu precioso equipamento.

Os poderes devem ser utilizados com cuidado pelos personagens. Cada vez que os usa, não está liberando sua energia, mas canalizando as forças divinas. O abuso pode destruir um anjo incerto, tanto por atrair o descontentamento de Demiурgo ou dos Príncipes quando pelo esfacelamento de seu corpo pelo contato excessivo com o Poder.

Os bônus conferidos não se acumulam; sempre vale o valor mais alto. Um personagem que recebeu um Bônus de +3 no dano e posteriormente uma bênção com valor +6 terá apenas +6 no dano.

DESTRUÇÃO

Príncipes: Simkiel, Kemuel, Za'afiel, Mashhit

Títulos: Destruidores, Devastadores, Anjos da Aniquilação, Anjos da Devastação, Anjos do Expurgo

Símbolos: Fogo, Sangue, Espadas

Os Anjos da Destrução disputam com os Anjos da Guerra o título de Espada de Demiurgo. Eles representam a devastação máxima que o Senhor dos Exércitos pode enviar para os mortais. São o sofrimento que desce dos céus não para demonstrar ira, não para machucar, mas para dizer que o tempo de perdão acabou. A ira divina pode vir para dar avisos, para acabar com os ímpios, mas os Destruidores aparecem para causar desgraças no meio do povo de Demiurgo para mostrarem que não é sábio se desviar do caminho Dele.

Os Destruidores são o último recurso. Primeiro surgem os Anjos da Ira e da Morte para avisarem o povo de seus erros. Se não o reconhecerem, o Conselho envia os Aniquiladores para cortarem e incinerarem a raiz do mal. Surgem como seres de aparência variada, costumando ser terríveis quando são Apocriphae. As chamas podem encobrir o corpo com tons avermelhados, amarelados ou até ameaçadores como o negro. Há aqueles que são cobertos pelo sangue dos povos que já destruíram e respingam quando as asas batem. Claro que nem todos são espalhafatosos assim. Alguns Aniquiladores geram apenas o pó sem que o caos preceda a destruição. Eles são criaturas cobertas por trajes escuros cuja aura simplesmente pulveriza.

Conta-se sobre uma sociedade deles conhecida como A Presença do Último Dia ou simplesmente Elha'Zgriel, traduzido como O Fim da Paciência de Deus. Esse grupo de Apocriphae é responsável por levar o Apocalipse aos mais variados bolsões do plano espiritual, devastando terras que até o momento haviam se julgado felizes longe da opressão da Cidade de Prata.

Outros anjos menos ligados às forças antigas e temíveis de Demiurgo assumem formas menos aterrorizantes, mas ainda imponentes. São seres de luz ofuscante que queima levemente a pele dos mortais e com voz de trovão. As formas das asas variam do mesmo modo com penas parecidas com lâminas ou escuras como a noite.

Organização: Os Anjos da Destrução são figuras reservadas. Talvez sejam os mais afastados dentre os anjos de Deus, pois a eles é dada a última das missões. Quando eles caminham na Terra, o povo sangra e geme. Na Cidade de Prata, são figuras solitárias que se reúnem apenas para os treinamentos duros no Campo de Marte ou no Deserto de Dudael.

Já foram organizados e uma elite indisputável quando Laoviah os comandava. A Queda do Serafim os desestabilizou, pois além de perderem muitos de seus pares (pelo menos 60% caíram), ficarem sem liderança e com o moral baixo com a Inquisição Celestial.

Após uma disputa que levou a destruição de dois celestiais antigos, Simkiel tomou o Principado da Destrução, superando até Mashhit, o mais provável sucessor. Muitos no Conselho preferiam o segundo, uma figura mais fraca e manipulável, além de adversário ferrenho de Laoviah. Simkiel tem pensamentos parecidos com os do Príncipe Caído, mas seus poderes são ligados à aniquilação. Ao invés de destruição com fogo e derramamento de sangue, simplesmente transformam em cinzas o que toca.

A intenção atual de Simkiel é deixar os anjos de destruição em liberdade e dar-lhes tempo para se recuperarem das perdas. Kemuel pensa diferente, atraindo os seus Devastadores para perto e vestindo-os com armaduras douradas. Ele pretende se aliar a Mashhit para caçar os anjos que caíram com Laoviah. Muito mais influente que o outro, está angariando aliados rapidamente na Cidade de Prata, com o risco de conseguir a inimizade de Simkiel, seu devido líder.

O enigmático Za'afiel ainda não se prontificou a nada. Como acontece com muitos Príncipes, ninguém sabe onde ele está. Não se tem ideia se caiu ou se ainda comparece às portas do Inferno. O Senhor dos Furacões é uma incógnita de um tempo em que mal e bem ainda não existiam. Se for um dos Príncipes caídos, é certo que seus anjos em breve o acompanharão. Esses Destruidores de cabelos esvoaçantes e rostos pintados de negro estão sendo acompanhados sempre que partem em suas missões com suas lanças cor de ébano e olhos de quartzo.

Poderes:

3 Pontos: O toque do anjo é de pura destruição. Aparece em vários aspectos como o fogo que incinera, milhares de pequenas navalhas, um vento cortante ou a simples força entrópica que desintegra a matéria. Causa dano de $3d6 +$ bônus de Força de Vontade uma vez por dia (cada uso extra: 3 Pontos de Fé). O anjo pode escolher tocar o alvo e manter o poder suprimido, ativando-o em outro momento. Enquanto não o ativar, não poderá utilizar outro. O tempo máximo de supressão é de uma hora/bônus de Força de Vontade.

4 Pontos: O anjo está protegido contra energias, absorvendo $9d6$ de dano por dia. Ele pode usar esses dados como quiser, seja usando os $9d6$ para absorver o dano de um único ataque ou dividindo em vários ataques no decorrer do dia. A proteção vale apenas para danos por energia (como fogo, raios mágicos, relâmpago), não por impacto, corte ou perfuração.

5 Pontos: A aura do anjo adquire um potencial destrutivo. Ele a expande de modo que toda a energia destrutiva de Demiurgo expire através dele, destruindo tudo ao redor, não importando se é vivo ou morto, amigo ou inimigo. A onda de destruição atinge um raio de 2 metros $+ 1$ metro por bônus de Força de Vontade. O dano causado é de $6d6 +$ bônus de Constituição. Pode ser usada uma vez por dia.

6 Pontos: O anjo adquire a oportunidade de transmitir toda a energia da destruição para um alvo, praticamente o desintegrando. O toque destrutivo força o alvo a testar Constituição contra a Força de Vontade do anjo. Caso falhe, é

desintegrado automaticamente. Se a vítima vencer, recebe 7d6 pontos de dano. Pode ser utilizado uma vez por dia.

7 Pontos: Os ataques do anjo se tornam tão destrutivos que perturbam as forças da criação. Uma vez por dia por bônus de Força de Vontade, ele transmite o poder destrutivo para a essência do alvo durante um ataque com armas brancas ou de tiro, desestabilizando-o. A vítima perde, além do dano, 1d6 + bônus de Força de Vontade pontos em sua Constituição. O dano é permanente, mas pode ser reduzido a metade se o alvo for bem sucedido em um teste de Constituição.

8 Pontos: O anjo adquire força das energias destrutivas direcionadas contra ele. Sua aura absorve as energias, mesmo que seu corpo sofra o dano, e permite que todo esse poder seja voltado contra os inimigos. Ele transforma os pontos de dano que recebe (totais, sem contar o IP) em bônus no atributo Força. Pode realizar isso uma vez por dia e dura 1d6 + bônus de Constituição rodadas, nas quais continua somando o dano à Força.

Fé

Príncipes: Ketheriel

Títulos: Arautos, Encarnações Divinas

Símbolos: Cruzes, estrelas, luas, sóis

Os Anjos da Fé são os guardiões das palavras de Demiurgo. São eles quem observam, velam pelas escolhas dos mortais e pelos dilemas religiosos. Decidem o que são as heresias e quais crenças devem ser desencorajadas antes que afetem o ritmo da existência celestial. Um Anjo da Fé vive sob a humildade de conter a palavra do Senhor em seus atos, porém também com o orgulho de ser considerado tão piedoso e fiel entre seus pares.

Esses celestiais julgam e alertam quando os desígnios de Demiurgo rumam para pontos considerados malignos. São os grandes representantes da lei verdadeira, podendo até se opor ao Conselho. De fato, muitos o fazem, tentando evitar que as decisões políticas tenham precedência perante os dogmas da fé. Para eles,

nenhum dogma se contradiz e também não existe para ser questionado. Deve ser seguido e tocado com o sentimento, não com o corpo ou com a mente.

Os símbolos religiosos estão espalhados pelas roupas e até pelo corpo dos Anjos da Fé. Eles portam tudo o que os mortais criam para lhes conectar com a fé em Demiurgo. Os rostos mais sérios são daqueles que se entregam completamente à fé e a tomam como a Lei propriamente dita. Suas asas e pele têm tons neutros e algumas vezes parecem ser feitas de pedra. Aqueles que assumem a fé como o sentimento sem razão ligam-se a faces mais sorridentes e compreensivas.

Organização: Os Anjos da Fé não se organizam politicamente. Ainda há muita intriga na Cidade de Prata que os separa e tenta levá-los para desígnios de religiões separadas. De fato, quando o Conselho vota a favor de uma religião, um Anjo da Fé pouco graduado pode ser colocado para legislar sob aquela corrente religiosa, cuidando para que seus seguidores cumpram aqueles dogmas e possam ser selecionados na Cidade de Prata. Os mais velhos afastam-se disso, atendo-se à palavra divina e esquecendo-se dos modos políticos, fracos e passageiros dos homens.

As organizações dos Anjos da Fé sempre são perigosas para os celestiais mais envolvidos na política. Quando Dalaiah criou a Inquisição Celestial, houve muita repercussão na cidade. Ele reuniu a maioria dos Anjos da Fé, atraiendo até mesmo dezenas que até o momento estavam sob a proteção de Ketheriel. O Serafim da Fé e da Obediência entrou em disputa com o Príncipe da Fé, gerando debates quase intermináveis que agitaram o Conselho e colocaram sociedades secretas da luz em prontidão para uma guerra civil. A aprovação da Inquisição Celestial acalmou os ânimos, permitindo que um novo mecanismo de opressão e vigilância ficasse ativo no lar dos anjos.

É certo que Ketheriel ainda não concorda com a criação da Inquisição. Ele mantém seus anjos em liberdade, permitindo que debatam livremente sobre as manifestações da fé entre os homens. Seus conselhos são apenas para que os celestiais se limitem a julgar a fé humana e permitam que apenas Demiurgo julgue a fé dos anjos. O Príncipe da Fé criou uma morada no

Distrito de Luna desde a discussão e ali recebe anjos e almas para longos debates. Os inquisidores observam quem entra e sai do castelo de nuvens de Ketheriel, anotando avidamente em seus livros quem se manifesta a favor da liberdade de fé.

Poderes:

2 Pontos: O anjo pode sentir qual o credo que um indivíduo diz seguir. Também é capaz de saber quantos Pontos de Fé um personagem tem, além do grau de conhecimento sobre religião. Vencendo o indivíduo em uma disputa de Percepção x Inteligência, pode saber qual sua verdadeira fé.

3 Pontos: Pode doar seus Pontos de Fé. Para cada ponto doado, o alvo recebe dois pontos. Pode realizar essa ação uma vez por dia. Recebe 1D de proteção contra efeitos realizados através de Pontos de Fé.

4 Pontos: Pode amplificar os milagres dos outros, porém não os seus. O aumento do efeito equivale ao bônus de Força de Vontade do anjo na razão de 1 para 1, ou seja, aumento de 1 dado para efeitos como cura ou 1 ponto para aumento de atributos ou 1 metro para efeitos de área. Pode usar esse poder uma vez por dia por ponto de Aprimoramento na Palavra da Fé.

5 Pontos: Pode ouvir todas as orações dos fiéis de sua religião em um raio de um quilômetro. Caso seja bem sucedido em um teste de Inteligência, pode entrar em contato com um desses fiéis, falando com ele ou doando-lhe Pontos de Fé. Durante esse contato, não pode tomar mais nenhuma ação e nem perceber o que acontece no ambiente a seu redor. O Bônus de proteção contra efeitos realizados através de Pontos de Fé aumenta para 3D.

6 Pontos: O anjo se torna muito mais receptivo aos Poderes da Fé que o beneficiem. Seu coração alimenta essas energias divinas, duplicando qualquer efeito benéfico utilizado especificamente sobre ele. Assim, poderes que afetem indivíduos em uma área terão o efeito duplicado apenas no anjo e não em todos os alvos.

7 Pontos: O Bônus de proteção contra efeitos realizados através de Pontos de Fé aumenta para 5D. Magias utilizadas por seguidores do Inferno recebem um redutor de 2D. Pode anular as orações feitas em um raio de 100 metros. Nenhum ser divino ouvirá qualquer prece. Quem quiser utilizar Pontos de Fé precisará vencer o anjo em uma disputa de Força de Vontade.

8 Pontos: O anjo pode gerar uma barreira de fé tão poderosa que parece até impenetrável. Uma vez por dia, ele aumenta em 5d6 seu IP durante um minuto por bônus de Força de Vontade. A barreira é invisível e envolve tudo em um raio de 0,5 metro, podendo, portanto, proteger quem o anjo estiver abraçando. Ele não pode atacar enquanto a barreira estiver ativa.

9 Pontos: O anjo adquire um uso extra de sua barreira de fé. Esse outro uso tem o mesmo efeito, exceto pelo raio que agora atinge um raio de 12 metros.

10 Pontos: O anjo pode anular os feitos de Pontos de Fé ou até mesmo a fé alheia. É com um simples olhar e uma vitória na disputa de Força de Vontade que ele desativa poderes baseados em Fé ou reduz em 4d6 os Pontos de Fé de uma criatura.

FÚRIA

Príncipes: Ksoppghiel, Zkoromiel

Títulos: Furiosos, Anjos da Fúria, Anjos da Ira, Flageladores, Fogo da Lei

Símbolos: Fogo, Espadas, Lanças, Furacão

Os Anjos da Fúria divina representam um aspecto tanto temido quanto famoso de Demiurgo. Ele nunca foi um pai muito clemente. Mesmo que a piedade fosse descrita pelos homens como parte de suas facetas, a punição logo aparecia representada por uma fúria que aterrorizava os sonhos dos mortais. O Antigo Testamento está repleto de exemplos da fúria divina e o Novo tem tantas de suas ameaças que o fiel ainda teme o que Demiurgo fará com os pecadores.

A função de um Anjo da Fúria é combater tudo aquilo que vá contra a vontade divina. Eles

atuam como tropa de choque, uma turba que avança como um furacão contra os oponentes, devastando qualquer sinal de pecado. Sua agressividade é tanta que muitos os confundem com demônios. De fato, a aparência nem sempre ajuda, visto que utilizam armas de violência pura como mangais, espadas de duas mãos e lanças pesadas, todas sempre cobertas de restos e troféus de inimigos tombados. Suas armaduras são símbolos de suas vitórias e os corpos estão marcados por batalhas. As forças elementais são expressas neles, desde as mãos de rocha à ventania que os envolve, rugindo enquanto surgem diante dos inimigos.

Organização: Os Furiosos raramente se reúnem em grandes grupos. Atuam como grupos pequenos de elite que quebram as formações inimigas e permitem o avanço de outras tropas celestiais.

Ksoppghiel, Príncipe da Fúria, é uma criatura de olhos de fogo, cabelos raspados e asas cobertas pelas peles dos mortais e demônios que já flagelou em nome de Demiurgo. Essa criatura é tão antiga que dizem que foi um dos primeiros a colaborar com a devastação de grandes áreas de Paradísia durante a construção da Cidade de Prata. Seus anjos são seres quase sem sentimentos. Os poucos que possuem envolvem a Fúria desatada, que é solta dos grilhões para esparramar sangue.

Zkzoromtiel, Príncipe da Ira, é líder de várias falanges na Cidade de Prata. Elas esperam no Deserto de Dудael pelo momento em que ele sairá do Fosso de Fogo para liderá-las. Ali esses anjos se reúnem, saindo apenas para missões especiais vestidos em suas armaduras vermelhas e negras, cobertas de areia e fogo. Ninguém sabe quais as intenções dele, mas alguns celestiais às vezes ouvem seus desejos e partem em missões especiais. Sua voz é fogo puro na mente, marcando como se o metal fosse inscrito.

Poderes:

3 Pontos: O Anjo da Fúria pode sentir a ira alheia. Ele consegue perceber o estado de nervosismo de uma criatura sem precisar de um teste de Empatia. Se for bem sucedido em um teste de Percepção, pode saber se um indivíduo tem poderes relacionados à Fúria.

Esse é apenas o início dos poderes da Fúria. Uma vez por dia, o anjo pode entrar em um

estado descontrolado em que recebe os seguintes bônus e desvantagens:

- +9 em Força e Constituição, portanto + 9 Pontos de Vida;
- Imunidade a Dor;
- + 2 no dano, considerado dano mágico;
- + 3 em Força de Vontade para resistir a efeitos mentais;
- Dura um combate inteiro;
- Gastando 3 Pontos de Fé, o anjo pode ativar esse poder outras vezes durante o dia (sempre com o mesmo custo).
 - redutor de 10% nos testes de Defesa;
 - Não recuará até o fim do combate;
 - Não adotará estratégias.
 - Estará exaurido ao fim da fúria com um redutor de - 6 nos Atributos Físicos.

4 Pontos: O anjo pode se alimentar da fúria alheia. Ele acumula toda a ira do ambiente, sugando-a para dentro de si e fortalecendo-se. Quando em meio a turbas iradas ou criaturas cuja raiva esteja sendo expressa ativamente, o anjo pode somar a sua Força um ponto por pessoa em um raio de 15 metros. O bônus adquirido não pode ser maior do que 4 vezes o nível em Fúria.

Caso esteja diante de alguma criatura com poderes de Fúria, pode retirar toda a energia dela. Se vencer uma disputa de Força de Vontade com o alvo, rouba-lhe toda a Fúria e ainda pode entrar em Fúria uma vez extra naquele mesmo dia. A vítima ainda sofrerá uma exaustão pós-fúria que reduzirá seus atributos físicos em - 4.

5 Pontos: O anjo adquire a possibilidade de entrar em estado de fúria mais uma vez. Agora ele possui um estado de Fúria e um estado de Fúria Iluminada. Esse último confere as seguintes vantagens e desvantagens:

- +12 em Força e Constituição, portanto +12 Pontos de Vida;
- Um ataque extra;
- Imunidade a Dor;
- + 4 no dano, considerado dano mágico;
- + 6 em Força de Vontade para resistir a efeitos mentais;
- redutor de 15% nos testes de Defesa.
- Dura um combate inteiro;



- Gastando 5 Pontos de Fé, o anjo pode ativar esse poder outras vezes durante o dia (sempre com o mesmo custo).

- Não recuará até o fim do combate.

6 Pontos: O anjo pode surgir dos céus como uma representação da ira divina. Ele aparece coberto de chamas em meio a raios e trovões. É uma aparição que causa tanta intimidação que pode matar um mortal de medo. Todos os indivíduos em um raio de 100 metros devem testar Força de Vontade ou serem tomados pelo medo, fugindo apavorados ou ficando paralisados (jogue 1d6, par significa fuga e ímpar, parálisia). O medo dura 1d6 rodadas + o bônus de Força do anjo. Mortais que tenham falhas críticas no teste sofrem 2d6 pontos de dano e precisam testar Constituição ou morrer.

Esse poder deve ser utilizado com cuidado e não mais do que uma vez por semana. Cada utilização é uma marca da ira divina na Terra. O abuso pode levar à destruição do anjo.

7 Pontos: O anjo pode se transformar em um furacão de ira divina. Ele não é mais apenas um ser envolto de carne e espírito. Agora seu corpo se esfacela em várias direções, permitindo abordar uma área de um raio de 10 metros. Em uma rodada, ele pode atacar uma pessoa por bônus de Agilidade. Sua aparência será como a de fogo, raios, trovões e uma nuvem do que há de mais terrível nos céus. Mortais e demônios devem testar Força de Vontade para não ficarem intimidados, recebendo um redutor de -15% enquanto estiverem na área de ataque.

A forma de fúria permite que o anjo se desloque apenas 6 metros por rodada. Ele só poderá ser atingido por armas mágicas de bônus no mínimo +4. Nenhum Índice de Proteção conta para absorver o dano e nem testes de defesa. O efeito dura 1d6+1 rodadas e só pode ser utilizado uma vez por dia. Ao fim dessas rodadas, o anjo estará exaurido e perderá 25 Pontos de Vida devido à dificuldade de se suportar a ira divina que carregou dentro de si.

O efeito pode ser repetido no mesmo dia gastando-se 10 Pontos de Fé.

8 Pontos: O anjo pode atingir o alvo da fúria divina com um ataque fulminante que passa por qualquer barreira que ele possua. Apenas

defesas feitas por artefatos divinos ou criadas por outras divindades pode absorver parte desse dano. Uma vez por dia, o celestial invoca as forças celestiais e utiliza toda sua energia somando 6d6 de dano a seu ataque de armas brancas ou de suas mãos limpas.

Existe uma outra vantagem nesse poder. Se o anjo puder visualizar seu alvo, ele atravessa todas as barreiras entre os dois como se não existissem, percorrendo 100 metros em uma rodada. Só pode ser realizado uma vez por dia.

GUERRA

Príncipes: Gadiel, Miguel, Phaleg

Títulos: Guerreiros, Conquistadores

Símbolos: Quaisquer armas

Os Anjos da Guerra formam os grupos mais bem estruturados dentro da Cidade de Prata. Receber a palavra da Guerra é praticamente tomar a posse de uma patente. Esses servos de Demiurgo são seus arautos na liderança em qualquer guerra ou batalha de maior duração. Ao contrário de Anjos da Destrução ou da Fúria, os Guerreiros existem para combater com disciplina, estratégia e união. Eles agem como demonstração de força divina em prol da dominação, dobrando o inimigo que não teme o poder celestial.

Os Conquistadores foram os primeiros anjos a receberem armas. Dizem que foi Lúcifer o primeiro a agraciá-los com uma espada e então a palavra da Guerra se expandiu como um bem essencial para a conquista da Cidade de Prata e expulsão dos Decadentes.

Esses celestiais estão sempre armados. Sua entrada nunca é permitida em locais de paz, pois a essência deles está permeada com as armas. Dizem que correm pequenas lâminas no sangue divino dos Conquistadores. Essas Espadas de Deus adoram ouvir falar isso, sem vergonha de derramar o próprio sangue nas Guerras Divinas.

Organização: As organizações dos Anjos da Guerra são as mais bem estruturadas e disciplinadas da Cidade de Prata. Alguns abordam até mesmo agências e sociedades específicas para que o Grande Exército de Deus, como se autodenominam, tenha acesso a várias funções. Seus líderes discutem entre si e podem ter

desavenças, mas sempre obedecem aos superiores. Um Anjo da Guerra pode pertencer a outras sociedades e participar de falanges de vários Príncipes, mas deve ter em mente que quando um dos Generais Divinos chama, é a Guerra que ele deve servir.

Os Guerreiros levam seus níveis de aprimoramento como patentes e respeitam aqueles com poderes maiores como superiores. Eles entendem que nos primeiros níveis são como soldados e nos seguintes como capitães, maiores e generais. Mesmo que tenham essa ideia entre si, a função dos Anjos da Guerra é sempre liderar grupos de ataque. Eles são uma elite de comando entre os militares da Cidade de Prata.

Gadriel é um dos Príncipes da Guerra. Quase tão antigo quanto Miguel, dizem que foi ele quem ensinou Gadreel, o caído da Segunda Rebelião que mostrou as armas aos homens junto a Azazel. É o mais duro dos Príncipes da Guerra, aquele que cuida dos avanços em Paradísia e sempre vota a favor do extermínio de outros panteões. O Conselho só coloca ele e seus anjos em missão quando realmente pretende eliminar os inimigos ou discipliná-los criando exemplos que nem os poderes divinos poderão esquecer. Seus seguidores tendem a sempre andar uniformizados e nunca deixam de comparecer às reuniões de seus grupos. Possui uma enorme base que chama de Quinto Céu da Guerra no Distrito de Marte.

Miguel é conhecido como “o” Príncipe da Guerra. Ele ofusca todos os outros generais quando se trata dessa palavra. Dizem que ele não sorri desde a queda dos homens e seu semblante é sempre o de um homem maduro que observa seriamente cada decisão. Sua voz é poderosa no Conselho, representando uma parte moderada e sábia, mesmo para alguém que tem as mãos tão sujas de sangue. Ele não questiona nem toma lados, apenas segue as ordens divinas. Dizem que em uma discussão recente com Gabriel, Miguel ergueu a voz pela primeira vez em sua existência. Corre o boato que isso significa um aviso de guerra. Ele tem anjos sob seu comando nas falanges, mas raramente dá a Palavra a Conquistadores que não o sigam diretamente.

Phalec ou Phaleg é chamado de Príncipe de Marte. É um dos supervisores de treinamento para guerreiros no Distrito de Marte. O rosto duro desse anjo desaparece apenas quando pretende elogiar um de seus soldados, o que faz com pouca

frequênci a. Suas falanges cuidam da proteção do distrito e atuam como força reserva. Ao que parece, seus anjos fazem parte das forças especiais que protegem os segredos da Cidade de Prata. Esse detalhe ainda não foi confirmado, mas suas alianças com Gabriel e uma certa desavença com Miguel sugerem os boatos.

Poderes:

2 Pontos: O anjo nunca fica desarmado. Ele pode criar uma arma quando quiser. Essa não é mágica e dura apenas por um combate. Os Conquistadores nunca utilizam esse poder para ameaçar, apenas para atacar. A invocação da arma demora uma rodada. A arma criada pode ser doada ou entregue a outra pessoa, mas o anjo não poderá criar outra enquanto não gastar uma rodada de concentração para dispersá-la.

3 Pontos: Uma vez por dia por bônus de Constituição, o anjo pode tornar sua arma mágica, somando-lhe um dano de um ponto por bônus de Força de Vontade. O efeito dura um combate completo.

4 Pontos: O celestial torna-se um espírito da guerra, adaptado a lutar em ambientes repletos de inimigos. Ele suga energia da batalha, ganhando um bônus de 15% nos testes de ataque e + 5 no dano sempre que houver mais de 3 oponentes.

5 Pontos: O celestial pode assumir a posição de liderança nos combates, gritando ordens para estabelecer melhor as sequências de ataque dos companheiros. Afetando uma pessoa por bônus de Carisma, ele confere um bônus de 30% para ser distribuído nos testes de ataque ou defesa dos aliados. Uma vez por combate, ele pode incitar todos para um ataque conjunto que confere um bônus de +3 no dano.

6 Pontos: O entendimento sobre a guerra é tão grande no anjo que ele pode passar seu poder e estratégia para seus soldados e ensiná-los a se livrar dos ataques alheios. Espalhando sua aura de guerra, ele coordena os ataques evitando os bônus de ataque e defesa que os inimigos ganhem. Um número de inimigos igual ao bônus de Inteligência perde quaisquer bônus dados por poderes ou magia que aumentem suas Perícias de

ataque ou defesa. Pode ser utilizado uma vez por dia (custo extra: 6 Pontos de Fé).

7 Pontos: Dizem que o Exército de Deus luta até a morte. Quando os Anjos da Guerra estão em combate, eles lutam até depois dela. Enquanto o celestial estiver de pé, um número de aliados igual a seu bônus de Constituição poderá continuar lutando mesmo que perca todos os Pontos de Vida ou sofra alguma paralisia mental. Caso o anjo caia ou perca as faculdades mentais, todos os guerreiros tombarão. Eles devem estar a menos de 30 metros do anjo para serem afetados e não poderão deixar de lutar por mais de uma rodada ou morrerão. Poderes de cura não funcionarão sobre eles, pois tecnicamente estão mortos e apenas a aura divina da guerra os mantém lutando.

8 Pontos: O anjo transforma-se na essência da guerra. Ele divide sua espiritualidade, transformando sua carne em espírito e penetrando nos corações dos seguidores de Demiурgo, podendo afetar uma pessoa por bônus de Constituição. Cada um dos abençoados recebe um bônus de 25% em ataque, defesa, Liderança e Estratégia, além de um bônus +3 no dano e +20 Pontos Heroicos. O efeito dura enquanto o anjo quiser permanecer nessa forma. Ele não poderá tomar nenhuma ação além de conferir seu poder a essas pessoas.

JUSTICA

Príncipes: Tsadkiel

Títulos: Juízes

Símbolos: Balança, Espada de Dois Gumes

A Justiça sempre foi um conceito confundido com a Fé na Cidade de Prata. Quase todos os grandes juízes da cidade foram anjos ligados à Palavra da Fé, unindo qualquer crime às leis religiosas. Somente as disputas religiosas após o surgimento do cristianismo e do islamismo demonstraram que os Anjos da Justiça eram necessários. A função desses era de julgar o mundo desvencilhando-se das leis de Demiурgo para entender os conceitos de ética e honra.

O trabalho dos Juízes é difícil e acaba os ligando a fé. Eles trabalham com conceitos

empíricos, criando leis que unam a Cidade de Prata e usando elementos comuns entre as religiões para resolver as disputas entre as facções. Colaboram principalmente quando assuntos delicados para os anjos estão em jogo, como o uso de magia e as relações com o Inferno ou outras cidades de Paradísia. Anjos da Fé tendem a condenar atos em favor dessas relações, portanto cabe aos Juízes julgar com parcimônia e sabedoria antes de condenar algo que pode ser vital para a manutenção tanto do poder quanto da política celestial.

Um Anjo da Justiça não é um executor. Ele não age para punir, mas somente para julgar e decidir quem está certo ou errado ou qual seria a melhor punição para algum indivíduo. Seu trabalho é orientar para manter o equilíbrio. Muitos acabam se tornando ótimos diplomatas por terem essa imparcialidade e sabedoria ao julgar.

Organização: Todo Juiz possui um tribunal para julgar. Esse não precisa ser um edifício ou qualquer tipo de construção. Ele se assemelha muito à personalidade do anjo. Um Protetor Potência com a Palavra da Justiça pode julgar em meio a uma floresta na Terra ou em um campo florido no Distrito de Luna. Um Serafim poderia ter um castelo nos Céus onde receberia anjos e demônios para emitir pareceres sobre a Guerra Espiritual.

Os Anjos da Justiça e os Demônios da Condenação são as criaturas mais envolvidas na manutenção do equilíbrio frágil da Guerra Espiritual. Existem entes poderosos que são procurados para resolverem as disputas. Essas criaturas são observadas de perto pelos Grandes Juízes, criaturas que observam a realidade e estão prontas para obliterar aqueles que não zelam verdadeiramente pela justiça.

Tsadkiel, também Tzadkiel ou Kaddisha, o Sagrado, é uma criatura com vários títulos. Senhor da Justiça, Guardião do Vento Leste, Protetor de Abraão são apenas alguns de seus nomes. Comunica-se diretamente com os Juízes mais poderosos da realidade, sendo o principal contato da Cidade de Prata com essas criaturas. Tsadkiel tem várias formas, mas geralmente prefere ser invisível como o vento, com uma voz que sussurra nos ouvidos daqueles que lhe pedem audiência.

O Conselho chamou Tsadkiel para uma audiência recentemente. Foram seis dias de debate entre o Príncipe da Justiça e os governantes da Cidade de Prata. No fim, o vento leste soprou com tanta força que os anjos precisaram segurar para não serem levados. Quem não fechou suas asas, sentiu os ossos se partindo perante a fúria de Tsadkiel. Gabriel voou atrás dele logo depois, enquanto Metraton exigiu que novos nomes fossem apresentados para que não houvesse mais apenas um Príncipe da Justiça.

Poderes:

2 Pontos: Os anjos da justiça nunca mentem e também nunca são tendenciosos quando julgam. Eles podem perceber facilmente os verdadeiros sentimentos e intenções de quem lhes testemunha. Ao conversar com uma pessoa, o Juiz pode saber plenamente qual o verdadeiro sentimento em relação ao assunto do que fala. Esse poder não trata apenas de saber se o alvo está mentindo, mas de conhecer as intenções por trás de sua manifestação.

3 Pontos: O anjo pode afetar o testemunho alheio. Ele toca o alvo com sua aura (alcance de 1 metro por bônus de Percepção) e retira todo o sentimento em relação ao objeto de testemunho. Sem os sentimentos, a testemunha tende a contar a verdade e a reconhecer os problemas em relação à disputa. Com esse poder, outros fatores que atrapalham o testemunho tornam-se irrelevantes. Mudos podem falar, memórias são trazidas de volta e manipulações mentais são desfeitas. Pode ser usado uma vez por dia, a não ser que um tribunal seja montado, o que lhe permite usar o poder sobre todas as testemunhas uma vez que jurem contar a verdade tocando a mão do anjo ou algum objeto sagrado.

4 Pontos: Quando o anjo assume a posição de Juiz, Acusador ou Defensor, torna-se protegido pela força divina enquanto o tribunal está em sessão. Nesse momento, qualquer ataque direcionado a ele volta na mesma quantidade para o atacante (funciona apenas nas primeiras 3d6 rodadas). Um outro uso desse poder é para que o Acusador ou Defensor procure evidências. Enquanto as procura fora do tribunal, recebe um bônus de +3 no IP (somente quando está trabalhando no caso).

5 Pontos: O Anjo da Justiça condena os criminosos, permitindo que outras criaturas possam caçá-los. Ele seleciona os executores da sentença, conferindo-lhes o poder divino de se certificar que a pena será cumprida. O Juiz pode beneficiar 1d6 indivíduos com esse poder, abençoando-os com um bônus de 20% nas Perícias de Ataque, Defesa e Rastreio contra o criminoso, além de um bônus de +4 no dano.

6 Pontos: O Juiz agora facilita ainda mais a punição do criminoso. Seus poderes de ocultação não funcionarão e as pessoas por quem passar sempre responderão prontamente para onde ele foi assim que perguntadas. Esse poder só funciona sobre um indivíduo que tenha sido justamente julgado pelas leis universais.

Luz

Príncipes: Shamshiel, Uriel

Títulos: Arautos

Símbolos: Um disco solar, uma vela

O Anjo da Luz é uma criatura de muitas funções. É um arauto, quando chega primeiro para revelar a luz divina e trazer calor e claridade para os necessitados. Ele leva a palavra aos locais mais distantes e ajuda a mantê-la. Também é o andarilho dos locais perigosos, o batedor que desafia as trevas e parte em frente, desafiando e rompendo as forças tenebrosas que se opõem a Demiurgo. Além disso, o anjo da luz conforta. Ele ilumina e ajuda a encontrar o caminho, abraça os necessitados com seus raios quentes e os coloca na segurança do verdadeiro caminho.

A Luz pode ter variadas funções na Cidade de Prata e os Anjos da Luz assumem essas características. Sua personalidade raramente é a de alguém que se esconde. Esses anjos agem como reveladores do que está oculto, mesmo que tenham que revelar o mal à força e com danos. Mas também podem ser aqueles que ocultam, ao ofuscar certos fatos com luz demasiada. Esses anjos podem ser tanto o alívio quanto a desgraça dos mortais. Assim como todo homem espera o nascer do sol, sabe muito bem que aquele disco de fogo no céu pode ser inclemente, matando com a mesma luz que mantém a vida.

Organização: Os Anjos da Luz não possuem nenhuma organização pré-definida. Grupos deles podem se unir para algumas missões ou se juntarem a sociedades secretas, mas não existe uma união entre aqueles que seguem essa palavra. Até os Príncipes costumam ser liberais, permitindo que seus anjos vaguem como quiserem, desde que sempre espalhem a iluminação divina pelo Universo.

O único grupo de organização mais extensa de Anjos da Luz são as 365 falanges de Shamshiel, o Sol Poderoso do Senhor. Esse poderoso anjo é um dos Príncipes Solares, mas, oposto a Uriel, age com amor e despreza a arte de causar o medo. Shamshiel é um anjo bondoso, apesar do poder bruto que carrega. Sendo um dos grandes guerreiros de Demiurgo, prefere agir com cuidado com os humanos, aquecê-los e protegê-los, mantendo-os sob a luz e guardando a violência para as Trevas. Mesmo quando os anjos sob sua ordem agem, são uma força coordenada e graciosa, diferente da sanguinolência frequente nas falanges de Uriel.

Poderes:

2 Pontos: O Anjo da Luz recebe 2 Pontos de Foco em Luz e dois Pontos de Magia extra.

3 Pontos: O Anjo da Luz pode usar seus Pontos de Fé para carregar as magias em que usa exclusivamente o Caminho da Luz. Cada 2 Pontos de Fé equivalem a 1 Ponto de Magia.

4 Pontos: As magias que envolvam o Caminho da Luz passam a ter o foco aumentado em dois. Esse aumento vale apenas para o valor do efeito da magia, mas não para cobrir requisitos mínimos de Pontos de Foco para se realizar um ritual.

5 Pontos: A aura de luz do anjo o protege contra forças das Trevas. Ele soma seu nível de Anjo da Luz no IP para resistir a dano por poderes demoníacos ou abissais ou baseados no Caminho de Trevas e Arkanun.

6 Pontos: O anjo pode usar a energia da luz para recuperar seus ferimentos. Enquanto sob a luz do sol ou na Cidade de Prata, ele recebe um bônus de +3 no poder Regeneração ou já o recebe

em nível 3. Uma vez por dia, ele pode absorver o efeito de uma magia ou poder baseado na luz e ao invés de receber dano, recuperar Pontos de Vida. Os Pontos de Vida que ultrapassem seu total durarão apenas 3d6 rodadas.

Morte

Príncipes: Gabriel, Izra'il, Kafziel, Mashhit, Kezef

Títulos: Ceifadores, Impassíveis

Símbolos: Ossos, Crânios, Foices

A missão dos Anjos da Morte é separar o corpo da alma ou levar ao falecimento aqueles que Demiurgo ou o Conselho julgam não ter mais o direito de viver na Terra. Eles descem dos Céus para eliminar as vidas dos mortais ou controlar as faces da morte. São os únicos cujo toque pode ser fatal a uma criatura com alma.

Os Ceifadores não matam por prazer ou quando precisam, mas apenas quando são ordenados. Uma vez que tenham recebido a mensagem divina, são enviados para eliminar algum mortal ou um grupo deles. É uma mensagem para que os fiéis sigam os dogmas.

As artes da Morte costumam ser sutis. Não possuem fogos ou explosões como as ações de Fúria e Destruição. O trabalho aqui é retirar a alma do corpo de um indivíduo ou simplesmente eliminá-lo. Também lhes cabe cuidar do chamado Dever da Morte no mundo. Eles analisam os casos de morte, escolhem quem não deve morrer e também cuidam para que os mortos-vivos sejam eliminados, controlando-os ou caçando-os. Por serem também os melhores e mais silenciosos assassinos da Cidade de Prata, raramente há boatos do quão bom são nisso.

Organização: Existem muitas organizações de Anjos da Morte no céu. Algumas são pequenas guildas especializadas em artes como a morte por doença, por eliminar as graças divinas ou a separação forçada da alma do corpo, jogando os espíritos pecadores no Inferno. Essas guildas são lideradas por anjos antigos que raramente se ligam a uma religião ou outra. Seus dogmas são fundamentados em questões básicas como a crença em Demiurgo e a atitude perante a

grandes crimes como o satanismo, blasfêmia, idolatria e a morte dos protegidos.

Gabriel, Príncipe da Morte, é conhecido como o mais poderoso desses Príncipes, quando não é sugerido que seja aquele com mais conhecimento e força depois da queda de Lúcifer. Seus planos são pouco conhecidos, pois o caos faz parte de sua mente. Agindo a seu bel prazer, ironizando membros do Conselho e fazendo perguntas indiscretas, ele é o tormento de muitos anjos e a iluminação de outros. Não se sabe se ele realmente organiza os Anjos da Morte que batiza. Eles simplesmente recebem recados em sua mente e supõem que sejam dele.

Kezef, O Príncipe Aprisionado, já foi tido como demônio ou como agente da destruição. Dizem que ficou preso no Tabernáculo até a destruição do Templo de Salomão. Seus anjos da morte são os mais agressivos de todos, conhecidos como Usurpadores de Almas. Eles arrancam as almas dos pecadores, gerando dor na carne e levando a mesma consigo para o espírito. Não se sabe se Kezef ainda existe mesmo, se caiu ou onde vive. Alguns dizem que se aliou a Laoviah ou que era apenas uma das facetas do Serafim da Destruição e do Castigo Final.

Kafziel não é um Príncipe, mas um dos anjos que trabalha para Gabriel, portando seu estandarte durante as batalhas. Ele é tido como Príncipe pois muitas vezes entrega o Batismo para seu general e ajuda os Anjos da Morte sob sua responsabilidade. Sempre supervisionou a morte dos reis e agora trabalha com a morte de grandes líderes da Terra, buscando-os ele mesmo quando falecem.

Izra'il, às vezes chamado Azrael, assumiu o papel de Príncipe da Morte nos Jardins de Allah. Tem uma personalidade oposta a Gabriel, levando a ordem como lema absoluto de sua existência. Dizem que quando Demiurgo pediu aos anjos um monte de barro para dar vida a Adão, apenas ele conseguiu trazer o que o Senhor realmente queria. Recebeu então o poder de separar a alma do corpo. Hoje escreve incessantemente em um livro nos Jardins de Allah. Apaga na mesma velocidade que redige, pois suas palavras são a vida de um homem e fazê-las desaparecer é decretar sua morte.

Poderes:

2 Pontos: O anjo pode sentir fatores relacionados à morte. Ele percebe cadáveres próximos, cemitérios e mortos-vivos, podendo sentir em qual direção estão ou se há algum próximo a ele em um raio de 20 metros. Observando uma pessoa atentamente, o anjo ainda consegue detectar a Marca do Assassino. Precisa ser bem sucedido em uma disputa de Percepção vs. Inteligência. Ele saberá quantas pessoas já foram mortas pelo alvo e, caso toque seu corpo e olhe em seus olhos, até os nomes das mesmas. Outra força da Morte imbuída no celestial é a capacidade de sentir espíritos e avaliar a qual casta pertencem, se são fantasmas ou espectros. Com um teste de Percepção, podem avaliar o tempo que estão presentes no mundo espiritual.

3 Pontos: O anjo tem liberdade para caminhar entre espíritos, demônios e mortos-vivos. Se não atacá-los, também não será atacado. Caso seja atacado, o agressor recebe um dano automático de $6d6 + 6$. Essa habilidade é concedida pelos pactos universais que uma criatura tem para poder coletar os espíritos dos fiéis. O anjo não deve abusar desse benefício para procurar desavenças ou fazer ataques oportunistas. Jogar com esse direito é procurar problemas com criaturas perigosas.

Se quiser, pode se tornar invisível para qualquer ser ligado a Spiritum ou morto-vivo. A invisibilidade dura $1d6 \times 10$ minutos e se desfaz caso ataque um alvo. O anjo começa a perceber fatores espirituais além dos físicos relacionados à morte. Agora ele observa um indivíduo e o analisa completamente, enxergando sua deterioração, sabendo sua idade, seu estado de saúde (pode saber se está envenenado, seus Pontos de Vida, seu valor de Constituição) e até as possibilidades de morte. Essa última característica é vista de acordo com os fios do destino do indivíduo. O anjo percebe por qual motivo é mais provável que o alvo morra. Não é uma certeza, pois ele ainda não tem acesso aos Livros dos Mortais.

4 Pontos: O manto da Morte cobre o anjo. Os mortais temem sua presença. A mera visão do anjo lhes causará terror, temendo que a morte esteja diante deles e não terão escapatória. Devem testar Força de Vontade sempre que enxergam o celestial em sua forma verdadeira. Caso falhem,

ficarão paralisados por 2d6 rodadas ou fugirão desesperados, largando tudo o que os atrapalhe. Essa habilidade não funciona se o anjo estiver disfarçado.

Um segundo efeito desse medo é a invisibilidade que o anjo pode criar em torno de si mesmo. Os mortais tendem a não vê-lo. Sua mente os evita, assim, para qualquer mortal perceber o celestial, deve possuir um poder ou magia de nível 6 ou superior. E se conseguir enxergá-lo, estará sujeito ao terror. Pode ser usada uma vez por dia por bônus de Inteligência e dura 1d6 + bônus de Força de Vontade minutos.

O anjo tem um bônus de 20% de Intimidação e Interrogatório contra mortais. As magias que causem medo utilizadas pelos mortais não funcionam nos anjos da morte.

5 Pontos: O anjo manipula os espíritos com facilidade. Envolvido pela aura de proteção da morte, suas mãos são capazes de tocar uma alma que esteja dentro de um corpo e arrancá-la, mantendo-a longe da carne. O corpo sem espírito cairá inconsciente. Para retirar a alma, o anjo deve vencer a vítima em um teste de Força de Vontade. Depois que uma alma é arrancada, o corpo permanecerá inconsciente e sujeito às ações do tempo. Sem os devidos cuidados, o indivíduo perecerá.

O celestial é capaz de prender espíritos com facilidade, paralisando-os em uma teia espiritual invisível. Todas as criaturas ligadas a Spiritum em um raio de 2 metros + 1 por bônus de Força de Vontade do anjo precisam vencer uma disputa de Força de Vontade com o celestial ou ficarão paralisado. O poder tem efeito por 3d6 rodadas + bônus de Força de Vontade. Pode ser utilizado uma vez por dia ou pelo gasto de 4 Pontos de Fé. Pode ser concentrado em apenas uma entidade espiritual, o que altera o efeito para horas ao invés de rodadas.

6 Pontos: A presença do anjo perturba os aspectos da vida. Ele extrai as forças vitais e prepara todos para a morte. Qualquer criatura viva em um raio de 30 metros do anjo deve testar Constituição contra a Força de Vontade do celestial ou perder 3d6 em Força. Aqueles que cheguem a zero desmaiarião e estarão a um passo da morte. Pode ser utilizado uma vez por dia ou uma vez extra para cada 6 Pontos de Fé gastos.

7 Pontos: O anjo pode perturbar as forças espirituais. Desestrutura toda a energia de outros anjos, espíritos e demônio em um raio de 30 metros. Todos precisarão testar Força de Vontade contra a Constituição do celestial para usar um de seus poderes, pois a utilização de suas forças sobrenaturais será descontrolada, causando 1d6 de dano por nível do poder. O mesmo acontece com quem tentar utilizar o Caminho de Spiritum. Quem tiver sucesso no teste ficará livre para usar seus poderes até o celestial reativar essa habilidade de novo em outro momento. O efeito dura um número de rodadas igual ao bônus de Força de Vontade do anjo e pode ser utilizado uma vez por dia.

O anjo também ganha uma nova habilidade. Ele tem o poder da Foice. Seus golpes recebem um bônus de +2 no dano e todo Acerto Crítico tem dano triplicado.

8 Pontos: Um Anjo da Morte não pode matar aleatoriamente, mas apenas quando recebe a oportunidade. Não é por isso que os mortais estão tão seguros. Qualquer criatura com energia vital pode ser amaldiçoada pelo celestial, que sugará suas energias da vida. Uma vez por dia, ele pode causar um dano de 3d6 + bônus de Força de Vontade na Constituição do alvo, precisando apenas tocá-lo. O dano será permanente e reduzirá Pontos de Vida, Perícias e quaisquer poderes baseados em Constituição. Um atributo reduzido a zero indica um coma instantâneo. Seres mágicos entram em coma só se forem bem sucedidos em teste de Força de Vontade difícil. Morrerão se falharem.

Noite

Príncipes: Lailah, Lieliel, Metraton

Títulos: Noturnos, Ocultos

Símbolos: A Lua, Céu Estrelado, A Escuridão, Corvos

Os Anjos da Noite sempre foram figuras desprezadas na Cidade de Prata. Desde que os primeiros deles assumiram a missão de tomar a forma da escuridão e vagar pelos trechos mais ocultos do Orbe, foram vistos com desconfiança. Os celestiais deveriam ser seres de luz e não



criaturas que conviveriam com as trevas e até se sentiriam mais confortáveis nelas do que diante da iluminação divina.

Acontece que um Anjo da Noite não costuma ser uma criatura que dá atenção à opinião alheia. Eles são escolhidos por serem fiéis a causa com um ardor supremo, sem, no entanto, ficarem cegos quanto à existência das diferenças e semelhanças entre luz e trevas. Sua existência se baseia em caminhar entre os planos e as sombras da Terra, andando entre os demônios, espionando ou agindo como assassinos e caçadores dentro das casas dos inimigos.

A personalidade desses celestiais quase sempre está repleta de sarcasmo, silêncio ou um asco gigantesco contra a hipocrisia. Eles convivem com o mal e o sentem na pele, apesar de não conviverem com o mesmo dentro de si como os anjos das sombras. Surgem como seres envolvidos em sombras, com tons de pele pálidos ou escuros como as noites de lua nova. Suas asas possuem a penugem dos corvos ou das corujas e muitas vezes os olhos lembram esses mesmos pássaros. A vingança lhes parece uma boa palavra e os ouvidos são seus sentidos mais atentos.

Organização: As alianças dos Anjos da Noite são poucas. A independência faz parte do instinto dessas criaturas. É preciso lembrar que as reações instintivas ou a razão pura são os dois extremos com o que convivem e nenhuma delas tolera imposições demasiadas. Assim, suas alianças são de pura amizade, sem um comprometimento de ordens de Anjos da Noite a não ser irmandades criadas para colaborarem em seus planos de espionagem. As Irmandades da Noite são grupos altamente secretos, em que os irmãos são capazes de morrer uns pelos outros. É um comprometimento de honrar um ao outro como diz a Lei para honrar pai e mãe.

Metraton é um dos Príncipes da Noite, mas tem tantas palavras de poder que é difícil dizer se realmente usa muito de seu espaço segundo esse título. É certo que os Anjos da Noite de Metraton são os mais organizados, divididos em dezenas de Irmandades da Noite infiltradas em sociedades secretas na Terra, Arcádia, Spiritum e, talvez, até no Inferno. Muitos deles são Apocriphae com missões de combate direto dentro das forças do Abismo para coletar

informações e destruir os males dentro de seu ninho.

Lielie não lida com seus anjos. Ele é um Príncipe quieto e sorrateiro, o mais novo dentro dos Senhores da Noite. Certos líderes angelicais dizem que esse anjo de pele negra e olhos leitosos ainda não comprehendeu sua posição e dizem que foi um erro escolhê-lo para o título. Acontece que encontrar Lielie para desfazê-lo da posição é impossível. As informações de que ele ainda não foi destruído chegam através das notícias sobre as disputas da Irmandade de Tenebras e dos Magos das Sombras.

Lailah é chamada às vezes de Rainha da Noite e costuma se comportar como tal. Assumiu a forma feminina com intensidade e comporta-se como uma mulher fatal, segura de si, caminhando pela Terra e quase nunca pisando na Cidade de Prata. Comanda legiões de espiões que nem desconfiam de sua identidade, misturada em tantas camadas que ninguém realmente conhece a verdade.

Poderes:

2 Pontos: O anjo se envolve com o manto da noite. Ele pode disfarçar sua essência angelical com o manto da escuridão. Pode escolher parecer ser um vampiro, demônio ou fantasma para as percepções dos outros. Para notar sua verdadeira natureza é preciso um poder ou maior do que o nível em Anjo da Noite + 2 (portanto, pelo menos um poder ou magia de nível 4 para perceber que aquele vampiro de olhos vermelhos e face branca como leite é na verdade um anjo). Recebe um bônus de 20% em Furtividade e em Lábia.

3 Pontos: O anjo caminha invisível durante a noite, podendo desaparecer três vezes por noite (ou em locais de trevas) como se estivesse sob efeito de uma magia de Foco 4 e com duração de 20 minutos. Depois de atacar ou fazer movimentos bruscos, a invisibilidade acaba após 1d6 rodadas. Durante esse tempo, permanecerá como uma forma quase transparente, o que confere um redutor de -20% aos seus atacantes. Recebe um bônus de 10% em Furtividade.

4 Pontos: O anjo entra em contato com a noite, sentido as vibrações e as energias que surgem quando o sol se põe. Ele sente todas as

forças sobrenaturais em um raio de 100 metros por bônus de Percepção. Sabe que elas estão ali, mas não poderá identificar sua localização. Concentrando-se eficientemente, pode detectar um grupo de criaturas específico como vampiros, demônios, fantasmas, magos. Qualquer uso de magias de Arkanun, Spiritum ou Trevas será detectado pelo celestial quando a magia for invocada no perímetro de percepção do anjo, estando ele usando o poder ou não.

5 Pontos: O anjo se sente mais confortável durante a noite. Ele depende dela para extraír parte de sua força. Todas as noites ou em locais cheios das mais puras trevas, ele recebe um bônus de +4 no IP e +30% nos testes de Esquiva.

6 Pontos: O anjo sente o mal à espreita na noite. Ele o ouve rastejando e se aproximando. O anjo pode sentir a aproximação das trevas num raio de 10 metros por bônus de Percepção. Abaixo desse perímetro, ele nunca é pego de surpresa por seres que possuam alguma fraqueza ligada à sensibilidade à luz ou que venham do Inferno ou Planos Inferiores. Reconhece sua verdadeira identidade em qualquer encontro, a não ser que utilize, uma magia ou poder de nível maior do que 8 para se ocultarem (ou artefatos mágicos poderosos).

PAZ

Príncipes: Habudiel

Títulos: Pombos, Anjos Brancos, Silenciosos

Símbolos: Pombo, a cor branca

A história da Cidade de Prata conta que a missão dos Anjos da Paz acabou no exato momento em que Demiurgo decidiu que criaria os homens. Desde então, eles apenas choraram e lamentaram sem saber qual seria sua missão. Os Anjos Brancos veriam seu próprio sangue ser espalhado pelos humanos, quando desceram à Terra disfarçados e foram prontamente mortos.

Os Anjos da Paz vivem os maiores dilemas da Cidade de Prata, tentando compreender qual sua função em um local onde a guerra contra todas as outras crenças é lei e os principais seguidores vivem em estado de sítio em uma disputa interna contra tudo o que consideram

diferente de suas crenças. A pouca paz que os Pombos podem dar a um indivíduo está no consolo ter alguém para ouvi-los ou de suprimir os instintos guerreiros dos inimigos que oprimem os pobres e indefesos.

A história desses celestiais consegue ser quase tão conturbada quanto a dos Anjos da Verdade. Conta-se que a maioria deles é tão jovem pois Demiurgo destruiu quase todos ao longo das eras por terem ousado levantar sua voz contra o Senhor. Não se sabe por que o Senhor dos Exércitos teria criado o poder dessas palavras. Paradisianos de outros panteões alertam que os Anjos da Paz são uma mentira que existia apenas para enganá-los com falsas promessas até que a Cidade de Prata organizasse seus exércitos para um ataque final.

Organização: Os Anjos da Paz formam uma sociedade firme que se apoia em quaisquer eventos. São verdadeiros advogados, atuando para proteger qualquer alma da Cidade de Prata que seja enviada a um tribunal simplesmente por ser contra as guerras religiosas. As forças políticas aliadas à guerra tentam descoodenar os Pombos há tempos com relativo sucesso em algumas eras, mas eles parecem ser protegidos por um poder maior que os permite se reagrupar. Cientes da perseguição, os Anjos da Paz melhoraram as perspectivas de se defenderem dos ataques políticos e tentarem finalmente conseguir um local no Conselho, dando moderação à política da Cidade de Prata.

O único Príncipe da Paz conhecido é Habudiel, um anjo de pura luz, sem corpo físico. Ele viaja continuamente pelos distritos da Cidade de Prata e desce à Terra nos piores momentos para tentar salvar ao menos algumas almas da insensatez dos homens. É um dos Príncipes mais novos que existe, mais jovem do que muitos Serafins. Sua principal meta é desfazer as desavenças religiosas dentro da Cidade de Prata.

Poderes:

2 Pontos: A presença do celestial gera calma e paz. Enquanto se expressa, consegue suprimir os desejos de guerra dos inimigos. Todos em um raio de 15 metros do anjo precisão vencê-lo em uma disputa de Força de Vontade para tomarem atitudes violentas, tanto em palavras quanto atitudes. O efeito do poder se quebra se o

anjo ou seus aliados tomarem alguma ação agressiva.

3 Pontos: O anjo pacifica o coração de um indivíduo. O toque da paz transfere energias pacíficas para o espírito da vítima. Sob esse efeito não poderá utilizar poderes como Fúria e qualquer habilidade que aumente suas Perícias com armas ou o dano terá o efeito reduzido à metade. Seus testes de ataque terão um redutor de 25%, pois ele perderá toda vontade de executá-los. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez por dia (custo extra: 3 Pontos de Fé) e dura 3d6 rodadas.

4 Pontos: A força de paz transmitida pelo anjo passa a afetar objetos inanimados além de seres conscientes. Qualquer arma que penetre em uma área de 2 metros de raio por bônus de Força de Vontade do celestial terá o dano reduzido para 1/3 (divida o dano por 3 e arredonde para baixo). Armas ainda desembainhadas não poderão ser sacadas. O efeito dura uma rodada por bônus de Inteligência do celestial. O anjo é capaz de identificar qualquer anseio de violência dentro dessa área, sabendo ou não da presença do indivíduo. Seres invisíveis ou indetectáveis de outra forma se tornarão visíveis para o celestial caso tomem tendências agressivas.

5 Pontos: Funciona como o anterior, mas agora a aura do anjo anula também poderes que aumentem dano ou habilidades relacionadas ao combate, assim como magias agressivas.

6 Pontos: O anjo pode selar tratados de paz. Auxiliando os indivíduos a jurarem paz um para com o outro, poderá se certificar de que nenhum dos dois quebrará as promessas. Para voltarem a se atacar, precisão testar Força de Vontade e, ainda sim, estarão submetidos aos poderes anteriores. Um líder pode assinar o tratado para um grupo, mas o poder do anjo pode afetar no máximo uma pessoa por ponto de Constituição. Sendo o contrato anulado ou quebrado por qualquer uma das partes, todos presentes durante a assinatura estarão cientes, inclusive sabendo os motivos da quebra da palavra.

7 Pontos: O celestial divide sua essência em paz e energia, fundindo-se ao coração dos

indivíduos. Os alvos podem resistir à possessão em uma disputa de Força de Vontade. A falha indica que o anjo entrará em seus corações e eles não poderão ser violentos enquanto estiverem possuídos. O anjo pode possuir uma pessoa por ponto de Constituição. Nessa forma, não poderá fazer mais nada além de ver e ouvir o que os indivíduos fazem. Poderá, no máximo, usar outros poderes de Anjo da Paz ou seus poderes angelicais sobre os possuídos.

PUNIÇÃO

Príncipes: Hutriel, Makatiel, Pusiel, Rogziel

Títulos: Carrascos

Símbolos: Flagelo, Fogo, Chicote, Correntes

Os nomes dados aos Príncipes da Punição revelam o que se esperar desses anjos. A Praga de Deus, o Fogo de Deus, o Juiz Rígido e Flamejante são apenas alguns dos títulos daqueles que recebem a Palavra da Punição. A maioria é tão antiga quanto o primeiro pacto entre Demiurgo e os homens, tendo criado pequenos reinos para punir as almas dos pecadores, pois a missão deles e de seus servos é flagellar aqueles que duvidaram do Senhor e de Sua palavra.

A força de um Anjo da Punição está em nunca questionar seus atos. Eles existem principalmente para cumprirem ordens, avançando contra o pecado em momentos específicos e fazendo com que os mortais os temam. Seu cargo não demonstrar ira, destruir ou lutar, mas tornar as consequências dos atos dos mortais as piores possíveis. Eles causam fome, acorrentam, amaldiçoam, enchem de dor. Surgem com aparência condizente com o método utilizado para punir. Existem anjos cobertos por mantos que escondem toda espécie de praga sob os tecidos. Outros estão envoltos por correntes ou fogo.

Organização: Os Anjos da Punição são criaturas solitárias. Vivem apenas para esperar o momento de punir o pecado. Esperam o chamado do Conselho, da Inquisição Celestial ou de alguma organização a que tenham se filiado. Muitos são Captare que caçam os pecadores ou Corpore que vagam pelos mundos para prender espiritualmente os blasfemadores. Seu trabalho

envolve reagir a um evento. Eles são criaturas passivas que precisam esperar o erro alheio para então partirem para a agressão.

Um Anjo da Punição pode se filiar a alguma sociedade, mas a maioria prefere se manter distante, agindo como uma espécie de mercenário independente chamado quando alguém precisa de um corretivo. A morada predileta dessas criaturas é o Deserto de Dudael.

Hutriel era o Anjo da Punição de dez nações nos tempos antigos. Tinha um espaço espiritual chamado de Inferno de Hutriel para onde levava as almas das tribos que desafiavam os israelitas. Quando Christos desceu à Terra, Hutriel fechou as portas de seu reino e enviou todas as almas para o Inferno. Desceu para as portas do reino de Shaitan e ali se manteve para assegurar que ninguém escaparia da derradeira punição da pós-vida. Seus seguidores são sempre anjos cheios de correntes e ganchos. Comanda uma das montanhas espirituais que cerca o fosso do Inferno, aceitando serviços para seus anjos quando a Cidade de Prata chama.

Pusiel vive no Deserto de Dudael observando os anjos punidos na Segunda Rebelião. Essa criatura de chamas cuida para que as criaturas continuem presas e atormentadas pela eternidade. Dizem que o crepitir das chamas é o sorriso de Pusiel ao ver seus irmãos traidores sofrerem com as queimaduras do fogo sagrado.

Poderes:

2 Pontos: O anjo pode espalhar dor em um raio de 2 metros por ponto de Aprimoramento na Palavra da Punição. Todos nessa área devem testar Constituição contra a Força de Vontade do anjo para não se dobrarem e se contorcerem devido ao sofrimento. As sensações que o provocam podem ser a de chamas lambendo a pele, vermes comendo as entradas, ganchos afundando e puxando a carne ou simplesmente a dor inexplicável na alma. O efeito dura 3d6 rodadas + bônus de Força de Vontade e impedirá que os alvos tenham qualquer ação. Pode ser utilizada uma vez por dia mais uma por 3 Pontos de Fé.

3 Pontos: O anjo prende uma vítima com grilhões espirituais. Ele toca o alvo e depois aponta o local onde o grilhão estará preso, podendo deixar uma distância de até 6 metros

entre os dois. Só é possível quebrar o grilhão com armas mágicas de bônus +2 ou maior e sua duração é de 1d6 rodadas por bônus de Constituição do celestial. Pode ser utilizado uma vez por dia mais uma por 3 Pontos de Fé.

4 Pontos: O anjo reduz o atributo do alvo. O poder exige o toque e permite a resistência em uma disputa da Força de Vontade do celestial contra o atributo a ser reduzido. Caso o anjo tenha um acerto crítico, a redução será permanente. Um sucesso normal reduz o atributo em 2d6 pontos por 1d6 dias. Pode ser utilizado uma vez por dia mais uma por 5 Pontos de Fé. Um atributo reduzido a zero leva a inconsciência imediata do indivíduo durante toda a duração do poder.

5 Pontos: Os poderes da punição agora afetam as habilidades especiais e Perícias de um indivíduo. O anjo precisa ser bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade com a vítima. Sucesso indica que o alvo ficará impossibilitado de utilizar uma Perícia ou poder específico durante 1d6 dias (não pode ser geral como todos os conhecimentos ou todos os Caminhos de Magia). Caso o anjo deseje, pode ligar essa inibição a uma atitude específica, como um mortal que não conseguirá utilizar sua Perícia com pistola somente contra cristãos. Nesse caso, o efeito dura 2d6 dias. Pode ser utilizado uma vez por dia mais uma por 6 Pontos de Fé.

6 Pontos: O anjo estende a área de efeito do poder anterior, atingindo uma pessoa por bônus de Constituição. O efeito é medido em horas ao invés de dias.

7 Pontos: A Palavra da Punição permite que o celestial crie um Inferno pessoal para um indivíduo. O anjo deve tocá-lo e então usar toda energia divina para criar esse pequeno bolsão espiritual para onde a criatura será transportada por 1d6 semanas. Ali ela sofrerá toda espécie de tormentos que dobrarão sua vontade e lhe mostrará o erro que foi cruzar o caminho da Cidade de Prata. Quando deixar esse Inferno Pessoal, a vítima poderá utilizar apenas metade de qualquer atributo para resistir a poderes angelicais. Somente quando ganhar um novo ponto de Aprimoramento, poderá gastá-lo para

reestabelecer sua vontade e disposição contra as forças celestiais.

VERDADE

Príncipes: Gabriel, Miguel

Títulos: Guardiões

Símbolos: Nenhum

A Palavra da Verdade é uma das mais raras na Cidade de Prata. Pouquíssimos anjos recebem essa graça e alguns a carregam como se fosse um fardo, olhando para seus antigos colegas com desconfiança e enxergando fundo nos corações. É difícil não apontar o dedo para as hipocrisias e mentiras que enxergam continuamente. Um dos poucos refúgios que encontram é sob o mando da Inquisição Celestial, que os recebe de braços abertos.

Os Anjos da Verdade não usam ironias nem escondem suas opiniões. Para eles, a Verdade é uma questão certa, que não deve ser escondida ou disfarçada. Enfrentam as situações sociais com obstinação, mesmo sabendo que muitos não gostarão da franqueza. A alcunha de Guardiões é dada apenas aos mais antigos, os outros não usam títulos. O que os mais velhos guardam é uma verdade que em geral os anjos preferem não perguntar.

Existe muita discussão sobre a real missão dos anjos coma a Palavra da Verdade. O boato mais comentado é o que de o que realmente pretendem é impedir que qualquer uma das grandes verdades da Cidade de Prata seja dita ou reconhecida.

Organização: Os Anjos da Verdade costumam se reunir com frequência para longos debates sobre a situação da Cidade de Prata. Entram em disputa com Anjos da Fé e grupos mais secretos, desafiando-os a contarem tudo sobre seus intentos. Nenhuma organização além disso ocorre e dizem que nem é permitida.

Já houve mais Anjos da Verdade, mas suas hostes foram queimadas pessoalmente por Demiурgo e Laoviah queimou o restante quando Amitiel, Príncipe da Verdade, opôs-se a Demiурgo quando este quis criar os homens. Junto ao Príncipe da Paz, protestou e o próprio Senhor lançou suas chamas sobre ele. Dizem que

houve mais na história e que Lúcifer caçou os Anjos da Paz enquanto Laoviah fazia seu trabalho. O restante, não se sabe.

Miguel e Gabriel são os únicos Príncipes de Verdade atualmente. Dizem que Metatron também tem esse cargo, mas ele nunca revelou nada sobre essa missão. Miguel e Gabriel abençoam anjos com a Palavra, porém quase não mantêm contato com a maioria deles, a não ser os Guardiões. Miguel colocou alguns deles sob seu serviço, junto às tropas. Dizem que Dalaiah, líder da Inquisição Celestial, está procurando esses Guardiões e reservando um lugar para eles nos calabouços da torre inquisitorial. Não se sabe se estão lá para interrogar ou serem interrogados.

Poderes:

2 Pontos: As palavras do anjo estão cobertas de veracidade. Ninguém duvida que ele esteja mentindo. Sua franqueza está expressa no rosto. Essa ligação com a verdade lhe permite entender quando os outros mentem e discernir códigos secretos em conversas e falas. Sua assinatura ou selo é sinal de fé, garantindo a veracidade de documentos e contratos.

3 Pontos: Pode perceber mentiras que estejam sendo planejadas ou ditas por pessoas que tenham um valor menor do que o do anjo em Inteligência. O anjo pode ler códigos secretos e criptografia sem dificuldade. Funciona em um raio de um metro por bônus de Força de Vontade.

4 Pontos: Ninguém em um raio de um metro por bônus de Força de Vontade do anjo pode mentir. Todas as perguntas feitas sempre devem ser respondidas. Para negar uma resposta é preciso ser bem sucedido em um teste Difícil de Força de Vontade.

5 Pontos: O anjo abençoa uma pessoa com um dom da verdade. Durante um número de dias igual a $1d6 +$ bônus de Força de Vontade do anjo, o alvo não poderá mentir. Caso tente, receberá automaticamente $6d6$ pontos de dano. Há uma vantagem nisso. A vítima está imbuída com a palavra da verdade, o que lhe dá um bônus de 10% nos testes sociais quando quiser fazer alguém acreditar em sua opinião. O alvo pode evitar essa benção, mas precisa vencer o anjo em uma disputa de Força de Vontade.

6 Pontos: O anjo se transforma na essência da verdade, espalhando-se entre os corações e almas. Nessa forma espiritual, ele não poderá tomar nenhuma atitude além de se ligar ao corpo alheio e impedir que essas pessoas mintam. Saberá tudo o que pensam e os conduzirá ao caminho da verdade. Pode punir aqueles que tentem mentir causando-lhe 6d6 pontos de dano a cada falso testemunho. Afeta um número de alvos igual à Inteligência do anjo. As vítimas podem resistir ao poder em uma disputa de Força de Vontade.

VIDA

Príncipes: Rafael

Títulos: Protetores da Criação

Símbolo: Peixes, Frutas, Coração

Demiurgo criou os anjos, a Cidade de Prata e toda a vida existente nela. Moldou os humanos do barro e selou o pacto com eles. Como Senhor da Criação, deteve um dos maiores poderes divinos, aquele de moldar o nada e gerar a existência. Para manter a vida intacta, seus servos ainda se esforçam para restaurar todo o dano causado por guerras, combates e agressões dos oponentes do Criador.

Os Anjos da Vida são criaturas observadoras com uma tendência a aproveitarem os momentos de sua existência plenamente. Isso não significa que sejam afobados ou hiperativos, mas observam, sentem e falam sobre cada segundo ou cada visão da vida como únicos.

Organização: Os Anjos da Vida estão rigidamente organizados sob o comando de Rafael, o que coloca a maioria deles aliada à religião católica e lutando em campanhas contra o aborto e uso de contraceptivos. Eles vivem para observar a vida e protegê-la, agindo com frequência na Terra e explorando Paradísia para novas manifestações de formas de vida (o que inclui até destruir aquela vida que não é considerada agraciada pelo Senhor).

Os poucos Anjos da Vida que não estão sob o comando de Rafael não se aliam a muitas sociedades secretas, temendo que alguma delas possa se manifestar contra o Príncipe da Vida e

lhes causar problemas. Eles sabem que sua liberdade só é garantida desde que não entrem em conflitos com aquele que os batizou.

Poderes:

2 Pontos: O anjo pode sentir e caracterizar tipos de vida em um raio de dois metros por ponto de Percepção. Ele detecta a espécie e o estado de saúde (sadio, doente, ferido, muito ferido, próximo da morte). Pode curar 2d6 por ponto de Aprimoramento na Palavra da Vida uma vez por dia, podendo dividir os dados para fazer mais de uma cura por dia.

3 Pontos: A energia divina é capaz de curar todos os males que afetem o corpo do indivíduo (não vale para males espirituais ou mentais). Tocando o alvo ou a si mesmo, o anjo elimina quaisquer venenos, doenças ou maldições que afetem o estado natural do organismo. Pode ser usado uma vez por dia.

4 Pontos: A bênção da vida pode ser passada adiante. O alvo do toque angelical terá sucesso automático nos próximos 1d6 testes de Força ou Constituição e ainda receberá o poder Regeneração 2 por 1d6 dias. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por dia e a mesma pessoa não poderá ser alvo do mesmo naquele mês.

5 Pontos: A aura angelical tem o dom da vida. Todos os seres vivos em um raio igual a um metro por bônus de Constituição sentem-se revigorados e no auge da existência. Receberão o poder Regeneração 4 enquanto estiverem sob essa aura e já receberão 2d6 PVS simplesmente ao entrarem no perímetro (o que só funciona na primeira vez, se se machucarem e entrarem de novo, não surtirá efeito). A aura não tem limite de duração caso o anjo permaneça imóvel. Qualquer movimento cancela o efeito que só poderá ser utilizado novamente após 24 horas.

6 Pontos: Agora a aura angelical se expande para curar. Todos, amigos ou inimigos, em um raio de um metro por bônus de Constituição recuperarão 3d6 PVs. Pode ser utilizado uma vez por dia (custo extra: 5 Pontos de Fé).

7 Pontos: O toque angelical cura as mais poderosas doenças e venenos que afligem o corpo. Quaisquer degenerações, paralisias e deformações podem ser curadas com esse toque, o que vale até para as degenerações físicas causadas pelo contato com forças infernais e abissais. Simplesmente encostando em uma fêmea, o anjo pode permitir que ela engravidie, garantindo que isso aconteça na próxima relação sexual e que o feto se desenvolva plenamente. Pode ser utilizado uma vez por dia e custa 7 Pontos de Fé.

8 Pontos: O anjo ganha o poder de transformar a matéria em vida. Ele não cria vida, mas a muda a essência de um anjo, demônio ou até vampiro para um humano normal, com todas as sensações da mortalidade, inclusive a própria mortalidade! Deve tocar o alvo o qual tem direito a resistir em uma disputa de Força de Vontade. Se a vítima perder, permanecerá transformada em um humano normal por 1d6 dias. Não terá acesso a seus poderes nessa forma e morrerá caso chegue a 0 PV, sem poder ser ressuscitado.

CAPÍTULO QUATRO:

ORGANIZAÇÕES

As sociedades da Cidade de Prata são fundamentalmente importantes para a vida celestial. Por mais que alguns líderes queiram manter apenas as leis religiosas como o cerne de todas as decisões, a política engloba a religião e os dois fatores se misturam. Às vezes eles acabam se juntando a outro ainda mais frequente na Cidade de Prata, a guerra, uma extensão desses outros dois atos. Movimentando tudo isso estão as sociedades angelicais.

A maioria dos anjos não pertence a nenhuma sociedade, principalmente quando se trata das secretas. Muitas são conhecidas apenas em um distrito e outras não passam de boatos ou histórias contadas em rodas de almas que pretendem falar sobre o passado da Morada de Deus.

Os modos de se entrar para uma sociedade são variados. São desde apenas pedir permissão a um dos líderes para participar das reuniões aos meios violentos dos Templaritas, que cortam suas asas em nome de Demiurgo. O modo de sair de uma delas varia da mesma maneira. Não é possível deixar algumas enquanto há aquelas que simplesmente dão um abraço e desejam que Demiurgo acompanhe o novo caminho do anjo.

ORDENS E SOCIEDADES SECRETAS

CRUORIS PAGANUS

Tendência: Qualquer uma, mas oficialmente não alinhada

Símbolo: Uma espada atravessando um chifre

Miguel um dia declarou-se inimigo de todos os deuses que não se submetem-se a Demiurgo. Essa posição era a de Lúcifer até a Queda e antes que Laoviah, Príncipe da Destrução, assumisse o encargo e destruísse Paradísia em um mar de batalhas e fogo, coube ao Príncipe da Guerra tomar a frente e declarar-se transmitindo a batalha para a Terra e escapando de uma guerra total em Paradísia. Enquanto de um lado Laoviah exterminou exércitos de pagãos que se aproximaram demais da Cidade de Prata e eliminou pelo menos dois ou três panteões, Miguel cuidava para minar o poder dos deuses inimigos na Terra. Ele levava suas falanges para caçar as divindades menores e espíritos silvestres, cortando mortalmente a conexão dos servos espirituais. Quando a divindade pretendia se vingar pessoalmente e surgia na Terra, caía na armadilha e encontrava o próprio Miguel à espera.

Os principais agentes de guerra na luta contra os pagãos formavam falanges específicas nas Hostes da Destrução e da Guerra. Após o destino trágico de Laoviah, os matadores de pagãos do Príncipe da Destrução e do Castigo Final juraram servidão a Miguel ou caíram. Então formou-se verdadeiramente a Cruoris Paganus, um grupo especial sem alianças religiosas, com um juramento especial de seguir as ordens de Miguel para caçar divindades específicas entre os mortais e até com algumas missões fora da Terra.

Um Matador de Deuses deve aprender que sua missão é acabar com a diversidade divina. Ele caça, ele mata e se banha no sangue de quem se julga maior do que a palavra do Senhor. É a cruz e o martírio dos pagãos, ensinando-os a sofrerem como nunca imaginaram. Esses anjos desconhecem a piedade para tudo que não seja humano. Desde que os seguidores de Laoviah se

juntaram a eles, atos como crucificação de Álfar, flagelamento de sereias e desmembramento de heróis celtas tornaram-se conhecidos no Orbe. Alguns dizem que esses atos não são da Cruoris Paganus, mas dos servos de Laoviah em atuação.

Intenções: O paganismo é uma chaga quase intratável na Terra, onde as mentes dos mortais adoram divagar para o perigo de se abandonar Demiurgo. Por mais difícil que seja a tarefa de conduzir os humanos para a verdadeira fé e fazê-los esquecer dos deuses falsos, impossível não é uma palavra que os servos do Todo Poderoso aceitam. A única impossibilidade seria não reconhecer o poder divino. E é essa impossibilidade que eles pretendem mostrar aos pagãos.

A Cruoris Paganus caça implacavelmente. Reúne bandos de anjos quando uma divindade menor precisa ser morta ou enviando um caçador solitário para localizar e eliminar uma conexão dos espíritos pagãos com a Terra. Eles encontram fontes mágicas e bosques sagrados e matam os espíritos que ali vivem, partindo então para a sacralização do lugar, cortando todos os portais entre a Terra e outras cidades divinas de Paradísia ou Arcádia.

Graus: A Cruoris Paganus não tem graus. Os anjos são reconhecidos pelo renome de acordo com o que caçam, o que lhes confere respeito entre os seus, mas não existem ordens a ser dadas. Grupos de caça são organizados pelos líderes de falange ou por um subordinado direto de Miguel, quando então são escolhidas as lideranças.

Os anjos costumam se especializar em caçar criaturas de determinadas cidades paradisianas. Algumas vezes, costumam se adaptar a mais de uma, podendo inclusive comprar os aprimoramentos a seguir mais de uma vez.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo é treinado nos Campos de Marte antes de partir para as missões. Lá ele aprende a perseguir as forças pagãs, podendo sentir seres sobrenaturais provenientes de outras cidades de Paradísia quando estiver na Terra. É preciso um teste de Percepção e a sensação alcança uma distância de 10 metros de raio por



bônus de Percepção. Recebe um bônus de 10% em conhecimento sobre um tipo específico de criatura que pretenda caçar.

2 Pontos: O anjo recebe armas especiais para lidar com pagãos. Elas recebem um bônus de +4 no dano para ataque contra uma tipo específico de criatura e ainda +10% no ataque e na defesa.

3 Pontos: O anjo aprende a preparar venenos especiais para as criaturas que combate. Esses venenos causam 5D6 de dano caso o alvo falhe em um teste Difícil de Constituição (metade caso seja bem sucedido). Podem ser colocados em armas, bebidas ou comida e só podem ser detectados por magias ou poderes de nível maior que 5. Alguns venenos podem ser alterados para dose mais lenta. Joga-se o total de dano logo no primeiro turno, mas os mesmos são destruídos num ritmo de 4 pontos por rodada. Graças a esses efeitos, a criatura sente dores e se enfraquece, recebendo um redutor de 10% em todos os testes até o efeito do veneno passar.

ENXADRISTAS

Tendência: Qualquer uma

Símbolo: Uma peça de xadrez

Os Enxadristas são uma sociedade secreta de vários nomes, mas eles são mais conhecimentos como os jogadores mais ativos do Xadrez Celestial, aqueles que se escondem nas sombras e contam os pontos. Enquanto muitos anjos participam dos jogos, nenhum deles trabalha com a contagem de pontos ou com a união dos Enxadristas. Esse grupo seletivo de manipuladores pretende cumprir uma agenda para garantir uma vitória do grupo como um todo e não dos indivíduos. Suas estratégias e movimentos são coordenados para maximizar as consequências das ações, de modo que a atitude de um Enxadrista não se encerra, mas faz parte de uma cadeia que levará a sociedade à vitória.

O grupo tem um caráter secreto que permite a apenas aqueles que pertence à sociedade se reconheçam e possam trocar informações e planos. Eles se movimentam assim na Cidade de Prata, diretamente sob a luz, mas com as intenções ocultas em trevas. Disfarçam-se entre os grupos como informantes de outras sociedades secretas, entregando as informações específicas que podem

auxiliar os Enxadristas a eliminarem mais uma peça do jogo e se aproximarem do rei inimigo.

Os outros jogadores do Xadrez Celestial não veem com bons olhos a proposta dos Enxadristas, considerando-os apenas os mais fracos jogadores, que mal conseguem agir sozinhos e precisam de ajuda. No entanto, a sociedade tem criado problemas para muitos dos melhores manipuladores do Tabuleiro Espiritual. Na disputa dos movimentos entre Quadros Sagrados e Quadros Profanos, os Enxadristas se saem muito bem por causa da coordenação de movimentos e por estarem em posição de confiarem em si mesmos e nos companheiros sem precisarem contar com redes muito extensas de manipulações centradas em apenas um indivíduo.

Alguns dos grandes jogadores alertam que os Enxadristas possuem um Rei Branco que é o verdadeiro jogador dentro da sociedade. O grupo não nega esses boatos, deixando que as energias inimigas sejam gastas na procura desse cérebro. De praxe, os boatos continuam a se espalhar, como o dito de que os Enxadristas são todos um só anjo conectados pela Palavra da Conspiração, se isso existe. Eles apenas sorriem para isso, mas dentro da sociedade, sempre se julgam autônomos que escolhem participar do grupo de jogo.

Intenções: Os Enxadristas se consideram as peças brancas do Tabuleiro Espiritual, movendo-se pelos Quadros Sagrados e Profanos. O movimento pelas casas brancas representa a batalha dentro da luz e dentro da Cidade de Prata, agindo na própria morada para livrar os anjos dos piores manipuladores e servos mesquinhos do Senhor. Julgam-se a pena sagrada, mais perigosa do que a espada, atuando para que apenas os verdadeiramente fiéis a Demiurgo e que querem zelar pela iluminação tenham sucesso no Xadrez Celestial.

Os jogadores que se movimentam pelos Quadros Profanos entram em combate mais direto com as peças mais negras do tabuleiro. Eles agem na Terra e nos mais negros vales espirituais colhendo informações, gerando redes de informantes e manipulando demônios, magos das trevas e espíritos malignos. É o caminho mais obscuro dentre eles e que mais aproxima esses anjos da queda ou da destruição final. É muito

fácil se aproximar do pecado quando se lida com os Quadros Sagrados.

Graus: Os Enxadristas formam uma sociedade secreta que nunca revela seus segredos. Especializados em poderes de controle mental, a maioria de seus membros são Nimbus, Recíperc e Malachim, mas Seraphim, Bene Elohim, Protetore Dominação, Protetore Virtude e alguns Corpore se juntam rapidamente ao grupo para participarem das manipulações. Todo jogador recebe uma peça de xadrez branca quando entra para a sociedade. Ela se mantém dessa cor enquanto ele cumpre os votos de aliança à sociedade. Uma vez que traia o grupo, a peça muda a cor para negra. Algumas vezes, anjos em um ponto dúvida e em jogo duplo mostram peças cinzentas.

A peça também demonstra em que nível da sociedade o Enxadrista está. Sobe-se de grau de acordo com a rede de contatos, aliados e manipulações que se cria e, sem dúvida, com a fidelidade que o jogador participa dos movimentos que lhe são ordenados. O anjo deve estar preparado para assumir o próximo grau, pois, quanto mais sobe, maiores são as responsabilidades e o perigo que corre.

Os portadores das torres, cavalos e bispos possuem a mesma posição na hierarquia, no entanto, sua autoridade assume uma posição maior se se encontrarem em momento em que sua missão está em evidência. Os Cavaleiros tornam-se superiores aos Guardiões e Oradores quando estão em territórios de guerra ou precisam lidar com exércitos. Em caso de conflito, um portador de uma rainha ou do rei resolve a situação ou assume o comando.

Peão: Os portadores dos peões, chamados Enxadristas Menores, ainda estão aprendendo a jogar. Suas redes de manipulações raramente passam da Vila ou Vilarejo em que vivem ou de alguns bairros nas grandes cidades da Terra. Agem mais para colher e espalhar informações, muitas vezes utilizando as falanges ou grupos angelicais dos quais fazem parte. Eles reconhecem que ainda são peças menores nos movimentos e muitos se veem como prontos para serem sacrificados pelo bem maior da Cidade de Prata. Muitas vezes agem como iscas para atraírem outros jogadores e permitirem que a

sociedade faça um movimento rápido e elimine essas peças negras perigosas.

Torre: Os portadores das torres, chamados Guardiões, estão um nível acima dos peões e sua principal função é a defesa das informações da sociedade. Eles agem apagando memórias, cobrindo rastros, destruindo elementos suspeitos que queiram se infiltrar no grupo. Poucas vezes agem marcialmente, mas quando o fazem sua maior função é realmente a de esperarem o movimento certo para encerrarem tudo com uma ação rápida e sem rastros.

Cavalo: Os portadores dos cavalos, chamados Cavaleiros, são uma pequena força marcial dentro da sociedade. Eles se encarregam de mover peças ligadas à guerra e batalhas. Não precisam ser grandes combatentes, mas necessitam de um pensamento marcial que lhes permita lidar com as sociedades de guerra da Cidade de Prata ou do Inferno. São os jogadores que mais atuam dentro dos campos de batalha ou nas regiões de conflito, coordenando os peões para ajudar a cessar ou a manter uma guerra.

Bispo: Os portadores dos bispos, chamados Oradores, zelam pelas disputas políticas e religiosas estão ainda no mesmo nível que os Cavaleiros e Guardiões, mas com funções diferentes.

Rainha: Os portadores das rainhas, chamados Enxadristas Maiores, são os mais poderosos anjos da sociedade. Os níveis inferiores não discutem sobre o poder bruto e a inteligência dos jogadores que portam a rainha. Sabem que eles detêm essa posição unicamente por merecimento. Os Enxadristas Maiores são encarregados de coordenar grupos de outros Enxadristas, mas mudam de posições e controle de grupos continuamente para não parecerem sempre dar ordens específicas. Também são enviados para resolverem questões de liderança ou quando a ordem perdeu o controle de uma rede de contatos. Todos os portadores das rainhas são anjos com mais de 400 anos.

Rei: Não se conhece os portadores dos reis brancos. Sabe-se que existe mais de um, pois vários deles já foram vistos coordenando alguns

pontos estratégicos e depois desaparecendo. Os Reis Brancos só surgem em caso muito específicos ou para enviarem ordens para os portadores das rainhas. Em algumas ocasiões, grupos de Enxadristas podem eleger um Rei Branco. Eles se unem e passam parte do poder de suas peças para um indivíduo através de votação. Feito isso, esse será o líder local, podendo entrar na mente de qualquer outro Enxadrista que tenha participado da votação.

Aprimoramento:

2 Pontos: O anjo torna-se um Enxadrista, recebendo o benefício de participar de uma sociedade secreta. Recebe sua peça e pode usá-la se comunicar com seus líderes a qualquer momento, não importando em qual posição do orbe esteja. A peça é invisível a quaisquer poderes de detecção de nível menor ou igual a 5. O anjo recebe bônus de 15% em testes de Manipulação e Lábia.

3 Pontos: O anjo pode usar sua peça enxergar as peças de outros Enxadristas mesmo que eles estejam escondendo. Apenas os portadores das rainhas podem se ocultar desse poder. Além disso, a própria peça ganha outros poderes, como a de tornar aquele que possui invisível por 3d6 rodadas uma vez por dia. Uma vez por dia, o anjo pode anular sua aura e emoções, impedindo que suas intenções e localizações sejam detectados. Dura 10 minutos. Recebe bônus de 10% em testes de Manipulação, Furtividade e Lábia.

INQUISIÇÃO CELESTIAL

Tendência: Cristã

Símbolo: As palavras verdade e julgamento escritas em aramaico

A criação da Inquisição Celestial foi um evento conturbado. Muito se pensou se haveria necessidade de um órgão de controle dentro da própria casa divina. No início, pensou-se que esses anjos seriam apenas um grupo excêntrico e sem poder, que mais faria incomodar do que realmente agir. Esse pensamento foi apagado rapidamente quando o Serafim Dalaiah queimou

seu primeiro anjo na Terra e condenou tantos outros.

A força da inquisição Celestial começou quando se aliou a diversos Principados, utilizando Protetore Dominações e Captare para auxiliá-los a caçarem anjos caídos e eliminarem celestiais suspeitos. Com esse apoio político, as peças começaram a se mover. As almas sob o poder de Dalaiah foram transformadas em inquisidores e treinadas desde o primeiro momento para encontrar pecados. Revelaram ordens secretas, agentes duplos e negociadores corruptos dentro da Cidade de Prata. A política celestial virou o avesso e anjos surpresos foram jogados no Deserto de Duda, enquanto outros se viram em meio a fogueiras durante o entardecer.

As fogueiras durante o pôr do sol, quando os anjos caídos são queimados nas nuvens avermelhadas, estão cada vez mais famosas, principalmente com a aproximação do Apocalipse. Os anjos estão se preparando e contam com o apoio da inquisição para se livrarem dos grandes males dentro do rebanho.

A Inquisição Celestial não funciona meramente através de denúncias ou caçando pecadores. A organização tem um sistema de informações peculiar para garantir que os criminosos sejam pegos antes que seus crimes se perpetuem. A vigilância recai sobre todos os anjos, observando-se cada mandamento e cada jogo feito na Cidade de Prata.

Os Tribunais: A Inquisição Celestial tem mais de um tribunal, porém não um em cada cidade, como é imaginado. Seria impossível para a organização manter controle sobre tantos anjos e tantas cidades com tribunais localizados. Dessa forma, o Serafim Dalaiah definiu que haveria o Grande Tribunal, localizado na torre base dos inquisidores, a Catedral da Fé e da Doutrina.

É nessa grande construção, cercada de símbolos religiosos e com escritos bíblicos cobrindo quase todas as paredes que ocorrem os grandes julgamentos. O local está sempre agitado. Anjos andam de um lado para o outro com pergaminhos e livros, registros de crimes, processos criminais e de investigação. As salas dos juízes estão sempre em movimento e nunca são fechadas. Há sempre dois deles em cada uma, julgando em revezamento. Cada um trabalha durante doze horas e agem quase como almas

gêmeas, tomando sempre decisões tão parecidas e rígidas que são como uma só mente em corpos separados.

Os Tribunais Celestiais Menores estão localizados em vilas importantes da Cidade de Prata. Existem doze para cada círculo, chamados na sequência de Primeiro Tribunal Menor de Marte ou Primeiro Tribunal Menor de Luna, Segundo Tribunal Menor de Marte ou Segundo Tribunal Menor de Luna e assim por diante. Eles julgam disputas teológicas e recebem pedidos de troca de religião de almas, assim como revisam casos de distorção da fé e heresias que possam existir na Cidade de Prata.

A vigilâncias dos tribunais se deve muito ao medo da influência dos agentes de Lúcifer e da possível queda de mais anjos. Depois que um Serafim poderoso como Laoviah foi pego em conspiração e com o reaparecimento em massa dos anjos apócrifos, a Inquisição Celestial passou a se preocupar ainda mais. Nota-se que antes o número de tribunais em cada distrito celestial era de apenas três, subindo para poder abranger o maior número de almas que sempre chega à cidade e combater as disputas teológicas que surgem entre anjos de crenças diferentes.

A grande atividade dos tribunais se deve justamente a essa diversidade de crenças na Cidade de Prata. Como muitas religiões cristãs estão misturadas entre os anjos, casos de discussões entre almas são frequentes e até mesmo acusações. As almas se acusam por causa de comportamentos que consideram pecaminosos como ocorre nas desavenças mais comuns entre os protestantes e as almas que seguem os santos católicos. Algumas vezes ordens angelicais de santos disputam o mesmo campo de trabalho e querem exclusividade, algo que acaba em um debate teológico que só é resolvido em tribunal.

Os Tribunais da Terra: A Inquisição Celestial permaneceu apenas na Cidade de Prata durante os primeiros anos de sua formação. Apesar de já ter sido formada com pleno poder graças à influência do Serafim Dalaiah, os inquisidores mantinham-se mais atentos aos perigos dentro de seu território, com medo que a corrupção religiosa deixasse a Terra e alcançasse o Paraíso. Quando Dalaiah finalmente decidiu atuar na Terra, sentindo-se preparado para o desafio, montou os primeiros tribunais. Eles

surgiram na Itália, França, Espanha e Portugal, justamente nas principais cidades como Roma, Paris, Madrid e Lisboa. Pouco depois, outros dois foram fundados em Compostela e Barcelona. Esses tribunais existem até hoje e mais foram formados, porém em uma quantidade menor.

A descoberta de novos continentes e a criação de novas nações transformaram um pouco a atuação da Inquisição Celestial. Dalaiah decidiu criar poucos tribunais nesses lugares, preferindo adotar o plano de visitações. Os tribunais da América foram criados apenas a partir do século XVIII. Os primeiros foram o de Buenos Aires, responsável pela América do Sul, Nova York e Washington, responsáveis pelos EUA e Canadá, Cidade do México, responsável pela América Central, e Rio de Janeiro. O tribunal do Rio de Janeiro foi movido posteriormente para duas cidades do interior do Brasil. Uma delas foi Aparecida do Norte em São Paulo. Uma segunda base menor foi Divinópolis, em Minas Gerais. Enquanto a primeira base estava ligada ao acúmulo de informações, a segunda era um posto de formações de guerreiros e de identidade com as correntes evangélicas e pentecostais.

O tribunal de Jerusalém funcionou durante algum tempo, dando apoio a todos os anjos cristãos do Oriente Médio, mas perdeu força recentemente quando Gabriel entrou em embate com Dalaiah, afirmando que ele trataria de cuidar de parte dos conflitos angelicais da área e não queria nenhum grupo intolerante atuando e dificultando suas ações. Os inquisidores moveram-se para a Grécia, aliando-se aos anjos ortodoxos e dando apoio à Rússia e ao Oriente Médio. Um outro tribunal foi criado na África do Sul, cuidando do continente africano. O Oriente não tem um tribunal formado, mas recebe visitadores do tribunal grego e dos tribunais-norte americanos.

A função dos tribunais terrestres é servir de força reserva para as regiões pelas quais são responsáveis, guardar registros de julgamentos e conduzir julgamentos menores que não envolvam formação de seitas ou heresias, além de ajudar de debates menores. Qualquer julgamento que envolva mais de uma religião cristã, a formação de alguma seita ou o envolvimento de mais de oito anjos é enviado imediatamente para a Cidade de Prata, onde receberá a devida atenção da Catedral da Doutrina e da Fé. Uma vez que um

processo é enviado para a Cidade de Prata, não existe um anjo que não lamente seu destino.

As Ações Inquisitoriais: Todo o processo da Inquisição tem início com uma figura, o inquisidor visitador. Ele costuma ser um anjo Corpore, Captare, Protetore Anjo ou Protetore Virtude que vaga de cidade em cidade na Terra ou de vila em vila na Cidade de Prata. A ação de cada visitador varia. Alguns anunciam aos Principados sua chegada e montam a chamada Banca de Visitação, esperando por denúncias e fazendo alguns interrogatórios menores. A maioria prefere entrar discretamente na cidade e agir como muitos anjos que viajam junto aos mortais. Eles caminham entre as forças celestiais do local e ouvem tudo o que ocorre, geralmente usando muitos poderes. Após ouvir o suficiente, cria um relatório e envia cópias para a Cidade de Prata e para o tribunal responsável da região.

O aparecimento de uma denúncia ou desconfiança no relatório do visitador ativa a ação dos inquisidores investigadores, mais comumente anjos Captare ou Protetore Dominações. Eles iniciam o processo de investigação junto ao Principado local, usando as cartas que lhes dão o direito de interrogar qualquer anjo ou mortal. Todo caso é investigadometiculosamente e até alguns erros que nada se relacionam com o assunto costumam ser descobertos, o que atrai mais investigadores para cuidarem dos casos secundários.

Os investigadores nunca agem sozinhos. Sempre atuam em grupos de três para terem maior mobilidade e visões diferentes do ocorrido. Seu líder é sempre um Doutrinador. Caso mais de seis sejam necessários sejam necessários, um Lictor segue junto para coordenar a investigação.

Os investigadores costumam ter pelo menos um guerreiro no grupo e mantêm-se em contato constante com seus superiores para chamar por mais anjos de armas em caso de perigo. Denúncias mais graves ou indícios de formação de seitas sempre levam os investigadores a aparecer já com um grupo de guerreiros que fica a espreita na cidade, disfarçados e prontos para iniciar a batalha. Os guerreiros sempre são comandados por Lictores e não possuem o título de inquisidores.

Os prisioneiros feitos durante as investigações podem ter dois destinos. Casos

menos graves são julgados nos tribunais regionais, enquanto os importantes seguem para a Cidade de Prata. Um Juiz cuidará do julgamento, podendo levá-lo a um Magistrado nos casos de maior debate ou dúvida.

Todo condenado é levado para a Cidade de Prata, a não ser que se julgue que a presença dele no Paraíso possa corromper o local. O resultado de julgamento é a expulsão e condenação à prisão no Deserto de Duda, nos calabouços da Catedral da Doutrina e da Fé ou o ritual de Prisão, que envia o anjo para o Inferno e impede que saia de lá até o Apocalipse. Esse último só é utilizado em casos raros, muito raros. Existe ainda uma opção mais incomum, a destruição dos anjos. Essa não cabe à Inquisição, mas aos anjos apócrifos ou anjos da morte. Durante muito tempo, os anjos de Laoviah cuidavam de queimar os condenados. Agora o trabalho cabe aos servos de Uriel que leva os condenados a fins ainda mais sofríveis. Algumas vezes eles são banidos para o Abismo e deixados para que as criaturas abissais se alimentem da carne de luz.

Hierarquia: Os inquisidores possuem uma hierarquia rígida e inflexível que nenhum deles questiona. A maioria também não se importa em galgar os níveis, visto que a importância do trabalho de cada um é vista como máxima. No fim, a hierarquia é vista mais como uma divisão detalhada dos trabalhos que serve para colocar ordem na organização.

Inquisidor: Os inquisidores são aqueles divididos nos papéis de visitadores, investigadores e dos anjos que cuidam dos processos normais nos tribunais, recebendo as denúncias e despachando documentos. Eles são a ligação entre os outros grupos da hierarquia e aqueles que mais se movimentam.

Doutrinador: Os doutrinadores são os coordenadores de grupos móveis de inquisidores. Eles circulam entre visitadores e investigadores, ajudando a definir missões e julgando quais são as de maior importância. Também ficam encarregados de analisar casos de pregação e interpretações das Escrituras.

Lictor: O lictor assume uma posição mais marcial dentro da Inquisição Celestial. São os responsáveis por coordenar os guerreiros e as ações de supressão de heresia. Eles cuidam da parte que exige força e ações mais dinâmicas. Também despacham as punições ou levam os condenados a seu devido destino.

Juiz: Os juízes são menos móveis que os outros integrantes da hierarquia. Eles ficam encarregados de julgar dentro dos tribunais, analisando casos, filosofias, denúncias maiores e regendo os próprios julgamentos. Poucas vezes saem para trabalhar fora, assumindo essa tarefa apenas quando um tribunal móvel é deslocado para atuar em uma cidade maior, onde existam mais denúncias e uma ação mais dinâmica.

Magistrado: Os magistrados são os líderes dos tribunais. Eles coordenam o tribunal e todos os anjos que estão abaixo deles na hierarquia. Todos os Magistrados devem obediência ao Serafim Dalaiah.

Z'ROAH'HURIEL

Tendência: Apócrifa

Símbolo: Um sol em um campo negro com raios em forma de espada com sangue pingando nas pontas

Uriel comanda suas falanges como um ditador. Ele não crê na clemência, muito menos no perdão ou na piedade. Foi um dos anjos que deu as costas para a discussão sobre a ascensão de Christos, afirmando que tinha coisa melhor para fazer do que falar sobre um nazareno com ideias subversivas. Uniu todas as falanges sob o seu comando e os levou para as bordas do Abismo, onde os campeões da luz e do horror deveriam ficar para encarar o mal do mundo inferior.

A Armada de Uriel está preparada para enfrentar o que existe de pior no mundo. Eles se importam pouco com a política da Cidade de Prata, a não ser quando se trata de lidar com o Abismo. Nesses casos, Uriel não falta a uma reunião que seja do Conselho e há sempre um soldado da Armada da Luz e do Terror pronto para atender qualquer reunião ou passar as informações para o Príncipe do Sol e do Medo.

Os anjos de Uriel são combatentes natos. Sua existência está baseada em lutar, apesar de alguns poucos lidarem com política de um modo tão cru que são capazes de jogarem para que seus inimigos acabem presos em arame farpado e com espinhos enfiados nos olhos. Não existe medo dentro desses anjos. Eles vestem suas armaduras pesadas, levantam suas armas e morrem diante do Abismo para que as trevas não dominem a luz.

Atualmente há apenas um pequeno destacamento das falanges de Uriel na Cidade de Prata. São a conexão do exército do Príncipe com os anjos que deixou para trás. Esse pequeno grupo de políticos treinados ensinou os principais jogadores da Cidade de Prata a temê-los e a perceber que deve ser observado antes que se torne mais uma ameaça.

Intenções: São os inimigos quem temem. São os inimigos que sangram. São os inimigos que fecham os olhos antes do golpe final. São os oponentes de Deus que se ajoelham e pedem clemência. Os anjos de Uriel não temem, não sangram, não pedem perdão. Eles enfrentam o que estiver diante deles, sentem apenas a luz de Deus vazar de seus corpos feridos e sucumbem com a sensação de dever cumprido em nome de Deus.

O mundo é feito de trevas e a divindade do Senhor está no sol que rompe a escuridão e revela os perigos de uma existência obscura. A palavra divina demonstra que as vergonhas e os medos do homem precisam ser revelados. Seus anjos são seus raios de luz, espadas iluminadas que desgraçam a vida das criaturas que corrompem e intimidam aqueles que pretendem viver sob a luz de Demiurgo.

Organização: O Z'roah'hUriel aceita principalmente Apocriphae em suas fileiras, pois a vida que levam é dura demais para muitos anjos. Esses apócrifos costumam ter palavras como Luz, Destrução e Fúria e são armados pesadamente para provocar o máximo de dano nas criaturas poderosas que enfrentam. Os corpos cobertos de cicatrizes marcam as intenções destemidas dos anjos de Uriel.

A iniciação de um soldado de Z'roah'hUriel é feita através do combate sangrento contra uma criatura do Abismo. O anjo é levado em uma missão junto aos batedores e colocado na linha de frente do combate.

Sobreviver a isso é uma prova de coragem e poder e de que o anjo merece entrar para falange. No entanto, a maioria dos anjos de Uriel foi criada pelo sopro de Demiurgo justamente para o fim de servir na Falange. Essa elite celestial, que entende tão bem o que é medo que não se intimida pelo sentimento, vive para entender que alguém precisa olhar para as trevas e iluminá-las, rompendo suas visões terríveis com a lâmina do sol de Deus.

Os graus do Z'roah'hUriel são:

Kerash: São os soldados de níveis mais baixos, divididos em batedores e infantaria. Cada kerash está ligado a uma falange menor que pode ser usada em missões pequenas ou com quem se organizam durante os grandes combates. Esses grupos possuem tamanhos variados e são lideradas por um ren'kerash. Fora as missões de guerra contra as forças das trevas, os soldados trabalham na limpeza das fortalezas e funções básicas. Cada um precisa cuidar do próprio equipamento. Um kerash pode ser destacado do Z'roah'hUriel para servir junto a outro grupo de anjos, atuando como um guerreiro em outro posto avançado. Nesses casos, costumam ser exigentes com os colegas a ponto de agredir aqueles que consideram fracos e indignos. Esses anjos estão acostumados demais com a violência das bordas do Abismo para verem celestiais chorando por meras desgraças dos mortais.

Kardan: Os kardan são os capitães do exército de Uriel e coordenam entre 100 e 150 anjos. São anjos experientes com mais de dois séculos de combate diante do Abismo. Cuidam de áreas específicas das fortalezas ou assumem o comando de postos avançados. Estão mais atrelados à política e também ao estudo das forças do Abismo. Existem alguns deles que são adeptos da magia, conseguindo se proteger através de rituais poderosos e únicos do Caminho da Luz. Todo kardan está subordinado a um den'kardan, o guardião de um castelo maior. Nesses existem cerca de 5 mil a 7 mil anjos, sendo a única exceção as Pedras da Ira de Deus, onde o próprio Uriel governa.

Aprimoramento

2 Pontos: O anjo é levado ao combate de iniciação do Z'roah'hUriel. Voltando sangrando e ferido, é colocado sobre uma pedra e então sangrado até estar perto da destruição. Junto desse sangue, escorrem todos os sentimentos vãos que podem atrapalhar no combate com o Abismo. O celestial se torna imune a qualquer tipo de medo, sobrenatural ou natural. O anjo recebe, também, um bônus de +3 em Força de Vontade.

As Vinte e Duas Ordens Arcanas

A Cidade de Prata possui dezenas de ordens secretas, mas poucas delas possuem tanta importância filosófica ou tanta influência no conselho quanto as Vinte e Duas Ordens Arcanas. São também chamadas de Casas ou Ordens Divinas para suavizar o impacto que o termo arcano tem nos Distritos Celestiais. Suas filosofias ditam os caminhos que um anjo deve seguir para a melhor convivência no Céu e determinam o que a ordem imagina ser o caminho verdadeiro para que o filho de Deus possa um dia reencontrar seu Pai sem se arrepender de qualquer ação que tenha tomado.

As funções das 22 Ordens nunca foram claras, o que levou a diversas desavenças. Dizem que seu objetivo primordial era controlar as forças arcana e desenvolvimentos místicos da Cidade de Prata sem comprometer a ligação com Demiurgo. Todas foram criadas de acordo com profecias e estudos do Conselho e outros anjos poderosos que consideravam necessários grupos organizados para zelar sobre aspectos da realidade na Morada de Demiurgo. Assim elas devem ter começado, mas, em algum ponto, é possível que as verdadeiras origens das Ordens Arcanas Celestiais tenham se perdido. Quando os objetivos de cada uma se sobreponham, as batalhas políticas e até em campos de guerra se espalharam pelas vilas e até por Distritos inteiros. Coube ao Conselho e outros mecanismos de repressão da Cidade de Prata impedirem que uma guerra civil como a Primeira Rebelião se instalasse por causa das maquinações das ordens.

Todas elas tentam influenciar as almas e outros anjos que não fazem parte desses grupos seletos. Através de milhares de contatos, as ações das casas se espalham, permitindo que pressionem decisões políticas e até religiosas. O objetivo

primário de qualquer uma dessas ordens é fazer sua filosofia se tornar a dominante na Cidade de Prata. O do conselho é colocá-las trabalhando em conjunto, para que seus caminhos se completem e formem a Árvore da Vida, permitindo que a existência no céu não se estagne, mas torne-se um mundo completo com caminhos que permitam a um anjo evoluir e alcançar o poder maior em Paradísia.

A Guerra das Ordens Divinas

Já houve numerosas batalhas entre as ordens, mas nenhuma como a Guerra das Ordens Divinas, uma das piores guerras civis da Cidade de Prata. Ela não foi feita por tropas tomando as avenidas iluminadas dos Distritos, mas o sangue derramado nela molhou tanto as nuvens do Céu quanto o solo da Terra. Cada ordem tem a versão sobre o início dela e vários são os anjos que parecem o pivô para tanta desgraça. Nomes de Príncipes angelicais aparecem nos registros, mas ninguém consegue dizer o que realmente foram essas batalhas.

Sabe-se que anjos travaram lutas em Spiritum, na Terra e até em Paradísia sem saber que estavam lutando pelas ordens. Dezenas pereceram, foram acusados de traição e se viram pressionados por jogos políticos desconhecendo as razões. O conselho perdera o controle completo das casas arcana e as viu colocando em ruínas a política prateada. Nessa época, a Terra viu florescer dezenas de religiões e os homens deturparam as palavras de Demiурgo.

A reação do Conselho foi das mais duras. Dezenas de membros das Sociedades Secretas Divinas foram revelados e destruídos. A maioria morreu com segredos que nunca mais seriam revelados, inclusive sobre o início das batalhas. As disputas ainda continuam e é certo que nunca vão parar, mas agora desafiar o Conselho é mais difícil e exige muito mais coragem.

Sociedades Secretas

O fim da Guerra das Ordens Divinas criou a definição do que é uma Sociedade Secreta na Cidade de Prata. Ela pode ser aberta ou não. As mais abertas permitem que os anjos saibam de sua existência e até montam bases claras para que todos vejam, mas seus níveis são cheios de

segredos que apenas os mais graduados conseguem entender a profundidade de seus objetivos. Outras ainda continuam escondidas de toda a população, atuando como seitas muitas vezes odiadas em histórias e boatos.

O único fator comum entre todas é que o Conselho sabe de sua existência e há Príncipes as vigiando, preparados para agirem contra cada uma delas. Esse mecanismo de controle não é total, mas forma uma defesa contra as numerosas armas das Casas Arcanas.

Aprimoramentos

Todo anjo precisa possuir o Aprimoramento Sociedade Secreta para fazer parte de uma das Vinte e Duas Ordens Arcanas. Assim que adquirem esse benefício, são iniciados nas artes mágicas, podndom escolher um dos Caminhos da ordem para adicionar um ponto de Foco e 1 Ponto de Magia. A partir daí, podem também possuir um dos Aprimoramentos vantajosos de cada casa.

As ORDENS

Aequitas

Alcunhas: Casa da Justiça, Juízes

Símbolo: Um anjo com uma espada de dois gumes

Caminhos: Fogo, Humanos, Luz, Spiritum

Objetivos: Julgar os Anjos e Espíritos, Julgar os Pactos Espirituais

A Casa da Justiça tem um trabalho difícil na Cidade de Prata. Ela deve ser imparcial e distante em uma cidade onde criaturas vivem séculos e possuem laços fortes nunca esquecidos. Quando um anjo precisa ser firme em uma decisão, fica difícil saber se ele conseguirá conviver com o pensamento que conseguirá um inimigo pela eternidade. Muitos juízes de fora da ordem já sofreram esse problema, mas os Aequitas conseguem evitar essas ocorrências escondendo seus rostos e se distanciando das emoções e das amizades.

A ordem foi criada com o intuito de julgar os piores casos, assumindo tribunais em que as divergências colocadas em questão podem arruinar a política dos Distritos ou das ordens. Quando não há ninguém a quem se recorrer por justiça, um dos Aequitas é chamado. Eles aparecem para julgar e dar a sentença, podendo também executá-la. Para representar o que são, arrancam os próprios corações, deixando apenas um coração de gelo mantendo vivo o espírito e carne angelicais. Arrancam os olhos e os substituem por globos de gelo que não enxergam sentimentos, mas apenas crime, castigo, verdade, mentira e inocência.

A ordem tem poucos diplomatas ou negociadores. Sentam-se à mesa para julgar e tratar de sentenças, não para conversarem. São capazes de matar amigos próximos se cometem crimes que mereçam tal punição e ainda continuarem a vida sem questionarem a necessidade da sentença. Entre seus lemas, há alguns especiais: a justiça prevalece; uma boa ação não apaga uma ruim; uma ruim não apaga uma boa; a punição e o mérito vem para todos; Demiurgo dá o mérito, a Aequitas dá a punição em nome de Demiurgo.

Os anjos se reúnem nas Casas Tribunais, nuvens que sobrevoam os Distritos, sempre fechadas a qualquer celestial que não seja da ordem. Ali eles estudam as leis da Cidade de Prata, da Terra e de Paradísia. Atendem anjos e criaturas de outros planos, aqueles que sabem que dentro de uma dessas bases a Aequistas é quase

invencível. Recebem orações especiais que os levam para a Terra, para os planos ou para os Distritos para ministrar a justiça, seja no tribunal ou para levar a espada até um criminoso.

Filosofia: Cada indivíduo tem uma responsabilidade no mundo e deve mantê-la. Não se foge da responsabilidade e nem se mantém impassível diante dela. Muito menos distante. A única distância que a Aequistas preza é a das emoções no momento de julgar.

Um anjo deve agir pela lógica e pela razão, pois esse sempre foi o caminho do Senhor. A bondade, a misericórdia são fraquezas que levam tanto os humanos quanto os anjos ao pecado posterior. Só a dureza da justiça ensina a retidão. Para realizá-la, é melhor possuir a distância sentimental e a imparcialidade. Deixe os sentimentos para os momentos fora da justiça, aqueles em que só se vive a graça divina.

Conta-se que, quando foi criada, a Aequitas deveria ser uma casa com exclusividade na caça aos magos que corrompiam a Criação ou se julgavam próximos demais a Demiurgo. Com o tempo, além de julgar problemas místicos

relacionados aos Caminhos e fontes espirituais, passou a estender seu julgamento frio a outras esferas. Existem grupos dentro dos Aequitas especializados em legislar assuntos relacionados com magia e em administrar problemas entre ordens arcana dos mortais.



Graus: Os graus da Aequitas são Fater, Pater, Avus, Iudex. Cada um desses títulos está dividido em Improbus, Prestans e Excellens. Os Fater cuidam de casos conforme a dificuldade começando com meras missões como a de punir um mortal na Terra ou caçar um anjo caído ou ainda resolver uma disputa entre dois indivíduos. Os Pater já cuidam de missões relativas a grupos, como pequenas falanges ou sociedades menores; também punem indivíduos mais poderosos na Terra e ajudam a resolver casos de disputa com demônios e outros seres em que a justiça e não a tendência a favorecer os anjos seja necessária.

Os Avii trabalham levando a espada divina a nações inteiras na Terra, a bolsões em Spiritum e Arcádia e até às ordens de magia. O cargo de Iudex é composto somente por anjos muito antigos, todos com palavras ligadas a Verdade, Punição, Destruição e Justiça.

As subdivisões Improbus, Prestans e Excellens revelam há quanto tempo o anjo está em certo grau e demonstram seu poder. Entre os Fater, são mudadas a cada 50 anos; entre os Pater a cada dois séculos; entre os Avii a cada cinco séculos; entre os Iudex a cada mil anos.

Aprimoramento:

1 Ponto: O ritual para transformar um anjo em um Aequitas muda sua percepção do mundo e suscetibilidade a sentimentos. Tentativas de utilizar as Perícias Empatia, Intimidação, Sedução e Lábia para gerar sentimentos neles recebem um redutor de 10%.

2 Pontos: O redutor agora se torna de 30%.

3 Pontos: O anjo está completamente em sintonia com o coração e os olhos de gelo. Ele

recebe um bônus de +6 em Força de Vontade e em Percepção.

BEIT DIN

Alcunha: A Casa do Julgamento, Observadores da Ascensão, Testemunhas das Bênçãos

Símbolo: Uma mão deixando os céus em direção a três mortais

Caminhos: Humanos, Spiritum, Fogo, Metamagia

Objetivos: Abençoar e Julgar os Mortais, Auxiliar na Transformação do Espírito

Os anjos de Beit Din quase pereceram nas Guerras das Ordens Divinas por defenderem a iluminação dos mortais. Sendo uma ordem aberta

que aceita quaisquer anjos, foram alvo de ataques violentos que pretendiam suprimir suas intenções de passar o conhecimento divino para os mortais. Seus líderes reagiram tomando as muitas almas que haviam trazido para a Cidade de Prata como aliados. Despertaram a fé e a memória das mesmas, atraindo muitos anjos como aliados para enfrentarem as dificuldades. Esse ato levou toda a liderança da Beit Din a ser condenada; eles aceitaram a punição e foram presos, expulsos ou destruídos sem reagirem às decisões do Conselho.

Graças a esse sacrifício, a ordem sobreviveu para continuar

a iluminação dos mortais. Eles mesmos colaboraram para desativar as memórias de quem haviam despertado e destruíram todas as informações sobre os rituais para recuperar as memórias apagadas das almas que se tornavam anjos. Voltaram a se submeter ao Conselho e a atuarem como guias dos mortais.



Os Beit Din atraem anjos menos egoístas, aqueles que se importam realmente com os mortais e querem ver os pecados limpos pela chama de Demiurgo para que toda alma alcance os céus. A ordem está aberta para quem quiser entrar em seu meio, cuidando apenas para entender quem está para se tornar um dos seus.

Essa organização tem vários castelos na Cidade de Prata, principalmente em Júpiter e Luna, onde recebem as almas que iluminaram e ajudam a se adequar à estrutura da cidade divina. Eles ligam essas bases a castelos sobre as nuvens na Terra e a pequenas igrejas nas cidades humanas. Organizam-se enviando cartas entre esses lugares e indicando os locais para onde os mortais vão para que anjos sejam destacadas para ajudarem-nos. Os edifícios da ordem são feitos com tijolos brilhantes, às vezes cobertos por chamas. Há um grande portal na entrada feito de fogo puro por onde passam as almas que se aliviam com as labaredas que as limpam dos pecados.

Filosofia: As Testemunhas das Bênçãos vivem para ajudar na transformação dos outros, principalmente dos mortais. Eles julgam sem condenar. Suas palavras de julgamento servem apenas para orientar e ajudar na limpeza espiritual, colaborando na ascensão daqueles com quem se preocupam. Um anjo da Beit Din prega a humildade perante as forças divinas e a pureza nas ações para que o mortal ou até mesmo o anjo aproxime-se da luz do Senhor. Eles ensinam o caminho adequado para que o arrependimento seja encontrado, a culpa afastada, o passado negro queimado e a alma elevada.

Os Beit Din ainda acreditam que a magia pode ser a salvação dos humanos e a resposta final para o giro da Roda dos Mundos. Observando-a com cuidado e ensinando adequadamente os mortais, a corrupção pode parar. Esses anjos imaginam que se não trabalharem para iluminar os usuários de magias e guiá-los para a transcendência espiritual, a Cidade de Prata estará condenada e a fúria de Demiurgo será jogada sobre todos, anjos ou mortais.

Graus: A Beit Din têm poucos graus, dividindo-se basicamente em: Irmão Aceito, Ajudante de Deus, Testemunha, Enviado de Deus e Juiz da Transformação. O Irmão Aceito é um

anjo que acabou de entrar para a ordem. Seu objetivo é procurar por mortais que merecem a atenção da Beit Din. Cabe-lhes auxiliar na limpeza e na condução desses mortais, ajudando-os com conselhos e colaborando no caminho para a luz. Os Ajudante de Deus estão um nível acima e recebem como desafio maior cuidar de um mortal problemático. Apenas quando conseguem levá-lo para o caminho da luz sem usar da força recebem o direito de se tornar uma Testemunha.

As Testemunhas organizam as bases na Terra, sejam nas igrejas ou nos castelos das nuvens. Sua função é mais burocrática e de diplomacia frente às outras ordens ou até em relação aos demônios. O Enviado de Deus rege um castelo ou vila na Cidade de Prata, enquanto os Juízes da Transformação trabalham por toda a ordem, inclusive representando-a no Conselho.

O processo de subir os graus da ordem é praticamente um evento de purificação. Os anjos são observados e orientados, aprendendo com seus superiores de modo que se tornam criaturas transformadas quando atingem os graus mais altos.

Aprimoramentos:

1 Ponto: O anjo está começando a atuar pela Beit Din. Ele recebe permissão para ir para a Terra com mais frequência para lidar com os mortais, podendo até interceder com milagres. Tem direito a interceder por um mortal quando a punição divina é enviada sem que pareça desobediente.

2 Pontos: O anjo pode interceder durante a morte de um ser humano. A Beit Din tem contato com os Anjos da Morte e os Corpore, o que permite que um membro da Casa do Julgamento peça para que o mortal seja poupadão morte e tenha uma nova chance para se redimir, transformando-se durante esse evento traumático. Esse efeito só funciona uma vez por mês e o mortal com 0 PV passará a ter 1 PV e a chance de uma nova vida. Só pode ser realizado uma vez em todas as encarnações de um humano (e a alma dele se lembrará disso se falhar, arrependendo-se eternamente).

Alcunhas: Casa da Lua, Iludidos

Símbolo: Uma lua refletida no lago com o reflexo em forma de caranguejo

Caminhos: Trevas, Animal, Água, Spiritum

Objetivos: Esconder os Segredos, Experimentar as Sensações

A Casa da Lua perdeu seu fundador durante a Segunda Rebelião, quando o Príncipe da Lua foi destruído em combate direto. Seus seguidores olharam assustados para a lança trespassando seu líder, aquele que iludiu-se imaginando que poderia vencer Lúcifer. Desde então, muitos riram da Bikkur Hachodesh. Eles ouviram essas risadas e gargalharam junto, satisfeitos por algum motivo que os outros não entenderam.

A Bikkur Hachodesh sobrevive procurando segredos. São criaturas ansiosas que se juntam à ordem para poderem compartilhar tantos anseios. A maioria deles costumava ser anjos considerados instáveis, loucos ou próximos da Queda. As histórias da Cidade de Prata contam que quando Demiurgo não sabia mais o que fazer com tantos de seus filhos enlouquecidos por vislumbrarem o poder do Senhor, o Príncipe da Lua perguntou se não poderia acolhê-los em sua casa e dar-lhes um caminho para colaborarem nos planos divinos. Assim eles foram poupadados da destruição final e continuam sendo.

A Bikkur Hachodesh adquiriu a fama de receber apenas as criaturas mais instáveis da Cidade de Prata. Refugiados em Vênus, eles cuidam das almas dos loucos que chegaram à Cidade de Prata e ainda não se recuperaram dos traumas que sofreram na Terra, mas que não os impediram de alcançar a luz divina. Suas bases são bosques dentro do Distrito de Vênus, o maior

deles, a Floresta da Lua, é onde vivem os anjos mais velhos. É um local tão mágico quanto as matas das fadas em Arcádia. Dizem que tem conexão direta com o reino feérico.

O Distrito de Luna já foi uma morada da Bikkur Hachodesh, no entanto a maioria dos Bosques da Lua desapareceu aos poucos, quando outras ordens tomaram o local ou a perseguição de outros grupos aumentou. Durante as guerras entre as casas arcanaas, esses locais de segredo e loucura foram profanados e todos seus conhecimentos e energias levados pelos mais ambiciosos anjos.

A influência política da ordem vem dos membros ocultos que se insinuam na política paradisiana. Eles conseguem contatos com outros

panteões e ainda se disfarçam entre as mais variadas culturas. Seu poder de ilusão e ocultamento lhes permite até viver entre as ordens da Cidade de Prata. Alguns boatos revelam que esses anjos ocultos adoram jogos para causar ilusão e tensão entre as ordens, fato que pode ter ajudado a eclodir a Guerra das Ordens Divinas.

Filosofia: Um dos principais motivos de os anjos terem tanto preconceito contra a ordem é o fato de ela acreditar na dúvida. Segundo os Bikkur Hachodesh, toda criatura no Universo deveria possuir o benefício da dúvida. Eles observam

os humanos vagarem ansiosos pela Terra, sem saber para onde vão ou o que são, e acreditam que é possível que mesmo assim alcancem o estado de graça.

As emoções devem ser sentidas e interiorizadas, com as paixões vividas e não suprimidas como a maioria dos anjos pretende acreditar. A Casa da Lua pensa que a repressão dos sentimentos angelicais apenas aumenta a probabilidade da Queda e ainda colabora para a



corrupção na Cidade de Prata. Para esses anjos, amar e ser romântico é uma dádiva que nem todos aproveitam. Essa procura por segredos e sentimentos os deixa tensos e ansiosos. Eles se sentem observados e muitas vezes se iludem com os sentimentos alheios. Faz parte do caminho da Bikkur Hachodesh enfrentar isso, temendo o que os outros sentem, mas também imaginando e criando.

A ordem observa os mortais e lhes confere o dom de sonhar. Voam no sono dos humanos e acabam os levando a epifanias que muitas vezes a mente ligada à carne não suporta bem. O toque de loucura que geram os agrada. Agrada mais do que deveria, pois na insanidade eles colhem e guardam segredos, sabendo que, muitas vezes, dividir informações nas mentes fragmentadas dos mortais é mais seguro do que em seus bosques paradisianos.

A Casa da Lua vive para procurar e guardar segredos e mostrar que nos sentimentos e na loucura pode estar a chave para o poder da magia. Eles observam os mais insanos dos magos e com eles aprendem para colher cada energia mística expelida.

Graus: A ordem Bikkur Hachodesh não possui graus além da idade dos membros. Eles se reconhecem a idade como a aproximação dos desejos. Ao contrário dos humanos, que veem os sonhos se acabarem com o passar do tempo, os anjos possuem a eternidade para sonhar e viver seus sentimentos. Assim os antigos são chamados com frequência para debater sobre o que já viram e sobre as ilusões do mundo.

Os anjos da Bikkur Hachodesh tendem a assumir a forma feminina. A ordem tem muitos com a aparência de belas mulheres cujo rosto revela romantismo e a expectativa de encontrar o amor. Há uma certa tensão próxima aos olhos, no entanto o brilho dentro deles oculta tudo ao revelar os desejos e a esperança.

A ordem sobrevive como uma sociedade semissecreta. Muitos de seus anjos usam capuzes ao se encontrarem nos bosques ou não revelam a filiação. Há um certo medo entre eles, pois sabem que prender-se a sentimentos humanos pode ser perigoso na Cidade de Prata.

Aprimoramentos:

1 Ponto: Os Bikkur Hachodesh aprendem a acreditar nas ilusões e a expressarem sentimentos de um modo peculiar. Assim eles penetram melhor em seus sonhos e intenções. Esse contato com o próprio coração ajuda-os a atuarem e a se disfarçarem. Recebem um bônus de 20% nos testes de Empatia, Disfarces e Interpretação.

2 Pontos: A Bikkur Hachodesh ensina rituais específicos sobre o coração e a mente para seus anjos. Esses rituais ajudam a aumentar o poder de magias relacionadas com ilusões ou aumento de sentimentos (só para exacerbar sentimentos, não controlá-los ou diminuí-los). Os celestiais da Casa da Lua ganham 1D em foco para qualquer magia com esses efeitos.

CASA DE DEUS

Alcunha: A Torre, Os Vigias, O Mal sob a Luz, Ambiciosos

Símbolo: Uma Torre perfurando uma nuvem

Caminhos: Arkanun, Humanos, Trevas, Luz

Objetivos: Poder, Supressão do Espírito dos Mortais

A Casa de Deus é uma das sociedades mais secretas da Cidade de Prata. Seu nome é odiado até mesmo entre os mortais que ascenderam aos Céus. Os poucos que já ouviram falar dessa ordem preferem se calar e guardar a raiva consigo quando imaginam que celestiais assim ainda existem e detêm poder na morada divina. Anjos e mortais gostariam que a Casa de Deus houvesse encontrado a destruição séculos atrás, quando a Guerra das Ordens Divinas começou e pelo menos dez das Ordens Arcanas do Céu se voltaram contra ela.

A razão mais simples para muitos a odiarem é que a Casa de Deus foi uma das primeiras ordens secretas a existir e a primeira a dar apoio incondicional a Lúcifer. Os Vigias queriam o Poder, justamente a Palavra que era única do Portador da Luz. A colaboração entre o exército do Primeiro Entre os Anjos e a Casa de Deus se desfez durante a Primeira Rebelião e os anjos ambiciosos colaboraram na batalha para vencer os rebeldes. Depois disso, usando as

alianças, tramaram para o golpe de Estado que daria origem à Guerra das Ordens Divinas.

Hoje a Casa de Deus vive em estado secreto, atraindo os anjos mais sedentos de poder e com a maior intenção de se aproximarem de Demiurgo. Eles buscam acumular magias, poderes angelicais e riquezas para dominarem grandes territórios da Cidade de Prata. A principal moeda dentro da ordem são os favores que adoram conceder a quem quiser para depois cobrarem no momento certo. Assim eles tramam para conseguirem influência e galgam posições em todos os distritos prateados. Seu objetivo é conseguir um lugar no Conselho e ali fazer valer sua opinião, a de que a dominação está nas mãos da Casa de Deus e apenas eles sabem quem é Demiurgo e o que significa ser o Senhor.

O mais estranho na história da Casa de Deus é o fato de ainda existir com tanto poder, tendo inúmeros inimigos e objetivos tão antagônicos em relação à típica submissão angelical às normas do Conselho. Conta-se que eles sabem de algo maior, algo relacionado aos líderes que viram o primeiro amanhecer e não se ajoelharam quando Demiurgo mostrou-lhe os planos da Criação. Os boatos mais perversos, falam que esses anjos viram a vergonha e o deleite sobre o caos na face do Senhor e dari por diante souberam a quem deveria pertencer o verdadeiro poder e como tomá-lo. Procura-se agora entender por que as Guerras Divinas originadas pela Casa de Deus coincidiram tanto com o Silêncio do Criador.

Filosofia: Os mais sábios dizem que a Casa de Deus foi criada com uma missão específica: caçar mortais com poder exacerbado ou que ameacem os dogmas da Cidade Prateada. Os Vigias deveriam procurar os homens e

mulheres que se sobressaíssem e aspirassem à divindade, tramando sua morte ou prisão e encerrando sua alma na ignorância. Desde o princípio dos tempos, passaram a eliminar qualquer fagulha de divindade na Terra e se viciaram naquele poder, aprendendo a controlá-lo a tomarem-no para si. Começaram então a coletar almas e a sugarem a energia, assim como alimentarem-se de força mágica.

A Casa de Deus ainda continua com essa missão, aliada à vontade de caçar os seguidores de Lúcifer e Samyaza. Contrata Captare para procurar todos os anjos caídos magos que aprenderam com o Segundo Rebelde. Fora a típica procura por poder, o restante de seu objetivo é aumentar o número de contatos e aliados.

Graus: Os anjos da Casa de Deus sobem de grau apenas de acordo com o poder e os favores que acumulam. Cargos, itens mágicos e poderes angelicais também colaboram nessa ascensão. O fato de manterem sua ambição em segredo também facilita a indicação para assumir um novo posto. Existem cento e seis graus dentro da Casa de

Deus, sendo que a maioria dos cargos entre o quinquagésimo grau e o centésimo estão desocupados. Todos os anjos nesse nível de poder foram destruídos ao longo dos anos; a maioria caiu durante as Guerras das Ordens Divinas. O nome do grau é dado pelo número decimal seguido pela palavra arcano ou pela espécie de poder que o anjo mais assume. Um guerreiro iniciante na Casa de Deus poderia se intitular Primeiro Arcano da Guerra.



Existe uma regra de que um Vigia só pode olhar nos olhos do outro se estiverem no mesmo grau. Encarar alguém superior significa desafiá-lo para um combate até a morte, usando armas que vão desde política à magia. Assim às vezes acontecem alguns combates que movimentam os graus da Casa de Deus. Recentemente um Malachim ambicioso destruiu uma série de anjos de graus superiores, assumindo o título de Quinquagésimo Arcano da Divindade. Suas pretensões ainda são desconhecidas, assim como seu rosto. Dele, só se conhecem boatos. Os líderes da ordem o observam e ainda não o temem, pois a diferença de poder entre eles é grande demais para perturbá-los. Ou assim eles pensam.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo acabou de se filiar à Casa de Deus. Recebe para si um objeto mágico capaz de sentir magia em um raio de 5 metros. Ainda tem um bônus de 5% nos testes de Furtividade e Lábia.

2 Pontos: O anjo conseguiu acumular alguns favores em sua ascensão. Ele pode escolher três favores por parte de alguém que tenha conhecido durante suas campanhas, podendo cobrá-los quando quiser, sem que a outra pessoa possa negar. Nenhum desses favores garante a amizade do contato, muito menos depois de serem pagos.

3 Pontos: A Casa de Deus protege seus companheiros em ambição. Sempre que o personagem for perseguido por outros políticos da Cidade de Prata, os Vigias trabalharão para livrá-lo das acusações ou da perseguição. Quando estiver dentro desses jogos políticos, o personagem joga 1d6. Caso o resultado seja 1 ou 2, estará livre da acusação. É bom lembrar que a Casa de Deus preza a discrição e a esperteza. Aqueles que abusam dessa vantagem podem acabar perseguidos por seus aliados.

4 Pontos: A Casa de deus ensina rituais específicos para lutar contra humanos. As magias dos anjos ambiciosos passam a receber dois dados a mais no Foco quando utilizadas contra criaturas nativas da Terra.

CASA DA VERDADE

Alcunhas: Inquisidores, Anjos da Tradição

Símbolo: Um anjo alado de joelhos perante um halo de luz

Caminhos: Fogo, Humanos, Luz, Spiritum

Objetivos: Manter a Disciplina e as Leis Divinas, o Bem da Coletividade

A Casa da Verdade se considera a guardião dos registros divinos e da verdade que o Senhor entregou aos anjos. Essa verdade nada tem a ver com os boatos sobre os Anjos da Verdade ou os Anjos da Paz, mas sim com as leis da Cidade de Prata. A função da ordem seria meramente a de manter as tradições e usá-las para manter a coletividade sob controle e temente a Demiurgo. Considerando-se acima da justiça dos homens e qualquer lei que não seja diretamente promulgada por Demiurgo, eles seguem tendo os Dez Mandamentos como força suprema e os registros bíblicos como fonte de consulta para tomarem decisões.

A Casa da Verdade foi uma sociedade secreta encarregada de manter em segurança os registros históricos dos primeiros dias da Cidade de Prata. Ela falhou quando a Casa de Deus atacou e destruiu sua biblioteca e nenhum de seus anjos pôde agir, pois, ainda como sociedade secreta, ficaram impedidos de procurar seus aliados de maneira rápida e eficiente sem demonstrar sua identidade. Após isso, a ordem se revelou como os Anjos da Tradição, seres encarregados de proteger a verdade e as leis da Cidade de Prata, atuando nos registros dos tribunais e como consultores em julgamentos.

Os líderes dos Anjos da Tradição colaboraram politicamente para a criação da Inquisição. Conta-se que Dalaiah era um dos grandes mestres ocultos da ordem, revelando-se para tomar o controle daquela que se tornaria uma das organizações mais importantes da Cidade de Prata.

A função da Casa da Verdade tornou-se não a de julgar, mas a de manter as leis e os registros das mesmas. Eles passaram a anotar as ações de cada anjo e a aconselhar. Suas bases se transformaram em grandes bibliotecas para

consulta e seus anjos conselheiros cobertos de valores morais.

Filosofia: Os Anjos da Tradição pretendem cuidar para que os valores morais não sejam perdidos e as leis divinas não sejam alteradas. Eles observam os mortais e os anjos para mantê-los na linha. São uma força rígida e conservadora, contra qualquer tipo de mudança. Mudar é um erro na opinião da Casa da Verdade, pois o que existe é obra determinada por Demiурgo e não há verdade maior do que é feito por ele.

A Casa da Verdade não julga. Ela apenas aconselha e registra os acontecimentos. Ela avisa e deixa que os surdos sejam queimados pela Inquisição Celestial. Sua ação propriamente dita só se dá na política, quando atua para manter a ordem e evitar mudanças em qualquer lei já promulgada. Seu objetivo é engessar toda a política da Cidade Prateada, evitando que ordens como Menuhan e Bikkur Hachodesh atuem para desestabilizar o presente da verdade que Demiурgo concedeu. A ligação social é uma norma na ordem. Eles pretendem manter todos os anjos unidos e desconfiam de qualquer um que se isole. Os Incomyati são vistos como anarquistas perigosos que podem comprometer o bem da coletividade.

Aparentemente, antes de ter sua principal biblioteca destruída e registros perdidos, a Casa da Verdade governava as principais regras para rituais mágicos e controle do giro da Roda dos Mundos. Eles eram os senhores de cada relato místico e eventos mágicos coletados pelas vinte e duas casas arcana. Em algum momento, toda sua função se perdeu.

Graus: Os graus da Casa da Verdade são: Conhecedor da Lei, Conhecedor da Verdade, Clérigo do Senhor e Alto Sacerdote. A hierarquia é rígida e dizem que os líderes da ordem só mudam quando seus inimigos os destroem. Um anjo demora séculos para passar para o grau seguinte, precisando se satisfazer com a atual função. O primeiro grau lida com registros da lei, pesquisa nos arquivos e acúmulo de conhecimento. O segundo grau já pode tomar conta das bibliotecas da ordem e cuidar das pequenas casas de aconselhamento e ajuda às almas em dúvida sobre as tradições.

O Clérigo do Senhor assume o comando de muitas bibliotecas e já trabalha ajudando a Inquisição Celestial em julgamentos. Também colabora para delatar aqueles que desobedecem as leis divinas e testemunhar a favor dos juízes inquisitoriais. O cargo inclui ser conselheiro nas cidades da Terra e nas vilas da Cidade de Prata.

Existem sete Altos Sacerdotes, um para cada Distrito e ainda um sétimo desconhecido. Vivem nas Bibliotecas de Deus, entre as maiores bibliotecas da Cidade de Prata, com tanto conhecimento, mas com pouquíssimo acesso. Sua função é coordenar todos os outros Anjos da Tradição dentro do Distrito e suas idas e vindas na Terra, assumindo até o comando sobre pequenas casas e missões da ordem no mundo material. Cada um deles tem direito a montar um posto avançado em uma cidade terrestre.

A função do sétimo Alto Sacerdote é desconhecida. Os boatos falam que ele é na verdade Dalaiah que comanda tanto a Casa da Verdade quanto a Inquisição. Conta-se que antigamente a Casa da Verdade não era uma organização tão rígida, até o Serafim da Inquisição tomar o controle e se tornar senhor de duas das maiores forças legislativas da Cidade de Prata.

Aprimoramento:

1 Ponto: A palavra de um membro da Casa da Verdade tem valor maior em qualquer discussão sobre leis divinas. Ele recebe um bônus de 20% em testes de Manipulação e Negociação que envolvam leis da Cidade de Prata. O acesso fácil a livros de teologia confere um bônus de 30% em no Conhecimento Teologia.

DIVINUS VISCUS

Alcunhas: Casa dos Amantes, Casa da Carne, Tentados

Símbolo: Dois anjos se beijando

Caminhos: Animal, Ar, Fogo, Humanos

Objetivos: Observar o Sentimento e a Força da Atração da Carne

Um anjo que seja perguntado sobre a Divinus Viscus responderá que essa é uma casa caída, destruída por ter se desviado da missão

original. Dentre todos os boatos sobre a Segunda Rebelião, talvez o único grande e verdadeiro seja o de que foi a Casa dos Amantes quem fez a primeira proposta de que os anjos deveriam tomar as filhas dos homens como esposas. Quando a Cidade de Prata puniu os rebeldes, destruiu ou aprisionou quase todos os líderes da Divinus Viscus e nenhum deles negou sua participação.

A principal função da casa era cuidar para que os homens se amassem e esse fosse um amor divino, tão abençoado que geraria prole e seria confirmado pela casamento aos olhos do Senhor. Homem e mulher deveriam se amar e não se ater à carne, mas apenas ao espírito que os unia. Assim esses anjos vigiaram, até experimentarem da carne pela primeira vez. Sentindo o calor das filhas dos homens, eles finalmente cederam ao pecado tão alardeado. Essa tentação destruiu os alicerces da casa e a corrupção se espalhou.

Outras ordens assumiram os deveres da Divinus Viscus, dentre elas a Sacer Mater. Os poucos celestiais que ainda pertenciam à casa caíram, fugiram ou abandonaram completamente a antiga doutrina. A ordem só renasceu quinhentos anos após a Segunda Rebelião, quando o último dos Amantes, antigamente exilado, voltou à Cidade de Prata e procurou por anjos ainda com sentimentos e que entendessem a necessidade do amor físico.

A Divinus Viscus é uma das ordens mais bem escondidas da Cidade de Prata e só sobrevive graças à proteção de um Príncipe importante que impediou todas as atitudes do conselho ou da Inquisição. Entretanto, nenhum Príncipe é onipotente e Dalaiah já descobriu que os Amantes estão ativos mais uma vez. Agora ele espera para poder caçá-los.

Filosofia: A Divinus Viscus crê nos valores individuais, principalmente em relação aos sentimentos e ao que a pessoa sente pelo próprio corpo. Seus anjos não têm vergonha de declarar amor ao próximo e nem de tocar fisicamente. Na forma de homens e mulheres, eles se amam e concluem que, segundo o sentimento divino, podem gerar uma união que permitirá entender melhor o que o Senhor pai sente por seus filhos. Os Amantes creem no amor físico e acreditam que ele pode transformar, fazendo com que a pessoa se preocupe com o próximo e se ligue a outro indivíduo.

Segundo os registros mais抗igos, a Divinus Viscus teria associado a união carnal e a geração da prole entre os humanos a determinados fenômenos mágicos que permitiriam manipulações poderosas na renovação de energias. Em algum ponto, isso estaria ligado aos Nephelim, mas ninguém sabe dizer como.

Graus: Os Amantes não possuem graus além do respeito entre si. Tratam-se bem e referem-se como casais, cada um se unindo a outro anjo para demonstrar seu afeto. Esses casais são feitos para durar, em um casamento feito por um anjo mais velho e declarado como honra divina. São impedidos, no entanto, de se relacionar com os mortais.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo consegue estabelecer uma conexão espiritual com o indivíduo que ama. Através dessa, os dois conversam plenamente sem precisar falar, usando apenas a mente. A conversa pode ser feita por uma distância de até 0 km. Além desse perímetro, só sabem quais os sentimentos atuais da pessoa ou se ela está viva ou morta. Podem também identificar a direção em que está. As relações sexuais do casal passarão desapercebidas como pecado.

DOMINI RISUM

Alcunhas: Caóticos, Imaturos, Inconstantes

Símbolo: Um anjo com sete faces e seis asas

Caminhos: Animais, Fogo, Trevas, Spiritum

Objetivos: Caos, Livrar-se do Peso da Realidade

Os anjos que entram para a Casa do Caos são aqueles que não seriam aceitos nem na Casa da Lua nem entre os Incomyati. Esses são loucos que se livram de todas as situações sociais, os únicos com coragem para rir diante dos Inquisidores e apontar as verdades que a hipocrisia da Cidade de Prata esconde. Se foram as acusações dos loucos que começaram a Guerra das Ordens Divinas, ninguém sabe, mas todos

comentam que essa ordem teve a benção de Lúcifer quando seu fundador, o Anjo do Caos, decidiu que Demiurgo precisava de alguém para rir da seriedade de seus filhos. Depois disso ele foi aprisionado por mil anos para aprender que não se ri das criações divinas, sofrendo tanto que enlouqueceu. Desde então, caos e loucura tornaram-se imagens associadas na Cidade de Prata.

A Casa do Caos não rege nada. Seus anjos existem para desestabilizar todas as convenções sociais da Cidade de Prata. Sua preocupação com a política é principalmente a de desfazer o que as outras casas fazem, retirando poder, equilíbrio e ordem. Como bobos da corte, riem diante dos superiores e oferecem apenas enigmas para as perguntas.

Os Imaturos devem ser cuidadosos em seu caos. Dezenas deles já foram caçados pela Inquisição, que quase sempre consegue passar pelos enigmas e desafios da ordem, queimando e exilando esses anjos. Hoje a Domini Risum é uma das menores casas das 22 que dominam a Cidade de Prata graças à ação da Casa da Verdade e da Casa de Deus. A Bikur Hachodesh auxilia os Caóticos nesses casos, compreendendo a dificuldade de não ser bem aceito no Céu.

Anjos do Caos possuem uma existência difícil apesar do sorriso quase constante em seus rostos. Muitas vezes a loucura os salva de um destino pior do que a Queda ou a procura por autodestruição. Aqueles que não cedem à insanidade vivem através de enigmas, viajando pela Terra e pelos Distritos com muitas perguntas e coletando respostas. Muitas vezes cuidam para que as pessoas saibam mais perguntas do que respostas, pois assim o caos aumenta.

Filosofia: A Domini Risum não deve ser confundida com uma casa de palhaços ou idiotas. Nenhum deles sobreviveria assim em um

ambiente como a Cidade de Prata. Eles riem, insultam e desvirtuam as regras sociais, porém sua vida não é a insensatez constante. Esses anjos são inteligentes. Todos os idiotas da Casa do Caos encontram a fogueira muito rapidamente. A Inquisição não perdoa nenhum deles.

Os membros dessa ordem pretendem fazer os anjos se desapegarem dos valores, desatarem-se das regras que impedem sua iluminação e devoção. Deixam a matéria de lado e evitam ao máximo manter por muito tempo tudo o que é material. Até as roupas dos Caóticos são trocadas constantemente. O caos promovido pela ordem é sempre criativo e não destrutivo. Pretendem trazer o novo em relação ao que já está desgastado e trava a evolução.

São esses anjos que desafiam as regras da magia para criar rituais impensados e romperem com as tradições arcana. Eles inventam novos métodos e procuram pelo inusitado mesmo que o preço seja a insanidade ou a fogueira.



Graus: Os Caóticos não possuem graus. Nem mesmo a idade conta entre eles, apesar de os mais velhos possuírem tanto conhecimento e inteligência que intimidam os mais novos. A ordem quase não se reúne, aceitando os iniciados apenas quando um anjo

segregado ou cuja natureza ligada ao caos chega a eles ou lhes é enviado. Alguns grupos menores e mais piedosos da Cidade de Prata ajudam celestiais mais desgarrados ou menos propensos a seguir as leis convencendo-os a se tornarem membros da Dominus Risum. É um modo de encaminhar esses anjos antes que suas tendências anárquicas os levem para o fogo, o Inferno ou o Deserto de Dudacl.

Aprimoramentos:

1 Ponto: Os anjos da Dominus Risum possuem uma sorte peculiar. Uma vez por dia,

elas podem substituir o resultado de um dado jogando outro. Esse novo resultado é o que vale, não importando se for maior ou menor.

Domus Concordia

Alcunhas: Esperançosos, Harmoniosos, Casa da Estrela

Símbolo: Um anjo com olhos e auréola de estrelas sobre um lago

Caminhos: Água, Spiritum, Luz, Plantas

Objetivos: Inspirar, Criar Esperança, Criar Harmonia

A confiança que os anjos depositam na Domus Concordia é difícil de ser encontrada na Cidade de Prata. Essa foi a primeira ordem a se revelar, saindo da obscuridade para se mostrar como uma casa aberta para todos os celestiais. A revelação se deu pouco depois da Segunda Rebelião, quando os anjos ainda desconfiavam das sociedades secretas.

Os anjos revelados da Casa da Estrela foram rapidamente assassinados. Sua reação foi chamar pelos companheiros que já haviam ajudado e contar sobre todo o bom trabalho para que a Cidade de Prata tivesse um bom futuro. Eles cuidavam da esperança e souberam como voltar o pensamento negativo dos celestiais para colocá-los em um caminho melhor, quando Demiurgo os lideraria para a supremacia.

Foi com a ajuda da Domus Concordia que os celestiais nunca perderam a esperança de alastrar a Aliança com os humanos e avançar sobre Paradísia. Eles auxiliaram a criação de harmonia entre as facções, permitindo que as sociedades secretas e não-secretas agissem em conjunto para combater os panteões pagãos e influenciar a humanidade.

As perdas durante as Guerras das Ordens Divinas foram grandes, mas a ordem nunca se sentiu frustrada. Seus anjos não foram feitos para



isso. Foi sua capacidade de conseguir colaborar com todas as outras ordens que a manteve ativa e protegida. Os Esperançosos conseguem lidar com qualquer objetivo das outras sociedades, cedendo espaço em troca de favores e usando seus poderes para que a esperança e o desejo de se colocar adiante ajude a concretizar os objetivos dos aliados. Assim, até mesmo a Casa de Deus se beneficia quando os mortais sentem a esperança na Cidade de Prata e essa esperança e paz é usada para acalmá-los em sua prisão.

As bases da ordem são as Casas da Estrela, pequenas construções com uma estrela anunciando a quem pertencem. São salões grandes e silenciosos, com espaços reservados para a música. Ninguém porta armas nesses lugares, usando-os para conversarem sobre os problemas e contemplarem novas soluções. Anjos de todas as religiões se reúnem nos salões e, nos momentos de batalhas, muitas almas já se refugiaram nesses lugares, como verdadeiros templos de paz.

Filosofia: As palavras chaves da Domus Concordia são harmonia, generosidade, paz, pensamento positivo e fé. Um anjo da Casa da Estrela sempre se sente bem. Ele não se abate. É treinado para pensar no lado positivo de tudo e ajudar os outros a erguerem a cabeça, renovando pensamentos e sentimentos para se sobressaírem no meio do desespero.

A casa age inspirando os mortais a encontrarem paz consigo mesmo e a verem que basta terem fé para que Demiurgo os retire das piores situações. Eles guiam cobrando apenas a fé do mortal em troca.

Os Protetore, Corpore, Hamshalim, Hayyoth e Ishim são as castas mais abundantes dentro dessa ordem, mas outros grupos também se interessam pela Casa da Estrela. Mesmo os

Malachim e Nimbus consideram que o pensamento da esperança pode ser útil. Só precisam tomar cuidado, pois os superiores da Casa da Estrela observam atentamente quando esses anjos se esquecem de ativar a fé e o pensamento positivo para pensarem apenas na manipulação e supressão do pensamento sobre os problemas reais.

A Casa da Estrela tem um papel importante entre as ordens arcana angelicais. Ela une seus conhecimentos e cria alianças para desenvolvimento de rituais mágicos que mantenham os filhos de Demiurgo no ápice do domínio dos Caminhos.

Graus: Os graus da Domus Concórdia são: Filho Iluminado, Filho da Luz, Filho da Esperança, Filho da Vida, Filho do Pensamento e Filho da Fé.

O primeiro cargo existe apenas para que o iniciado aprenda o que significa ser generoso, entregando para o próximo o que necessita e assim abrindo espaço em sua vida para o contato legítimo com quem precisa. É um grau de aprendizado para que o anjo possa ser julgado como um doador de fé e pastor que retirará o coração humano das trevas.

O Filho da Luz é o segundo nível, funcionando como os anjos que cuidam das Casas das Estrelas, recebem almas e anjos convidados. Eles aprendem como lidar com a paz e a harmonia entre grupos tão divergentes dentro da Cidade de Prata. Auxiliam as ordens e castas a fazerem as pazes para cooperarem e ajudarem os mortais a se livrarem das tentações dos pagãos.

O Filho da Esperança age junto aos mortais. Cabe a ele descer à Terra para auxiliar na condução do caminho divino. Ele ensina as religiões a cooperarem e trabalha junto às ordens de magia fiéis a Demiurgo para que não se esqueçam de quem servem e que há um inimigo maior do que o irmão que apenas pensa um pouco diferente. Esse anjo harmoniza as pessoas e dá fé para que superem os problemas.

Os cargos acima de Filho da Esperança já se tornam secretos. Suas funções são de registrar, comandar e lidar com líderes de outras ordens. Ajudam a firmar tratados secretos, alguns que nem deveriam existir segundo as leis, mas que servem para manter a paz quando são assinados sob as trevas. Conforme o grau, aprendem com

quem lidar, se são outros anjos, demônios ou filhos estranhos da luz, aqueles a quem os anjos temem às vezes e observam como primos distantes.

Aprimoramento:

1 Ponto: A filiação do anjo à Domus Concordia confere alguns bônus ao lidar com diplomacia. Caso aqueles com quem lida saibam que o celestial é um Harmonioso, ele receberá um bônus de 20% em testes relacionados a Carisma. Deve-se frisar que o bônus não vale para eventos sociais como sedução, causar medo ou combates, sendo exclusivo para ações que conduzam ao pensamento positivo, inspiração e harmonia.

2 Pontos: O anjo recebe um pingente em forma de estrela, um dos símbolos da ordem. Ele o protege das forças das trevas que tentam atingir seu coração e ainda ilumina seu caminho. Oferece um bônus de +3 na Força de Vontade para protegê-lo de magias ou poderes que influenciem seus sentimentos ou pensamentos afastando-o da fé ou dos pensamentos harmoniosos. Três vezes por dia, ilumina tudo num raio de 6 metros por meia hora.

EXILADOS

Alcunhas: Casa dos Exilados, Distantes, Eremitas

Símbolos: Um anjo com um lampião desenhado sobre um fundo escuro

Caminhos: Arkanun, Metamagia, Spiritum, Trevas

Objetivos: Redenção, Vasculhar o Universo

O pecado é temido na Cidade de Prata. Os mecanismos de vigília constantes mantêm os anjos sempre nervosos e com tendência a anularem seus sentimentos para evitarem que a tentação. Às vezes não o ato, mas apenas o pensamento já é considerado pecado e assim os celestiais são punidos, presos no Deserto de Dudael ou queimados. Quando existe apenas o julgamento sobre o pensamento e não a ação, ainda há uma chance de o celestial manter sua honra. Ele deve tomar o manto dos Exilados.

A Casa dos Exilados foi criada para afastar o anjo ruim do rebanho e dar-lhe uma

tentativa de morrer servindo a Demiurgo. Esse anjo ainda não pecou, mas os grandes senhores das leis sabem que ele está perto disso. Há algo no coração desse celestial que o fará cair ou corromper outros. Essa fraqueza inerente faz os outros anjos convidá-lo a se retirar da Cidade de Prata. Assim ele toma o manto branco com a listra vermelha nas costas e nas barras, cobre o rosto com o capuz e parte.

Nenhum Exilado pode pisar na Cidade de Prata sem permissão expressa do Conselho. Eles devem viver em suas bases nos confins de Paradísia, Spiritum e do Abismo, vigiando, aprendendo e orando. São uma defesa dos anjos, um posto de vigília que não fará falta se perdido, mas que será vantajoso se der certo. Eles compreendem que não são essenciais e que vivem uma chance de aprenderem sobre si mesmo e suas fraquezas, distanciados dos puros para salvá-los e também tentar salvar a si mesmo.

Filosofia: Um Distante vive a filosofia de que tem uma fraqueza dentro de si. Ele sabe que dia a mais dia a menos ela se manifestará e tentará engoli-lo. Melhor que leve apenas si mesmo ou outras maçãs podres para esse buraco. A introspecção e o silêncio ajudam-nos a aprender, ganhando um conhecimento profundo de si mesmos. O aqueles mais fortes de coração podem até procurar o Eremita, mas ele não os procura. Prefere se manter afastado de tudo para estudar seus deveres e suas fraquezas.

O Exilado aprende magia na solidão e convive com rituais e encantamentos que devem ser utilizados longe da Cidade de Prata. Ele é o mago que convive com o perigo nas bordas da existência, contemplando a própria queda e o giro da Roda dos Mundos.

Graus: Os Exilados não possuem graus. Alguns deles, quando se unem em uma base, podem formar seus grupos como quiserem, desde que tenham um representante e os mensageiros. Assim, cada base costuma ter os próprios títulos, organizando-se como achar melhor.

Aprimoramento:

1 Ponto: Todo exilado recebe, além do manto, um lampião para seguir sua jornada fora da luz da Cidade de Prata. Esse lampião é um item mágico capaz de produzir luz (como

resultado de uma magia de Foco 2). Essa luz pode ser ativa para outras pessoas ou apenas para o Exilado que segura o lampião. Uma vez por dia, também pode tornar uma área silenciosa em um raio de 10 metros durante 1d6 + 1 rodadas (equivale a uma magia de Foco 2).

FILHOS DA INOCÊNCIA

Alcunhas: Inocentes, Cegos, Sorridentes, Casa do Sol

Símbolo: Um sol com um par de olhos no centro e um sorriso sardônico

Caminhos: Humanos, Fogo, Luz, Spiritum

Objetivos: Manter a Inocência, Incentivar a Expansão da Cidade de Prata

A Casa da Inocência e da Luz é uma fonte de otimismo na Cidade de Prata. É composta de anjos sorridentes que auxiliam qualquer dificuldade com belas palavras e um incentivo que reativa o coração de qualquer um. Eles fazem as pessoas se esquecerem das dúvidas e alcançarem os objetivos, encontrando a consciência em um universo torpe.

A ordem ficou conhecida por incentivar a Guerra das Ordens Divinas, auxiliando as casas que estavam a ponto de desistir e se render e as forçando para o combate até que a resolução final fosse dada. Então, inocentemente, se esquivaram de todos os julgamentos, batalhas e disputas políticas, alegando que pretendiam apresentar-se diante do Conselho, revelando as identidades secretas de todos os seus membros e apoando a expansão da Cidade de Prata. Dois séculos depois, ninguém mais sabia quem eram os Inocentes. Eles haviam desaparecido. Anjos, almas e santos haviam se esquecido quem eram os Cegos e o sol soridente tornou-se apenas o símbolo de uma lenda.

A ordem passou a se ocultar de novo, tornando-se uma sombra por trás da Cidade de Prata, agindo sob uma forma peculiar. Disfarçados dentro de outras sociedades, desde a Inquisição às falanges, atuavam incentivando a política que mais apetecia os líderes dos Inocentes. Assim continuou, sem um local certo de reuniões, mas agindo como um grupo secreto dentro de grupos secretos.

Filosofia: Os Inocentes são aqueles anjos iluminados que abençoam as pessoas. São as criaturas que tocam aqueles a ponto de se matarem e os iluminam com novos pensamentos, fazendo com que se esqueçam das impiedades do mundo e sejam otimistas, esperando pacientemente o julgamento divino. Surgem tanto como anjos belos com halos solares nas cabeças quanto como figuras quase imperceptíveis, fáceis de serem esquecidas. São os amigos que aparecem subitamente para ajudar a se superar qualquer situação.

Acima de tudo, os Cegos ajudam as pessoas a esquecerem seus problemas. Eles apagam mentes, evitam mentiras, limpam as almas dos pecados, dão vitalidade aos doentes e, acima de tudo, com tanta bondade, evitam a crítica. Eles aprendem a incentivar as pessoas a um só caminho, conduzindo-as para o fim do túnel antes que olhem para trás ou procurem outras passagens na escuridão.

Os Nimbus são particularmente abundantes na ordem. Auxiliados por Seraphim, Bene Elohim, Dominações e Querubins, coordenam as posições mais otimistas da Cidade de Prata. Seu objetivo é tornar o local sempre belo aos olhos daqueles que não precisam conhecer a política. E no meio disso tudo, se tornam amigos de todos.

Os aspectos mágicos dos Filhos da Inocência envolvem criar rituais arcanos poderosos que, mesmo afetando a Roda dos Mundos, possam ser maquiados a ponto de parecerem divinos. Incentivam novas pesquisas e o desenvolvimento de qualquer sociedade arcana, fazendo com que se esqueçam de seus erros ou medos para seguirem caminhos tortuosos que os próprios anjos não gostariam de trilhar.

Graus: Os Inocentes se definem pelos chamados Graus de Inocência que vão do Primeiro Puro ao Décimo Nono Inocente. Os nomes das posições variam bastante conforme a época ou como o anjo pretende se chamar. Geralmente eles apenas se apresentam por título e nunca se compararam em termos de superioridade. Chamam-se de iguais e consideram que os graus apenas medem a pureza de cada um e o quanto estão prontos para auxiliar outros a seguirem o caminho de Demiurgo. Alardeiam entre si que

pretendem evitar que as trevas sussurrem nos ouvidos dos mais fracos e é a força perante esses sussurros que define a posição.

Do primeiro ao sexto grau, os Inocentes agem apenas na Terra. Eles não interferem na política da Cidade de Prata. Tudo o que fazem é auxiliar os mortais a se esquecerem dos problemas, a culparem o demônio pelos próprios erros ou pelos pecados que cometem e a seguirem o caminho bíblico. Colaboram para retirar pessoas da depressão, das drogas e do mal caminho, afirmando que sua única salvação é sob a luz divina.

Um Inocente do sétimo grau deve se filiar a outra ordem secreta, em que agirá como agente duplo, incentivando-a em seus planos quando esses favorecerem a Casa do Sol. Sobem de posição conforme também aumentam a influência política dentro das outras ordens. Atuam dessa maneira até o décimo sexto grau, quando então passam a gerir comandos políticos dentro dos Distritos ou até mesmo o relacionamento com o Conselho.

Ainda não se sabe qual é o grau de autonomia da Casa dos Inocentes. Alguns dizem que há uma relação entre ela e a Inquisição ou que não é nada disso, que a ordem está na liderança da Cidade de Prata. Seja como for, são poucos os que sabem sobre esses boatos e não os esquecem em pouco tempo... para o seu próprio bem e sorriso de seus amigos.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo aprende um poder especial. Ele pode usar a arte do Esquecimento em outros celestiais, não apenas em humanos.

2 Pontos: O anjo pode pedir ajuda a ordem para que algum registro sob sua existência ou contra sua imagem seja apagado. Uma vez por mês, ele tem direito ao auxílio que vai apagar da mente de 5d6 mortais e de um grupo de 2d6 anjos tudo o que o celestial disse ou fez. Ele parecerá apenas um desconhecido ou, se quiser, um completo inocente. Esses mortais e celestiais nunca devem ser de poder superior ao anjo. Esses acontecimentos precisam ser recentes e deve haver um excelente motivo para que o anjo faça o pedido.

HERDEIROS DE DEUS

Alcunhas: Ordo Pater, Pais Incontestáveis, Senhores do Mundo, Dominadores

Símbolo: Uma mão ascendendo até uma coroa brilhante

Caminhos: Animais, Arkanun, Terra, Metamagia

Objetivos: Dominar

Dentre os muitos boatos e histórias da Cidade de Prata, conta-se que a Casa dos Herdeiros de Deus afirma que foi a primeira ordem a existir, quando Lúcifer observou pela primeira vez a necessidade de os anjos se organizarem. Se foi realmente a Estrela da Manhã o fundador da ordem, ninguém sabe, mas nem os Pais Incontestáveis dizem mais que que ele os guiou. Afirmam apenas que assim que houve permissão para os anjos se organizarem, a Ordo Pater foi fundada, começando o processo para reunir politicamente e organizar os anjos quando Demiурgo estivesse ausente.

Quase todas as ordens contestam as afirmações dos Herdeiros de Deus, principalmente quando eles contam sobre o pacto de Demiúrgo com a ordem, permitindo que ela e apenas ela pudesse representar as 22 sociedades perante o Conselho no Solarium. Segundo os Pais Incontestáveis, somente um de seus líderes poderia requisitar uma audiência com o próprio Criador, porém isso até hoje não pôde ser provado. Um dos maiores medos de todas as ordens é encontrar-se com Demiúrgo. Todas as ações Dele em relação aos anjos dessas sociedades secretas sempre foram punitivas, as piores já presenciadas em Paradísia, por sinal.

A Ordo Pater se considera a ordem senhora de todas as outras, muitas vezes assumindo responsabilidade sobre os erros de tantos anjos perante o Conselho e também tomando o encargo de puni-los. Ela disciplina, organiza e confere as ordens necessárias para que as vinte e duas casas possam atuar em conjunto e não se destruírem. São os Herdeiros que organizam a maioria das reuniões, unindo cada grupo e evitando que o caos os destrua. Eles analisam os pontos fracos e passam as missões para os outros grupos, anunciando momentos de mudança para as Testemunhas do Destino e a Menuhan ou liberando a Sanctum Voctum para

liberar favores para certos grupos que precisam burlar a burocracia.

A ordem tende a ser rígida na maioria dos assuntos. Ela impede que as outras casas cresçam muito em poder individualmente, domando-as através de pontos fracos específicos. A influência dos Herdeiros é espalhada por seu renome como anjos nobres a serem temidos. Agem como uma sociedade semissecreta em que apenas os diplomatas da ordem são reconhecidos. O restante vive sob as sombras, acumulando influência para ser usada contra os outros grupos.

As bases da Ordo Pater são grandes castelos construídos no alto de colinas ou montanhas. Essas construções imponentes são moradas de anjos poderosos e suas passagens secretas permitem encontros furtivos. Cada um desses castelo reúne um exército considerável, demonstrando o poder militar que os Herdeiros possuem. São uma das poucas forças da Cidade de Prata com tantas falanges que poderiam ameaçar até mesmo um dos Príncipes.

Filosofia: Os Herdeiros se consideram os pais de todos os anjos das sociedades secretas. Segundo eles mesmos, estão em posição de educar e controlar. Construindo uma base sólida para proliferação das sociedades secretas, dão com uma mão e cobram com a outra. Exigem a submissão após todos os presentes. Eles representam e ordenam.

Um Pai Incontestável pretende sempre construir. Sua existência é um castelo cujos muros são erguidos aos poucos, à medida que domina outros e os transforma em servos justos do Senhor e da Ordo Pater. Devem manter um status de nobreza e cuidar para que a disciplina nunca se perca. Toda mudança deve estar dentro do seu controle.

São anjos conservadores que não pretendem dividir o poder com outras ordens. A Casa de Deus é uma das que mais lhe gera problemas. Chamam-nos de filhos mais velhos que pretendem usurpar o domínio dos pais. Já a Dominus Risum é tratada como uma casa de caçulas rebeldes que devem ser colocados na linha.

Graus: Os quatro graus da Ordo Pater são divididos em: Domino, Rector, Rex, Imperator. Cada grau está sub-dividido em outros

três, chamados Primus, Secundus e Tertius. Entrasse para a ordem como um Domino Tertius. Geralmente os anjos que acumularam influência tanto política quanto material e possuem pequenas falanges sob seu comando são convidados a se tornarem Herdeiros. Escondem sua identidade assim que o fazem, agindo secretamente para suprimir inimigos da Ordo Pater.

A variação dos graus é feita a partir do poder que o anjo acumula. Quanto mais poderoso e influente, maior o grau que lhe é concedido. A maioria dos Domino domina apenas uma ou duas falanges e geralmente apenas um Domino Primus possui um pequeno castelo. Todo Rector tem uma base sólida de onde comandar.

Existiram apenas três Imperator até hoje. Do primeiro não se tem registro. O segundo foi tentado pela Casa de Deus e descobriu que podia fazer o que não deveria nunca ter pensado. Seus restos ainda estão espalhados por Dudacl como uma criatura viva que gema diariamente. O terceiro senta no Conselho há milênios, mas ninguém sabe qual dos Príncipes ele é.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo recebe um pingente com o símbolo da ordem. Esse lhe permite interagir com anjos e dominá-los com maior facilidade. Impõe um redutor de -3 na Força de Vontade de um alvo com que lida e dá um bônus de 10% em Liderança.

2 Pontos: O pingente agora impõe uma penalidade de -6 e confere um bônus de 20% em Liderança e 10% em Intimidação.

3 Pontos: A forte posição do anjo dentro da ordem lhe confere um bônus de 20% nos testes de Perícia do grupo Negociação dentro da Cidade de Prata. O pingente agora confere também +1 no IP.

INCOMYTATUS

Alcunhas: Contemplativos, Solitários, Sacrificados

Símbolo: Um anjo solitário contemplando as estrelas

Caminhos: Spiritum, Arkanun, Luz, Metamagia

Objetivos: Sacrificar-se pelo Conhecimento, Contemplar o Universo

Os Incomitati são os anjos mais afastados da sociedade da Cidade de Prata. Vivem tão dispersos que é difícil entender como podem ser uma ordem. A Inquisição Celestial os observa com grande desconfiança, sempre atenta aos celestiais que não se agrupam ou pretendem se manter muito discretos. Boatos e desconfiança geral é o que a ordem recebe na maioria das vezes. Seus anjos são ensinados a nunca reagir a esses boatos. Quando algum Inquisidor aparece e os força a um julgamento ou algum Juiz os impele a uma punição, aceitam a dor e procuram descobrir novos aspectos da verdade.

O maior boato sobre o Incomytatus seria que a ordem foi formada pelos Anjos da Verdade que sobreviveram ao primeiro expurgo. Sentiram a pior e mais horrível das dores quando retiraram de si as palavras a que tinham direito apenas para se manterem vivos e com os segredos que precisavam preservar. Os anjos mais ligados aos poderes divinos alertam que naqueles tempos era impossível um celestial perder a palavra e o Incomytatus foi formado por um crime, o dos Anjos da Verdade que passaram seus segredos antes de serem destruídos.

A ordem não tem bases nem centros de reunião. Quando seus anjos pretendem conversar, simplesmente enviam mensagens astrais um para os outros e se encontram em um local determinado. Suas conversas são curtas, pois quase todos os Incomytatus preferem o silêncio à própria voz.

A distância de um Incomytatus não indica que a ordem não tenha poder. Todos possuem seus contatos dentro da Cidade de Prata, principalmente por conhecerem muitos segredos de alguns celestiais poderosos. As informações tendem a chegar rapidamente aos Incomytati, pois de alguma forma eles são receptivos aos segredos mais escusos da Morada dos Anjos.

Filosofia: Os Solitários pretendem viver para aprender. A existência é uma oportunidade de observar e entender os segredos do mundo. Ele se sacrifica e passa por desafios para superar a si mesmo e encontrar a harmonia. Um Incomytatus não procura por guerra, mas se a vê diante de si, passa por ela, lutando e sofrendo com as lâminas que o cortam. Ele se sacrifica se precisa encontrar

a sabedoria, entregando o corpo em prol da espiritualidade e da mente.

Os Incomytati aceitam prontamente as missões suicidas que lhes são dadas, as punições preconceituosas dos agentes do Conselho e até a perseguição dos demônios. A dor física é uma bênção para eles, pois permitem que aceitem o mal do mundo e através dele superem a própria alma.

Ao contrário da Casa dos Exilados, os Incomytati não precisam conviver com os próprios erros ou são criaturas expulsas próximas da queda. Seu objetivo é puramente contemplação e guardar segredos mágicos que não devem ser espalhados entre as outras ordens. O isolamento desses anjos é para conseguir paz e evitar que segredos caiam nas mãos erradas e não para levar o Inferno dentro de si para longe.

Graus: Os Incomytati não possuem graus. Respeitam-se somente pela idade e unem-se para trocar conhecimento. Estão quase sempre dispersos, viajando por Spiritum ou pelos planos inferiores, onde encontram os desafios maiores do espírito e da carne. Na Cidade de prata, os mais velhos costumam ter o direito de convocar as reuniões para discutirem em relação às atitudes perante as outras ordens. Durante esses eventos, os mais novos sempre falam primeiro.

Aprimoramentos:

1 Ponto: Um Incomytati sempre tem direito a negar-se a responder 3 perguntas a um anjo qualquer. É considerado desrespeitoso insistir com as perguntas na mesma ocasião, só podendo repetir a questão ou fazer outra no dia seguinte e, mesmo assim, o Solitário precisa ser abordado diretamente e em uma conversa. Esse efeito também vale para os tribunais. É um pacto da ordem com as lideranças da Cidade de Prata. Usar poderes para forçar a resposta pode gerar em punição.

2 Pontos: A negação das respostas dos Incomytati agora também vale para espíritos e demônios.

KODESH KARATH

Alcunhas: Senhores do Fim, Filhos de Gabriel, Algozes, Santa Destruição

Símbolo: Um crânio em perfil

Caminhos: Luz, Trevas, Spiritum, Metamagia

Objetivos: Destruir, Decretar o Fim, Punir, Renovar

Os anjos riem de algumas ordem como a Dominus Risum, zombam de outros como a Casa da Lua, xingam as Testemunhas do Destino ou fazem comentários irônicos sobre os Filhos da Inocência. Ninguém diz nada sobre a Kodesh Karath. A Santa Destruição é uma força contínua que se move a despeito de qualquer objetivo ou anseio das outras ordens. A Kodesh Karath simplesmente existe. E ninguém a critica.

Foi o golpe final da ordem que determinou o fim das Guerras das Ordens Divinas, quando dezenas de líderes angelicais foram assassinados e suas casas perderam força rapidamente. Em seguida, as forças coercivas da Cidade de Prata agiram para acabar com o que restou do conflito. A maioria das ordens, principalmente os Herdeiros de Deus, manteve um ódio frio pelos Karath que destruíram tudo o que planejaram. A Casa de Deus calou-se, aprendendo seu lugar e sabendo o que significa temer a morte.

Os Menuhan sabem que as força política da Kodesh Karath é importante para complementar sua própria ordem. A Santa Destruição existe justamente para dar um fim ao que já passou do limite e assim equilibrar as forças antigas com as novas. Ainda sim, mesmo essa casa já sofreu com a ofensiva dos Filhos de Gabriel.

Os Senhores do Fim não possuem bases. São anjos rigidamente treinados por toda a existência para se tornarem Algozes. Sua única missão é manter o controle máximo dentro da Cidade de Prata, estando acima da política. Sua vida é secreta, talvez ainda mais do que qualquer outra casa. A existência desses anjos inclui ser odiado e xingado silenciosamente por todas as outras sociedades secretas.

Filosofia: A Santa Destruição é a mudança completa, a mais pura e concreta de todas elas. É o fim definitivo de uma era e de uma existência. As maquinações da Menuhan e das

Testemunhas do Destino não são nada quando os Filhos de Gabriel são colocados em atividade. Eles são os mensageiros definitivos que declaram o fim de sociedades, religiões, vidas e até de espíritos.

O poder dos Karath é simplesmente o de controlar definitivamente os ciclos da Cidade de Prata. Não é um controle extremo ou uma mão de ferro que coordena a vida e as intenções das outras ordens, mas a polícia que atua quando a situação foge do controle. Esses agentes da morte são anjos com a permissão de eliminar tanto seus irmãos quanto os humanos.

Sua intenção não é apenas matar, no entanto. Eles são agentes investigadores dos piores segredos do universo, todos aqueles que também indicam destruição. Viajam à beira do Abismo para verificar se os Deuses Negros estão adormecidos ou em atividade. Circulam por Paradísia eliminando líderes perigosos em outros panteões e observam as grandes paredes do Edhen, sabendo que o terror do mundo seguinte pode estar próximo.

Há uma relação desses anjos com um nome antigo e temido, Destruere. Não existem comentários além de uma única frase: O Mal está nos corações de quem o procura.

Graus: Os Karath ou Santos da Destrução não possuem graus. São todos iguais e seguem a Gabriel e o Conselho da Última Voz. Não existe outra diferenciação entre eles, a não ser nas pequenas divisões entre seus trabalhos, como a colaboração com os Gabrielitas, os caçadores de assassinos do Inferno. Os Ishmerai, a Inteligência das falanges de Gabriel, também ajudam a coletar informações para a Kodesh Karath.

Os Santos Destruidores vivem em comum com outros anjos, caminhando e observando, apenas na expectativa da próxima ordem, quando então colocam suas máscaras de crânios e cumprem sem questionar, matando até amigos próximos se necessário.

Os anjos mais novos costumam receber missões perigosas fora da Cidade de Prata, deixando o sofrimento de matar os irmãos para aqueles mais velhos e calejados. As missões exteriores incluem chegar às bordas do Abismo, visitar planos inferiores, destruir bolsões. Apenas aqueles já acostumados com tudo o que existe de

ruim fazem o pior, agem em Paradísia e depois vão para as portas do Edhen.

Aprimoramento:

2 Pontos: O anjo recebe a máscara da morte, uma máscara em forma de Crâneo que coloca diante do rosto. Essa gruda-se no rosto do celestial e se torna parte integrante do seu espírito. Certas partes do corpo do anjo, como cicatrizes e até as cores das asas também se modificam. Enquanto a utiliza, não poderá ser reconhecido por nenhum meio mágico e mesmo que seja morto, ela não sairá. A máscara é um item invisível que o anjo pode carregar. Outras versões da máscara são placas que tornam o rosto liso (sem olhos, nariz ou boca) ou um material nebuloso que parece vivo, sempre ocultando a face.

3 Pontos: O anjo adquire uma aura de esquecimento enquanto utiliza a máscara da morte. Todos em um raio de 10 metros devem fazer um teste Difícil de Força de Vontade para se lembrarem o que aconteceu nos últimos dez minutos. Uma falha crítica apaga a memória de três horas. Visto de longe, o anjo parece apenas uma figura insignificante, o que aumenta em 20% seus testes de Furtividade.

4 Pontos: O anjo recebe a benção em uma de suas armas. Antes de sair para uma missão, tem direito a receber uma benção que lhe dará um bônus de +6 no dano em um tipo determinado de criatura (anjo, asgardiano, elfo, abismal, demônio).

KVATTERIN

Alcunhas: Casa da Intuição, Bruxas, Papisas

Símbolo: Uma anjo com vestes de papa

Caminhos: Água, Luz, Metamagia, Spiritum

Objetivos: Guardar Segredos Religiosos

A grande maioria dos anjos da Kvatterin toma a aparência feminina, talvez em contraposição aos anjos da Casa da Verdade, seus maiores inimigos. Isso porque o caminho das

Bruxas é o dos segredos. Nenhuma delas pretende vigiar ou cuidar para que os outros revelem tudo, mas apenas aprender e manter o conhecimento dentro de si. Assumiram o título de Papisas com gosto quando começaram a colher os segredos religiosos da Terra, da Cidade de Prata e de Paradísia, conhecendo mais sobre anjos e deuses. A influência que conseguiram a partir dessas informações lhes deu um poder de barganha incomensurável. Segredo, boatos e chantagens se transformaram nas principais armas da ordem.

É muito comentado entre os espiões celestiais que foi um desses elementos ocultos que deu energia plena para a Guerra das Ordens Divinas. Quando a Alta Papisa descobriu um dos segredos maiores do Conselho, um Príncipe angelical até então pouco ativo se movimentou para destruir a ordem, colocando outras casas em ação na guerra. A Alta Papisa terminou queimada enquanto o segredo que tinha em mente a fez se engasgar com as palavras mágicas que pretendia usar para se defender dos atacantes. Desde então, os Kvatterin perceberam que há um limite para a chantagem.

A ordem teve seu desvio, como quase todas as vinte duas. Deveria apenas guardar os segredos que ninguém mais poderia saber ou os conhecimentos que a Cidade de Prata proibia, mas que considerava perigosos demais para serem esquecidos e não serem utilizados como armas depois. Elas deveriam ser as armas ocultas dentro da cidade. A voz que sussurra no vento. A ânsia pelos segredos infelizmente acabou desvirtuando a posição das Papisas, como a sede de poder fez com tantos anjos de ordens secretas.

Elas ainda se portam como uma sociedade fechada, pouquíssimo conhecida na Cidade de Prata. Pretendem sempre assumir posições de poder dentro das forças religiosas, principalmente para colher segredos e aprenderem mais. Obviamente, essa não é sua única função. A procura por segredos inclui uma sensibilidade muito maior. As Bruxas procuram por magia e por profecias, registrando todas que os humanos cantam, sonham ou escrevem. Tentam entendê-las e passá-las para o Conselho ou alguma ordem que possa lidar com as mesmas mais diretamente.

As bases das Papisas são construções secretas na forma de grutas, geralmente escavadas ou construídas dentro da casa de uma Kvatterin mais poderosa. É um lar para estudo e meditação,

além da análise das profecias conhecidas pela ordem.

Filosofia: Um Kvatterin deve conhecer a si mesmo. Ele começa com o entendimento próprio e não se incomoda com o mundo. Não é o mundo que o faz se mover, mas ele mesmo segue seu próprio fluxo de tempo. Uma Papisa decide o que fazer segundo o conhecimento que gera segundo a análise dos segredos que adquiriu. Tudo o que vê e ouve é levado para o coração e analisado para que a intuição faça a Bruxa decidir o rumo que tomará.

A razão não é o primeiro atributo a ser usado em uma decisão. Intuir, contemplar e usar a subjetividade da mente são melhores. Depois disso, talvez a atitude física nem sempre seja o próximo passo. Manter a distância das emoções e do movimento caótico do mundo pode possibilitar um entendimento ainda melhor dos segredos que levam às confusões das forças exteriores.

Graus: Kvatterin tem os seguidores graus: Irmã, Mãe da Sabedoria, Sacerdotisa, Alta Papisa. As posições são divididas segundo os segredos e profecias que a Bruxa conhece. Começa com informações sobre a Cidade de Prata e a Terra, depois sobre a formação das religiões e situações na alta política paradisiana. As Sacerdotisas já lidam com áreas específicas, como as inefáveis profecias do Abismo e as relações com o Inferno. Cabe a Alta Papisa cuidar de segredos e profecias ainda mais profundos, alguns que destruiriam as mentes dos anjos e a existência das criaturas com que se relacionam.

Aprimoramento:

I Ponto: As Bruxas recebem +35 pontos de Perícia para gastar em Conhecimentos Proibidos.

MINUHAN

Alcunhas: Casa do Equilíbrio, Observadores da Morte, Anjos de Véu

Símbolo: Uma figura andrógina segurando dois cálices

Caminhos: Água, Luz, Trevas, Spiritum

Objetivos: Equilibrar as Forças da Cidade de Prata, Manipular o Destino das Almas

Menuhan é uma ordem odiada pelas casas mais poderosas da Cidade de Prata, pois elas sabem que seu poder sempre está na mira desses anjos obcecados pelo equilíbrio das forças angelicais. Os Anjos de Véu observam pacientemente as mudanças na política e então interferem, tornando-se automaticamente inimigos daqueles que se sobressaem muito. Sua ação pode demorar anos para se refletir, mas aos poucos o grande poder é minado até começar a ruir e o equilíbrio se formar. Começam manipulando as almas que serão transformadas em anjos e colocando em cena aquelas que poderão ser antagonistas dos poderosos e então as incentivam habilmente a atacar politicamente ou até fisicamente esses alvos.

Os Anjos de Véu são observadores por natureza. Eles sempre se mantiveram assim, considerando-se uma das ordens mais importantes da Cidade de Prata. O orgulho não é seu pecado, pois é a segurança em si mesmo que fundamenta suas ações. Desde a Guerra das Ordens Divinas, a Casa do Equilíbrio sabe que a Cidade de Prata precisa dela para se recuperar e se renovar, transcendendo os estados em que apenas um poder se sobressai.

A ordem age secretamente. Nenhum de seus anjos deve se revelar, pois todas as outras casas atuarão com firmeza para eliminá-los, sabendo o quanto podem ser perigosos para a afirmação do poder. A Casa de Deus os odeia plenamente, caçando todos os Observadores da Morte. As Testemunhas do Destino são seus aliados mais próximos, mas ainda sim há um grande conflito quando as ordens divergem sobre a ação para criar alguma mudança política.

Os Menuhan não têm pontos específicos de encontro. A ordem é muito visada para ter bases. Seus anjos se comunicam apenas por magia e se reúnem apenas fora da Cidade de Prata, geralmente em bolsões fechados criados pelos mais antigos membros da casa. São locais espirituais passageiros que desvanecem tão logo sua utilidade passe. Alguns são transformados em armadilhas para os inimigos da casa.

Filosofia: Os Observadores da Morte agem sempre com temperança. Essa é a chave

para o sucesso da ordem. O anjo deve ser seguro de si e preparar-se para a renovação. Preocupam-se com o bem-estar da Cidade de Prata e da política celestial, cuidando para que ordens fracas juntem forças e ordens poderosas se tornem inimigas. Pretendem conseguir uma estabilidade que nem sempre é bem vista, pois não confundem estabilidade com estática, mas sim com mudanças para manter equilíbrio e renovação das forças.

A Morte é outro alvo dos Menuhan. Eles a observam, tomando conta das almas e ajudando-as a transcenderem. Cuidam de seu destino, manipulando sua transformação em anjos e cuidando para que entrem nas ordens certas. A transcendência é parte dos desejos desses anjos, seja ela a dos outros ou a deles mesmos. Eles procuram se melhorar e tornar certo o que são.

Graus: Menuhan é uma ordem sem graus rígidos. Existem apenas dois importantes, sendo o restante apenas uma série de títulos de respeito entre os anjos que se conhecem. Esses graus são o de Observador e o de Guardião do Equilíbrio. O primeiro é daquele que toma as ações da ordem, observando e agindo, sendo espião e delator, assim como testemunha chave em julgamentos e aquele que desaparece com as provas quando necessário. O Observador age como um anjo comum, tornando-se uma peça que pode influenciar a política sem que seja notado.

O Guardião do Equilíbrio é um líder, na verdade um dos líderes. Um Observador nunca conhece mais do que dois deles, sendo o primeiro aquele que lhe dá ordens e o segundo um contato caso o outro desapareça. A maioria dos anjos da ordem não se conhece, só sabendo por boatos o poder que a casa tem.

Os iniciados mal sabem quando estão para se tornar Anjos de Véu. Começam apenas como criaturas manipuladas, mal sabendo que só se tornaram anjos porque a ordem já detectara que um dia aceitariam com facilidade um convite para se tornarem Menuhan.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo aprende rituais específicos para a própria segurança espiritual e mental. Ele recebe um bônus de 3D no foco quando usa rituais de Spiritum para defesa de seu espírito ou mente.

2 Pontos: O anjo pode pedir apoio político à ordem quando percebe que algum grupo celestial possui muito poder em uma cidade da Terra ou vila da Cidade de Prata. Isso lhe dá a oportunidade de inserir uma testemunha em um julgamento, espalhar um boato sem que seja traçado diretamente a ele ou contatar inimigos desse grupo secretamente. Em termos de jogo, ele consegue um bônus de 50% em testes relacionados a Negociação e Manipulação quando lida com esse grupo específico. A escolha do grupo oponente deve se dar durante a aventura e não pode ser mudada até que o anjo tenha sucesso em desestabilizar esse poder.

ORDEM DA SUPREMA ARTE

Alcunhas: A Ordem, Ordem da Magia, Mestres, Magos

Símbolo: Um anjo apontando um bastão para o céu

Caminhos: Água, Ar, Fogo, Terra

Objetivos: Praticar Magia, Adquirir Poder Pessoal

A Suprema Arte é uma das poucas ordens que não se chama de casa. Esses anjos são tão formais que não se consideram uma irmandade, tornando-se apenas companheiros no estudo da arte mágica. O conhecimento que produzem é mais sagrado e poderoso do que qualquer outra ordem, segundo a própria opinião dos Magos. A atividade dos outros grupos não lhes parece dispensável ou infrutífera, no entanto, é certo que é inferior.

A Suprema Arte sempre foi uma sociedade secreta. Samyaza foi um de seus mestres ocultos, caminhando pela Cidade de Prata como um dos magos mais poderosos entre os filhos de Demiurgo, até a luxúria da Terra o atrair. Nessa época, a Ordem da Magia tentou de todas as formas desvencilhar seu nome dos anjos da Segunda Rebelião, retirando contatos e permitindo que a Cidade de Prata pensasse que esse pequeno e seletivo grupo houvesse sido eliminado juntamente com os rebeldes de Samyaza.

Aqueles que sobraram, uns poucos, começaram a ensinar novos anjos a Arte. Mesmo agindo como mestres relutantes, a Ordem sabe

que precisa renovar o conhecimento e os discípulos para aprender e aumentar sua influência. Durante a Idade Média, ocorreu um erro nas artes ocultadas dos Magos. Um dos seus foi pego praticando a arte do Caminho de Arkanun em plena Cidade de Prata, o que atraiu a atenção da Inquisição Celestial. É claro que eles imaginam que esse erro foi na verdade a manipulação óbvia de algum inimigo. Agora precisam descobrir qual das outras ordens o fez.

A magia não é proibida na Cidade de Prata, mas é controlada com muito cuidado. Cada anjo que lida com poderes mágicos é observado e todos os Caminhos que conhece são registrados. A Ordem se recusa a entrar nesse processo. Os poucos que conhecem sobre a Suprema Arte os acusam de serem ambiciosos, figuras blasfemadoras que pretendem ser mais do que Demiurgo, subvertendo a Criação e querendo dominá-la através da maldita magia.

Intenções: A Ordem pretende aumentar o poder do indivíduo através da ação. O movimento constante é o que os levará à iluminação, transcendendo o simples conceito do corpo e do dia a dia. Eles precisam inovar e criar através do conhecimento e da atitude. A consciência elevada garante que tenham as melhores decisões, aumentando a autoconfiança e focando os objetivos.

A Suprema Arte é composta de magos convictos em pensamento e sentimento. O uso da Arte não permite relutância. Precisa de indivíduos que pretendam se superar, que tenham foco, iniciativa e determinação. Também acreditam na manipulação. Orgulhosos de si mesmos, fazendo sempre diferença entre força e fraqueza, creem que possuem o direito de manipular os mais fracos, aqueles que ainda não alcançaram um grau elevado de consciência.

Os Mestres aprendem todos os Caminhos de Magia, geralmente se especializando em um. Eles procuram pelo proibido com a única intenção de chegar aonde os outros temem. Utilizam o Caminho de Arkanun e Spiritum para alcançar as partes mais obscuras da existência, registrando as informações sobre o Abismo e até repassando ao Conselho o que é mais alarmante.

Apesar de todas as vinte e duas casas terem alguma missão relacionada com magia, nenhuma delas considera a Arte como o foco em

si de sua existência. A Ordem da Suprema Arte coloca os conhecimentos mágicos acima de qualquer crença, o único objetivo para compreender Demiurgo e seu silêncio.

Graus: Os graus da Ordem são definidos de acordo com o conhecimento mágico. Cada mago chama o seu superior de mestre, reconhecendo-o pelas marcas na aura que apenas os membros da ordem enxergam. Em termos de jogo, cada ponto de Foco em um Caminho (não para as Formas) define um grau na hierarquia.

Os Mestres observam com cuidado quem devem treinar. Sabem que sua arte é preciosa e são os guardiões de muitos dos rituais proibidos da Cidade de Prata. Seus discípulos são anjos com tendência para magia, que já aprenderam o básico sobre a Arte e agora precisam aprimorar o espírito. O contato entre aprendiz e mestre é sempre muito formal com tratamentos distintos. Um aprendiz precisa estudar muito se um dia quiser parar de chamar seu tutor de mestre. A maioria dos anjos passa séculos ainda como inferior a quem os ensinou.

Recentemente, sete dos seus foram descobertos, sendo dois denunciados à Inquisição, um banido para o Abismo, três assassinados e um outro encontrado crucificado na Terra. Os Mestres Secretos, líderes supremos da ordem, questionam quem está tramando contra a Suprema Arte. É bastante evidente que os inimigos estão agindo, mas é difícil determinar quem seja.

Aprimoramento:

1 Ponto: Os anjos da Suprema Arte aprendem melhor como canalizar as energias mágicas. Ganham 2 Pontos de Magia extras.

2 Pontos: O anjo conhece um ritual especial para maximizar o poder de suas magias. Ele reúne a energia de sua aura, carne e espírito e libera junto com um efeito mágico. Isso potencializa o poder da magia, conferindo o resultado total nos dados jogados. Devido ao stress mágico causado, o efeito só pode ser realizado uma vez por dia.

SACER MATER

Alcunha: Mães Divinas, Senhoras Celestiais

Símbolo: Um anjo de corpo feminino segurando um cetro entre os seios

Caminhos: Água, Luz, Plantas, Spiritum

Objetivos: Manter a Vida, Criar Novos Recursos, Influência do Aspecto Feminino

O poder da fertilidade garantiu a ascensão da Sacer Mater como uma das ordens mais poderosas da Cidade de Prata por muito tempo. Aliada inseparável dos Herdeiros de Deus, garantia os elementos necessários para que o poder dos Pais Incontestáveis sempre fosse fértil e não se estagnasse. As Mães Divinas acabaram sendo as primeiras a serem atacadas pelas ordens inimigas da Ordo Pater quando as Guerras das Ordens começaram. Foram quase destruídas, pois eram uma das poucas sociedades da época que já adotara um caráter semisssecreto.

Os séculos sob proteção dos Herdeiros de Deus permitiram que a ordem proliferasse mais uma vez. O que diminui seu poder foi a divisão interna. Ao invés de mães provedoras, esses anjos em forma de mulher quiseram se tornar beldades, assumindo o aspecto de mulheres sensuais. A sexualidade feminina se tornou uma luta para elas. Em uma cidade-mundo em que até a sexualidade masculina é reprimida, isso se tornou um calvário para essas anjos. Sua luta precisou de força e insistência para obter espaço e romper o preconceito. Até mesmo os Herdeiros de Deus negaram ajuda quando uma delas foi caçada pela Inquisição ou seus inimigos aproveitaram-se da má fama das Sacer Mater para as incriminarem.

A divisão dentro da ordem minou parte da força política. As duas facções não conseguem conviver, pois o próprio pensamento da Cidade de Prata não liga a figura da mãe à sensualidade. Uma Sacer Mater, segundo os anjos, sempre será aquela a quem recorrer quando se precisa do toque da cura, do aquecimento do corpo para curar as feridas espirituais. Elas deveriam acolher com um abraço materno e não com um beijo lascivo.

As Pulchres, como são chamadas as Senhoras mais ligadas ao aspecto sensual, conseguem ajuda da Dominus Risum e da Casa da Lua para continuarem ativas, mas a perseguição contínua ainda impede que seu poder atue em vastas áreas políticas da Cidade de Prata. Elas recorrem à Terra e a almas no Distrito de Vênus para tentarem se sobressair.

As bases da Sacer Mater são casas bonitas cheias de natureza. São decoradas com aspectos iluminados e mobília confortável. Servem como postos médicos para a cura do corpo e de maldições. Aqui também os anjos são educados e treinados, aprendendo técnicas sociais e sendo conduzidos para o caminho mais apropriado para as habilidades físicas. Nessas casas, as Senhoras acumulam poder e riqueza, recebendo doações para que consigam espalhar a boa palavra e a influência da cura. Conseguem esses recursos sem serem incomodadas graças à proteção dos Herdeiros. As duas ordens vivem em uma espécie de simbiose, proteção política e militar em troca da ajuda de anjos, cura, conselhos e poder financeiro.

As Pulchres coordenam casas com um nome pior. Dizem as más línguas que ali habitam apenas meretrizes e as anjos da Sacer Mater vivem em pecado. A maioria dessas bases está na Terra em locais secretos longe da Inquisição. São um refúgio onde os anjos podem encontrar o significado da palavra prazer.

Intenções: A Sacer Mater pretende prosperar. Ela cria vida onde o ambiente é estéril, colorindo as faces acinzentas da seriedade e da lei. Mostra o que significa carinho e o amor puro. Fertiliza espiritualmente ao conceder sorrisos e apoio ou um mero abraço. Une as pessoas e permite que cresçam aconselhando como usar suas forças. Dão poder ao corpo alheio e alimentam quem precisa tanto de palavras quanto do pão de cada dia.

As Pulchres não pensam apenas nisso. Pretendem liberar a sexualidade feminina tanto em si quanto nas mulheres da Terra. Enquanto as outras Senhoras atuam no mundo ajudando as mortais a cuidarem de seus filhos e a se tornarem férteis, essas anjos sensuais colaboram com o prazer sexual e o poder feminino.

Se originalmente a Sacer Mater deveria se preocupar com magias de cura, benção e fertilidade, hoje estão mais ligadas à exercer a vontade feminina ou buscar a liberação do corpo e da alma.

Graus: Os graus da Sacer Mater são Virgem, Dama, Senhora e Rainha Celestial. As Virgens atuam diretamente cuidando dos anjos e mortais com cura, conselhos e auxiliando a

encontrar a prosperidade material e sentimental. As Damas possuem permissão para saírem das casas maternas e viajarem pelo mundo com a intenção de angariar recursos e ajudar. Uma Senhora cuida de uma casa materna e responde à Rainha Celestial. Algumas Senhoras de maior poder podem cuidar de mais de uma casa.

As Pulchres seguem a mesma graduação, porém o nome de Virgens costuma ser usado com ironia pela maioria dos inimigos da ordem. Apesar da má fama, o trabalho dessas anjos é levar o amor e permitir que os anjos encontrem seus sentimentos. De fato, as Pulchres (Belas), como preferem se chamar, entregam seus corpos, mas só com sentimentos verdadeiros. Dão prazer ao encontro, recebendo e doando paixão. Não são meras Succubus, mas sim a demonstração do amor divino e da união entre o masculino e o feminino.

Aprimoramento:

1 Ponto: Toda Sacer Mater recebe a benção da Rainha Celestial. Sua figura feminina, tanto como mães ou como a sedutora, recebe um bônus de +3 no Carisma.

2 Pontos: A Sacer Mater recebe em seu corpo o dom da vida. Esse lhe permite recuperar automaticamente todos os seus Pontos de Vida uma vez por dia.

SANCTUS VOCTUM

Alcunha: Casa Mundana, Agentes da Paz

Símbolo: Uma esfera envolta por quatro faces

Caminhos: Água, Ar, Fogo, Terra

Objetivos: Organizar as Forças Espirituais e Mundanas, Satisfazer a Vontade Alheia

A Sanctus Voctum é chamada de Casa Mundana por ter uma missão pouco mística. Os Agentes da Paz agem para unir as ordens e coordenar seus movimentos. Consideram-se aqueles que concedem os favores para que as guerras e insatisfações não ocorram. Para essa casa, todos os anjos devem estar plenamente satisfeitos, encontrando seus objetivos e vocações em sua existência.

O dever da Sanctus Voctum sempre os levou a boas relações com quase todas as ordens. Há sempre uma sociedade secreta precisando de um favor ou de algum aconselhamento sobre como agir na estrutura burocrática da Cidade de Prata. A Casa Mundana sabe de tudo isso, mostrando como se trocam os favores, indicando o caminho para os anjos mais novos que ainda não aprenderam a lidar com as sutilezas da política.

A ordem tem como base pequenas e simples casas em todas as vilas da Cidade de Prata. Pelo menos um dos seus membros coordena o trabalho de almas e anjos para que ajudem jurídica e burocraticamente outros celestiais. Ensinam como pedir permissão para ir à Terra, como encontrar outros celestiais, ajudam a pedir audiência com os líderes das vilas. Em locais maiores, as bases da Casa Mundana são grandes castelos abertos a todos. Cheios de registros e de anjos se movimentando, eles procuram atender aos anseios mais simples da sociedade prateada.

É por baixo de toda essa movimentação e aparência mundana, sem atrativos ou objetivos maiores, que se esconde o poder da ordem. Eles manipulam e atraem as outras casas por prestarem favores e saberem como transformar inimigos em aliados ocasionais. Geram alianças, dão presentes, ensinam quem deve ser presenteado com o que.

Quase todos os membros da ordem possuem um aspecto androgino. Seus rostos são de pessoas felizes que já encontraram o objetivo na existência angelical e agora querem encaminhar os outros. Sempre recebem qualquer desconhecido ou visita com um sorriso no rosto.

Intenções: A Sanctus Voctum pretende encontrar o sucesso, tanto da sua ordem quanto das outras. Se dependesse deles, todos teriam seus objetivos cumpridos. Como isso não acontece, entregam presentes e favores a quem sabe pedir e entender o que significa uma dívida. Trocando os favores que possuem, geram mais e mais ocasiões em que ganham e doam conhecimento e ajuda. Não importa se uma ordem ganha poder demais e a outra perde. A perdedora pode muito bem procurar a Sanctus Voctum e conseguir o que precisa para se reabilitar.

Os anjos da Casa Mundana pretendem sempre encontrar a paz de espírito para não se

incomodarem com insultos ou mesmo com o tédio da vida. Consideram-se completos e por isso adotam a aparência androgina, misturando ambos os sexos.

Não se sabe se já houve ou ainda existe um objetivo mágico para a Sanctus Voctum. Especula-se que a ordem realmente não tem uma profundeza mágica mas deve apenas ajudar as outras a proliferarem e usarem seu tempo com estudos mágicos e não com burocracia e assuntos menores. Parece pouco para um grupo que já acumulou tanto poder e tantos favores entre os grandes da Cidade de Prata.

Graus: A Casa Mundana é dividida em 21 graus chamados simplesmente de Primeiro Grau, Segundo Grau e assim por diante. A cada um deles, o anjo tende a tornar-se cada vez mais androgino, mudando até suas funções corporais até se tornar um hermafrodita. Seus graus são cobertos de burocracia, sendo os dez primeiros pouco interessantes para personagens jogadores. Após o décimo primeiro, os anjos da Sanctus Voctum passam de meros agentes da burocracia celestial para agentes na troca de favores. Primeiro agem na Terra, depois no Céu e até em Solarium. Dizem que até prazeres sexuais, geralmente rigidamente reprimidos, podem ser adquiridos quando se tem contato com os membros dos postos mais altos da ordem.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo conhece os caminhos da burocracia celestial. Ele recebe um bônus de 30% nos testes envolvendo o grupo de Perícia de Negociação quando atua na Cidade de Prata.

SHAMMAI CHOL

Alcunhas: Casa dos Profanos, Acusadores, Aqueles que Não Deveriam Existir

Símbolo: Um triângulo negro

Caminhos: Arkanun, Fogo, Spiritum, Trevas

Objetivos: Lidar com Demônios, Tentação

As especulações sobre a origem da Shammai Chol ainda são muitas e nenhuma ajuda a responder o verdadeiro motivo da existência da

casa. As histórias sobre a Shammai Chol datam da Primeira Rebelião. Há quem diga que ela foi formada por admiradores de Lúcifer que lutaram relutantemente contra seu mestre e depois se arrependeram quando o Primeiro foi expulso do Paraíso. Desde então, ficaram na Cidade de Prata para tramar a volta.

Conta-se outras histórias sobre a Casa dos Acusadores, desde que eles são demônios compactuados com o Senhor para tentar os fracos de coração até que o Conselho selecionou esses anjos para fazerem as negociações com o Inferno. Talvez todas essas hipóteses estejam corretas, pois o certo é que existem várias facetas da Shammai Chol. Ninguém sabe o quão unidas, elas são. Agem em conjunto apenas quando consideram proveitoso. Se não, devoram-se sem arrependimento. Surgem para questionar, para atrapalhar e acusar, às vezes aparecendo em tribunais como promotores e acusando anjos dos mais variados males.

Alguns grupos ficam encarregados de descerem ao Inferno e lidarem com as forças do mal. Com aparências tão decadentes quanto os filhos de Shaitan, eles voam entre os gritos dos condenados e se divertem. Bebem junto aos anjos de Lúcifer, fazem tratos profanos e depois voltam para a Cidade de Prata. O fato de não terem caído nessa viagem apenas demonstra a força moral que uma dessas criaturas deve ter. Sua aparência pode ser dar piores, sua língua pode saltar ofensas e falar absurdos, mas sempre possuem uma força interior que surpreende.

A Shammai Chol é uma casa secreta, talvez a mais secreta já existente na Cidade de Prata. Pouquíssimos sabem de sua existência e as principais sociedades secretas e o Conselho cuidam para que o segredo continue. A Inquisição queima rapidamente os Acusadores que se destacam demais e parecem revelar esse segredo.

A Shammai Chol não deveria existir e seus anjos precisam saber disso.

Intenções: As intenções de um membro da Shammai Chol são variadas demais para se falar, mas sempre envolvem algo mundano que deveria ser proibido na Cidade de Prata. Alguns pretendem tentar outros anjos e verificar o quanto são fiéis. Outros mostram os pecados de quem se diz puro demais e os coloca em testes terríveis. Há aqueles encarregados de testarem a si mesmo negociando com os infernais pelo bem da Cidade de Prata, fazendo tratados escusos para que os anjos possam sobreviver sem se manchar. Eles são o agente duplo, o espião dentro do Inferno, aquele que se finge de caído nas cidades humanas, o celestial que estuda magias dentro das montanhas do Abismo.

Alguns anjos da Shammai Chol assumem o papel de acusadores e tentadores na Terra também. Eles tentam os mortais para colocarem a ferro e fogo as virtudes, derrubando os fracos e enaltecedo os fortes sob a lei divina.

Graus: Sabe-se que existem apenas três graus na Shammai Chol. Eles são os Permissivos, Tentadores e Acusadores. Suas atividades variam muito para serem definidas. Agem em pequenos grupos com intenções próprias. Apenas um quarto grau, o dos Pecadores Invisíveis, ainda não foi registrado. Esses são os verdadeiros líderes da ordem, aqueles que coordenam o caos e o alvo dos maiores boatos. Dizem que são os generais que esperam o retorno de Lúcifer. Afirma-se, entretanto, que esses são os anjos que guardam a verdadeira pureza da alma, sabendo dos maiores males do mundo e encontrando-os até nos anjos mais iluminados.

Aprimoramento:



1 Ponto: Os anjos da Shammai Chol aprendem rituais especiais para lidarem com as forças inferiores. Seus poderes no Caminho de Arkanun ou Trevas são ampliados, aumentando em 1D o foco dessas magias.

TESTEMUNHAS DO DESTINO

Alcunhas: Senhores da Fortuna, Norns, Parcas

Símbolo: Um círculo envolto por água, fogo, terra e ar.

Caminhos: Água, Fogo, Terra, Ar, Luz, Metamagia

Objetivos: Observar o Destino, Prever o Futuro, Mudar o Futuro

As Testemunhas do Destino, antigamente chamadas de Fatum Testis, são uma das ordens secretas por trás de mudanças repentinas na Cidade de Prata. Os poucos que conhecem essa sociedade culpam-na pelo evento derradeiro que deu origem às Guerras das Ordens Divinas. No entanto, boatos sobre os verdadeiros culpados pelos eventos são comuns demais e as Testemunhas não dão atenção para isso. Estão acostumadas a receberem a culpa por muitos infortúnios súbitos que acontecem na política celestial.

A ordem sempre foi bem estruturada, tendo anjos em posição de vigília e com a oportunidade de agir nos mais diversos momentos. É a sociedade com o maior número de contatos e informantes nos Distritos Prateados, usando cada informação coletada para lidar fatos, pessoas e eventos em uma intrincada lista que chamam de Destino.

O fundamento da ordem seria apenas observar, segundo conta-se, mas quase sempre houve acusações de que eles nunca ficaram satisfeitos apenas com observações. Com magias capazes de captar a ocorrência dos eventos nos elementos e poderes que lhes permitem observar

ocultos, surgem de surpresa para modificar o que lhes interessa ou o que o Conselho exige que seja mudado.

É bem sabido que nenhum anjo é capaz de profetizar ou enxergar o futuro como os humanos são. Eles enxergam e veem, mas um humano com o dom da premonição elevado pode chegar aonde nenhum celestial é capaz. Por isso, as Testemunhas do Destino possuem tantos informantes, para que possam usar poderes, magias e evidências para entenderem melhor o funcionamento do mundo e manipulá-lo quando é preciso.

Ninguém sabe onde é a base da ordem. Alguns sussurram que não se pergunta onde, mas quem é a central de todas as informações das Testemunhas do Destino. Dizem que todo seu conhecimento é guardado mentalmente após os registros serem recebidos e suas reuniões são feitas apenas pelo contato astral.



Intenções: Os Senhores da Fortuna testemunham, registram e passam adiante tudo o que veem. Têm um trabalho diário de entregar seus registros à ordem para que possam ser analisados pelos líderes e ligados a uma rede gigantesca de fatos tida como as Páginas de Deus. Eles observam as vidas dos mortais e ajudam quando é preciso mudar algum evento. Agem subitamente, provocando mudanças quase sempre inalteráveis. Essa ação também pode ser a de evitar uma mudança, mantendo o indivíduo na mesma linha que os líderes da ordem ou algum superior da Cidade de Prata deseje.

É um lema da ordem sempre se expandir. O destino está em ação em todo o universo, então novos informantes são contatados e novos membros são aceitos para viajarem e começarem a registrar. Outros são enviados para provocarem a mudança, agindo de surpresa, aproveitando oportunidade. Aproveitar a oportunidade é outro lema que eles nunca esquecem.

Graus: A organização das Testemunhas do Destino é simples. Eles possuem dez graus, chamados de Primeira Testemunha a Décima Testemunha. A Primeira testemunha é um anjo recém-iniciado, ainda com poucos contatos. Seu trabalho é praticamente o de registrar tudo o que vê e enviar diariamente essas anotações para a Cidade de Prata. Cada fato, nome, pessoa, item ou evento deve ser anotado. Nada que passe diante do anjo pode deixar de ser escrito. Ele aprende isso aos poucos e com o tempo vai aprendendo também a estabelecer contatos e especializar-se em um tipo de informação específica, trabalhando em um grupo do destino.

Sobe-se de grau conforme o número de contatos que se consegue e também o conhecimento de rituais, magias ou poderes que permitem prever os acontecimentos. As Décimas Testemunhas estão abaixo apenas dos Anjos Profetas, criaturas antiquíssimas que estão próximas dos planos divinos e são capazes de ler os registros feitos pelas testemunhas e ligarem-no a vários fatos. Apenas sua mente antiga pode conectar tantas informações, permitindo que, através do passado e do presente, possam entender o futuro. Com o auxílio de magia e dons divinos, ainda se tornam mais eficientes no processo.

Toda Testemunha do Destino deve possuir o poder da Comunhão que lhe permitirá o contato com os superiores. Seus líderes também podem lhe contatar mentalmente para lhe enviar a missões súbitas para interferirem em alguma coisa.

Aprimoramento:

1 Ponto: A Testemunha do Destino recebe um diário em que deverá anotar seu dia a dia. Em todo entardecer, fecha o livro e ora para que as informações sejam levadas para a Cidade de Prata. O livro é apagado, para que então um novo registro comece. O item deve ser protegido com a vida. Perdê-lo significa expulsão imediata da sociedade. Além do livro, o anjo recebe a oportunidade de utilizar os contatos da ordem. Joga-se 1d6 e caso o resultado seja 1 ou 2, ele pode conseguir uma informação em qualquer cidade de um país a sua escolha *ou* na Cidade de Prata. Só se pode jogar uma vez por dia.

2 Pontos: Agora o anjo pode utilizar a rede de informações em todo um continente e na Cidade de Prata.



VIS CAELESTIS

Alcunhas: Casa da Conquista, Casa da Força, Intrépidos, Soldados de Deus

Símbolo: Uma carruagem conduzida por dois cavalos dentro de um círculo de luz

Caminhos: Animal, Fogo, Luz, Terra

Objetivos: Controlar Forças Militares, Destruir os Inimigos da Cidade de Prata, Assegurar a Honra dos Anjos

As sociedades secretas são comumente mal vistas por um grupo ou outro da Cidade de Prata, se não pela maioria. Mesmo as mais abertas e com os fins mais voltados para o bem dos anjos ainda sofrem algumas acusações contra suas atitudes ou filosofias. A Vis Caelestis padece com os mesmos questionamentos em muitas coisas, mas tem uma vantagem sobre todas as outras.

Ninguém duvida que os Soldados sejam honrados e queiram o bem da Cidade de Prata.

A ordem funcionou desde sempre como uma sociedade secreta. Sua meta era se espalhar entre as falanges e conduzi-las para um objetivo comum, o de estabelecer a honra entre os guerreiros e voltar todos para a guerra externa usando a magia como arma especial. A Vis Caelestis sempre desejou guerra total contra as outras cidades paradisianas, procurando a submissão ou destruição dos pagãos. Um inimigo externo sempre evita que os anjos pensem nos problemas internos.

A Casa da Conquista deseja a vitória e tem como marcas a inflexibilidade e o orgulho. Por causa disso, seus conflitos com os Herdeiros de Deus e a Casa de Deus sempre foram terríveis. Os Soldados nunca se justificaram, mas as poucas respostas que deram em tribunais foram que as outras ordens começaram uma luta para tentar submetê-los. Um Intrépido não se curva, isso é certo.

Apesar do nome de Soldados de Deus, a maioria não ocupa postos pequenos. A ordem é feita de generais, de anjos em posição de liderança e não de meros servos. A casa se considera feita de líderes e não de peões. Seu lugar é dar ordens para levar o exército celestial para a vitória. Suas bases são os castelos dos próprios membros, sempre bases militares misturadas a de outros líderes celestiais.

Intenções: A Vis Caelestis serve para moldar o coração do anjo. Ele cresce em disciplina e ajusta-se ao conceito de honra. Sua autoconfiança o transforma, impedindo que caia em tentações, na covardia ou se deixe derrotar. A conquista e a vitória devem ser procuradas segundo a retidão moral. É uma vitória maior morrer honrado do que vencer com a honra manchada.

A Vis Caelestis verifica a honra dos guerreiros das falanges e trabalha para eliminar aqueles em quem não confia ou que se acovardam. Os Soldados de Deus consideram que o exército do Senhor deve possuir apenas aqueles que enxergam a verdadeira luz que existe na guerra contra as forças pagãs. Essa guerra molda o anjo e sua conduta nela demonstra o quanto ele pretende se aproximar de Demiурgo.

Graus: Os graus da Casa da Conquista funcionam como patentes. Receber o primeiro deles já é considerado uma honra que coloca o anjo acima da maioria das organizações militares da Cidade de Prata. É uma questão de reconhecimento ao seu mérito como líder de guerra. Os graus são sete e são divididos em: Guerreiro Honrado, Mão da Guerra, Filho da Guerra, Mestre de Guerra, Senhor da Guerra, Príncipe Guerreiro e Conquistador de Deus. As diferenças entre eles se dão pelo número de anjos sob seus comandos em uma falange ou dentro da Cidade de Prata, começando com 50 anjos e aumentando dez vezes a cada posto.

O único posto que não tem o mínimo de comandados é o Guerreiro Honrado. Esses iniciados são líderes de grupos menores ou heróis que a ordem considerou dignos de respeito. A maioria tem potencial para subir nas patentes e, com o aumento da idade e dos feitos, consegue colocar outros anjos sob seu comando e influenciar na estrutura militar da cidade.

Aprimoramento:

I Ponto: O anjo tem acesso às bibliotecas militares da ordem e à sabedoria estratégica de seus superiores. Uma vez antes de qualquer aventura, ele pode pedir para aprender segredos básicos sobre um grupo de inimigo que enfrentará. A partir disso, recebe um bônus de +10% nos testes de Liderança, Estratégia e Intimidação que envolva o inimigo. Poderes que inspirem seus soldados contra essas criaturas conferirão bônus de 5% a mais em Perícias e +1 no dano. Só funciona contra um tipo específico de inimigo que só poderá ser utilizado uma vez por campanha.

YETZER HA'TEV

Alcunhas: Domados, Casa dos Pacientes, Casa do Leão Domado

Símbolo: Um leão com uma auréola segurada por uma mão iluminada

Caminhos: Animal, Luz, Terra, Spiritum,

Objetivos: Disciplina Interior, Domar os Impulsos, Paciência

A humanidade sempre teve como um dos grandes pecados ceder a seus impulsos mais

animalescos. Demiurgo puniu os homens por causa da luxúria que os levava a copular como animais, por causa da fúria que os fazia matar como leões famintos. A Yetzer haTov precisou se encarregar de que os homens se controlariam e o rebanho não se destruiria. Manteve seu trabalho na Terra até a Segunda Rebelião, quando então percebeu que seria mais proveitoso utilizar os poderes da ordem na Cidade de Prata.

Os líderes da Yetzer haTov então se revelaram ao Conselho e fizeram sua proposta. Eles tratariam dos sentimentos do anjos e eliminariam os impulsos mais humanos que as almas trouxessem da Terra, para que a corrupção do instinto não manchasse a pureza da justiça e do amor divinos. Desde então, o processo dos Recípere para apagar as memórias das almas que se tornariam anjos seria aprimorado. Caberia à Yetzer haTov a culpa por eliminar grande parte do sentimento das criaturas que hoje dominam a Cidade de Prata.

Foi a lentidão para se tomar atitudes que impediu que a repressão dos sentimentos fosse completa. A Casa dos Pacientes age com muita cautela, sempre votando as decisões e discutindo com muito cuidado o que a ordem deverá fazer. As más línguas fomentam que a reunião para decidir se se apresentariam ao Conselho após a Segunda Rebelião durou mais de cem anos e só acabou porque finalmente alguém na Cidade de Prata finalmente notou a ausência de alguns anjos antigos que quase nunca se movimentavam na política. Outro boato amargo diz que quando a

ordem finalmente decidiu de que lado estaria na Guerra das Ordens Divinas, todas as batalhas já haviam se encerrado e foi com pressa e armados para a guerra que eles chegaram na reunião para selar o acordo de paz.

A Yetzer haTov não se interessa por todos esses boatos. Sabe que tem a lentidão para agir, mas considera que toda a impulsividade é apenas um instinto que retira a razão e leva a decisões como as de Lúcifer e Samyaza. A ordem está aberta a reuniões e questionamentos de qualquer anjo e até atende preces dos mortais desesperados em controlar seus instintos. Suas bases são casas comunitárias com pouca mobília e enfeites, geralmente de paredes brancas, muitas janelas e muita luz. O silêncio impera e todos falam pausadamente e em tom baixo.



Intenções: Um anjo da Yetzer haTov deve ser paciente. Ele lida com sua força interior e a controla. Seus impulsos são um mal que tentam dominar carne e espírito, as faces unidas na energia celestial. Vivendo sob a luz do Senhor, o Paciente domina cada impulso, construindo uma muralha de proteção em volta da mente e esquecendo-se do coração que bate no peito. Dali o que vem é só a fé, nada mais.

Os Pacientes são moderados e cuidadosos, geralmente agindo com carinho e leveza ao lidarem com as pessoas. Mesmo quando tratados com ira, reagem pacientemente, contra-atacando com palavras calmas. A trilha desses anjos é a da consciência de que sentimento e instintos trazem o mal e devem ser dominados. A dominação do

coração permite construir a força para se aproximar de Demiurgo.

Graus: Existem mais de 200 graus na Yetzer haTov, cada um com um nome diferente e maioria funciona apenas como cargos burocráticos em que os anjos fazem apenas meditar ou observar as auras dos transeuntes, julgando seus sentimentos e o quanto podem ser perigosos para a Cidade de Prata. As únicas funções que importam são a de Sensor e Moderador. O primeiro age registrando os sentimentos dos anjos, anotando cada variação em suas auras e julgando se estão se desviando para o caminho do coração e esquecendo que devem pensar apenas na fé. Os segundos são anjos mais

poderosos que trabalham apagando mentes e sentimentos.

Aprimoramento:

1 Ponto: O anjo aprendeu técnicas para controlar seus sentimentos. Sua aura nunca muda de cor e qualquer tentativa de se gerar sentimentos em sua pessoa pode ser resistida com um bônus de +3 na Força de Vontade.

CAPÍTULO CINCO: A CIDADE DE DEUS

A Cidade de Prata é uma composição bela, como uma pintura de um mestre em constante movimento, em que pontos diferentes de um dia na Terra são retratados, cada um com um símbolo sobre a vida dos celestiais. As almas e anjos ali convivem como filhos de Demirgo.

Cada distrito tem sua organização política com anjos ciumentos de seu poder local. Eles não pretendem cedê-lo de modo algum, na maioria das vezes os considerando um presente de Deus, afinal, nenhum deles estaria no comando de Demirgo, de algum modo, não aprovasse.

DISTRITO DE LUNA

A política de Luna é chamada de jogos mundanos pelos conspiradores da Cidade de Prata. Segundo eles, aqui ocorre a manipulação da plebe. Se um anjo precisa lidar com um cidadão comum, a massa de manobra, com certeza escolherá Luna. Ele passará por todos os Distritos para começar um novo jogo baseado em propaganda e religião pura.

O Distrito de Luna é composto de dezenas e dezenas de Vilas que têm aumentado mais a cada dia. Alguns anjos tentam contá-las, mas acabam contando como Vilas propriamente dita apenas as maiores, porções gigantescas e atulhadas de anjos e almas. São pontos calmos, os mais comparáveis com a Terra em questão de pensamento e organização.

Os lunares, como são chamados os habitantes de Luna, tendem a possuir um pensamento comum, voltando para os assuntos do dia a dia. Eles imaginam como preencher as horas, pensam nos momentos de orar e comparecer às catedrais. Um anjo ou alma

também procura trabalho em Luna. Não é no sentido terreno de um serviço para conseguir dinheiro, mas um meio de servir a Demiurgo e aos grandes anjos da Cidade de Prata.

O Lar dos Anjos precisa de muita energia e pensamento para manter a atividade. Cabe aos anjos menores e almas servirem desse modo. Eles copiam pergaminhos, atuam como serviços de santos e Serafins, cuidam dos belos jardins, limpam as ruas, constroem novas catedrais e moradias para as almas que chegam, ensinam sobre a cidade para os novatos. Muitas dessas ações poderiam ser feitas por magia, no entanto o trabalho enobrece a alma e cada ação dentro da Cidade de Prata ilumina o espírito. Aquele que constrói uma catedral coloca parte de sua energia espiritual e aura ali, moldando a si mesmo e dando vida à estrutura. Assim as forças da cidade são renovadas e reconstruídas como se toda a estrutura fosse viva, uma divindade por si só, em que o corpo é mantido por pequenas estruturas que são anjos e almas.

A metáfora serve para toda a Cidade de Prata, mas funciona melhor em Luna. A grande massa dos anjos está aqui. Milhares de almas passam séculos em Luna sem reencarnar, apenas aprendendo e ajudando a aperfeiçoar a si mesmos e ao local. Evoluem em pensamento, adequando a forma com que raciocinam à política e religião de Paradísia.

As Vilas são bastante disputadas pelos políticos, procurando assumi-las de todas as formas. Se não conseguem uma vila inteira, procuram pelos vilarejos ou pequenas comunidades, estruturas menores que vivem ao redor das comunidades maiores. Esses pontos pequenos são como as cidades satélites na Terra. São lugares calmos dominados por um ou dois

anjos poderosos, às vezes até por uma ordem, onde os celestiais podem viver sem a agitação das Vilas. Assim conseguem manter a tranquilidade que esperavam encontrar no céu.

Cada Vila ou mesmo vilarejo possui uma tendência específica, tanto religiosa quanto filosófica. Algumas são bastante específicas, como a Vila das Mão de Deus, onde se reúnem muitos dos construtores da Cidade de Prata. Esses projetistas, arquitetos, engenheiros e pedreiros vivem para projetar novos edifícios que possam demonstrar sua fé.

POLÍTICA

Os líderes de Luna são Asonia, Ebla, Benaces e Erae. Esses quatro demonstram ser os governantes mais ativos do distrito, dominando a política local de modo que Serafins e até membros do Conselho precisem se aliar a algum deles para ter influência direta no distrito sem precisar utilizar de artimanhas políticas. Os quatro conseguem mudanças repentinhas e dinâmicas quando é preciso, apesar de isso necessitar de um grande esforço, visto que a ação de um leva a uma reação desconfiada de outro. O quarteto pensa em si mesmo como quatro inimigos que só se une quando alguém mais deseja atuar em seu território.

Erae é uma anjo também chamada de deusa da lua. O título foi usado pela primeira vez como uma homenagem quando os deuses pagãos derrotados chegaram à Cidade de Prata e prestaram homenagem a ela. Dentro dos distritos, os anjos a chamam assim de um modo pejorativo, como quem fala de alguém orgulhoso demais. De fato, ela tem orgulho do poder. Dizem que se tornou tão poderosa após se aliar à Casa Arcana Sanctum Voctum, tendo a colaboração plena da ordem para controlar a burocracia lunar. Verdade ou não, o fato é que Erae continua como a mais influente das anjos de Luna, ultrapassando os outros três grandes líderes. Ela tem um dom para lidar com as ordens secretas e receber os visitantes, aprendendo sobre eles com um olhar e sem mais do que uma conversa. Dizem que basta que Erae conheça o sonho de uma pessoa para ter a chave do coração da mesma e os segredos de sua alma.

Asonia é a anjo que mais odeia Erae naquele que os aliados da deusa lua chamam de o Trio dos Invejosos. Asonia é uma criatura de aparência andrógina, quase tão bela quanto a adversária. As duas se tornaram inimigas durante a Segunda Rebelião. Dizem que um dos amantes da primeira caiu por causa das manipulação daquela que já era poderosa mesmo nessa época. Desde então, Asonia subiu em poder, galgando posições em ordens secretas e eliminando adversários, principalmente os ligados a Erae. Ser amigo da deusa lua é se tornar um inimigo automático de Asonia. Ela lida principalmente com a magia do distrito, procurando contato com as ordens de magia e tendo uma posição elevadíssima na Ordem da Suprema Arte.

Ebla é o mais discreto dos Invejosos. Ele de fato não gosta de Erae, entretanto não vive simplesmente para destruí-la. Une-se aos outros dois líderes lunares sempre que possível quando o assunto é deter a deusa da lua, porém vive quase sempre fora disso, maquinando contra a mesma apenas quando é atraído pelos outros dois. Ele já deixou notar que o faz por conhecer algum segredo de Erae. Seus contatos com a Casa da Verdade e os Inquisidores já colocaram várias vilas em reboliço e levaram a uma disputa sangrenta entre os dois. Após uma ação rápida da Kodesh Karath, a disputa se encerrou e mostrou-se que havia alguns segredos que deveriam ficar guardados. Entretanto, é certo que Ebla não desistiu completamente de provar que há algo de muito errado com Erae. Enquanto não age, apenas maquina para elevar o número de construções em Luna, lidando as vilas através de estradas e reforçando o contato com mensageiros. Constrói portais e dizem que ninguém gosta tanto de pontes quanto ele. Muitas das suas levam a mundos e bolsões maravilhosos.

O mestre de Benaces foi um anjo que lutou na Primeira Rebelião. Era chamado de o Suicida, um celestial que veio a se matar alguns séculos depois, deixando para Benaces o Malachim o controle de boa parte do Distrito de Luna. Conta-se que Benaces assistiu ao suicídio com um pergaminho em mãos e o lacre desse continua intacto. Ele o guarda dentro de uma arca de ouro em algum lugar da Terra. Benaces é o principal representante dos judeus de Luna. Fascinado pelo poder, abriu espaço entre os líderes do distrito eliminando quem ousasse



enfrentá-lo. Nem Erae conseguiu se opor à ascensão dele. Ela se apaixonou por Benaces e ambos viveram juntos por um tempo.

Benaces continua implacável com seus inimigos e precisou ser quando os cristãos começaram a chegar em profusão na Cidade de Prata. Garantiu o espaço dos judeus e ainda o mantém combatendo as ameaças religiosas a ferro e fogo. A Inquisição Celestial não entra em suas vilas. Ele permite que apenas os Ophanim assumam a posição de justiça nesses pontos. Sendo o mais novo dentre os líderes de Luna, ele é bastante ciumento da intromissão dos outros, principalmente da bela Erae.

Os Quatro de Luna não são a única força política do distrito. Existe a chamada Pequena Nobreza, anjos poderosos, mas cujo poder foi colocado a serviço dos líderes lunares ou ainda não tem condições de disputar com os mesmos. Outros são criaturas antiquíssimas que simplesmente preferem não se envolver. São Pedro é uma delas, um anjo com um poder militar extenso, mas que raramente observa a política local. Apenas uma vez ele moveu suas falanges para o interior do distrito, colocando sua elite em postos de vigia nas Vilas apenas para retirá-los no dia seguinte. Há quem diga que o motivo da ação foi apenas para mostrar que ele existe e que a vigília dos portões pode se tornar uma ameaça para quem vive dentro da cidade.

Muitos santos ou líderes protestantes possuem uma força grande em Luna. Não existe lugar na Cidade de Prata onde possam acumular mais poder político. É aqui que os líderes carismáticos crescem, abordando vilarejos e almas e subindo em poder através de votações.

ESTRUTURA FÍSICA

O Distrito de Luna é composto de imensos campos verdejantes. Os campos possuem milhares de quilômetros, cheios de clareiras e com grandes bosques. São quase todos com aparência de uma floresta temperada, mas existem alguns poucos pontos cobertos por uma paisagem tropical onde o sol é mais forte e as almas falam alto e são mais desinibidas, aproveitando a beleza do paraíso com intensidade. A vegetação sempre está bem cuidada. Os poucos pontos onde a madeira apodrece e a grama seca são aqueles em

que as auras dos anjos que ali cuidam revelam alguma tendência ruim. A Inquisição Celestial nota isso rapidamente e corre ao local, isso quando alguma ordem mágica já não foi procurar saber o que é.

Os bosques estão sempre cheios de animais. Espíritos das mais variadas espécies são transformados e colocados em diversas formas para deixar as pessoas em contato com a natureza. Nenhum deles possui um papel biológico ou de algum ciclo. Vivem apenas para serem apreciados, seja como animais de estimação ou para observação das almas. São espécimes puros da criação divina. Alguns inclusive falam e demonstram nitidamente um valor místico e religioso. Aqui há leões que ensinam sobre o orgulho de ser um servo de Deus e sobre a nobreza do ser, como se batalhar em nome da criação. Dizem que alguns desses são na verdade Protetores Potências antigos se adaptaram à forma animal. Conta-se de um bando inteiro de leões que é na verdade um anjo só.

Os rios que cortam os campos verdejantes são quase sempre calmos e apenas em pontos específicos chegam a ser profundos. Nesses locais, há anjos que criam bases e vilarejos em cavernas sob a água. Esses pontos de difícil acesso não são bem vistos, mas existem por toda a Luna, onde há aqueles que preferem se abster do excesso de contato e orarem e meditarem pela eternidade.

Os edifícios de Luna sempre variam entre o de uma vila medieval à Era Vitoriana. Alguns raros refletem o início do século XX, mas esses são considerados estruturas de mau gosto de indivíduos que deveriam ser levados para uma boa conversa com a Inquisição. Apesar da diversidade de Luna, a modernidade não é bem aceita aqui. A maioria dos habitantes desse distrito pensa que tudo o que a tecnologia e o pensamento moderno fizeram na Terra foi separar o homem de Demiurgo. As ferramentas quase sempre levam ao uso de forças físicas, pois a repetição do ato aperfeiçoa diretamente o espírito.

As Vilas são constituídas de castelos e catedrais, os edifícios mais dominantes. Eles não são os únicos, pois existem também estruturas mundanas como padarias e cafeterias, pontos onde anjos se sentam para conversar e experimentar prazeres mundanos que pararam de necessitar há muito. A existência desses lugares

tão parecidos com a Terra é puramente espiritual, refletindo o desejo de uma alma de refazer agora com mais perfeição o que executava em vida, aquilo que lhe dava felicidade no dia a dia e o fazia agradecer a Demiурgo por poder ver mais um raiar do sol. Os celestiais acabam gostando, pois são locais em que se quebra a rotina espiritual. Tornam-se pontos de encontro belos e bem frequentados. Obviamente, todos são sempre bem observados e é preciso uma autorização dos líderes do Distrito para que sejam construídos. Nada considerado indigno pode ser erguido na Cidade de Prata.

LOCais DE IMPORTÂNCIA

Bosque de Chavakiah

Chavakiah é um dos generais dos Protetores Potência. Prometeu a si mesmo que cuidaria daqueles que amam os animais e formaria grupos de Potência para proteger aqueles na Terra que estivessem do lado da natureza. Criou para si um bosque gigantesco em Luna com a intenção de usar como base para reunião dos Anjos de Chavakiah, a maioria Protetore Potência bastante ativos na luta pelo meio ambiente. Eles atuam não só como combatentes ou defensores de ativistas humanos, mas também trabalham espalhando propaganda na Cidade de Prata, tentando convencer que a natureza também é criação divina e merece proteção.

O bosque possui dezenas de áreas, cada uma abordando um pouco da vegetação terrena. Há vários climas e estações dentro desse micromundo, todos controlados por Chavakiah e muitas vezes mudando conforme o humor do general. Os anjos se adequam a seções do bosque conforme a própria personalidade, ali convivendo com diversas espécies animais e almas que apreciam a natureza.

Existem grupos na Cidade de Prata que pretendem suprimir os aliados de Chavakiah, principalmente membros da Casa de Deus. Por algum motivo obscuro, os Filhos da Inocência também estão trabalhando para evitar que as ideias dessas Potências se espalhem demais pelo distrito. O Bosque continua como centro de resistência disso tudo.

Cachoeiras do Batismo

Um dos lugares mais odiados de Paradísia são as Cachoeiras do Batismo. Esse conjunto de sete cachoeiras derrama suas águas sobre um enorme lago. As nascentes dos rios estão no monte Aramesh e não existe curso d'água para liberar toda a água que ali cai. De algum modo, ela desaparece e o lago nunca transborda. Nessas águas puras, são realizados batismos de espíritos de outras cidades de Paradísia, para o horror tanto de anjos quanto de outras entidades. Anjos cristãos aguardam perto das águas e batizam criaturas sobrenaturais, apagando suas memórias, poderes e ligações espirituais para então se transformar num espírito limpo que será convertido aos valores cristãos.

Essa entidade deve fazer a escolha e nunca pode ser forçada a esse batismo. Conta-se que o processo é extremamente doloroso e apenas os Anjos do Batismo do Lago conhecem o ritual para limpar a alma e não destruí-la durante o evento, afinal das leis espirituais ditam que cada entidade pertence a uma cidade e uma divindade, mudar entre elas significa destruir-se. Fala-se também que as cachoeiras estão ligadas ao rio Lethe que banha o Hades.

Paradísia inteira tende a odiar esse lugar e até muitos anjos prefeririam se ele não existisse. Alerta-se que não existe nova chance depois da morte e que apenas os anjos anteriores a Christos deveriam ter a oportunidade de usar algo assim. Muitos elohim antigos vão nos tribunais espirituais de Paradísia para exigir que as cachoeiras sejam destruídas. Os Anjos do Batismo se negam e defendem que elas são a única chance de uma criatura se salvar depois da morte. Os tribunais respondem que não existe uma segunda salvação, mas apenas a Queda.

Catedral de São Pedro

Uma das maiores catedrais de Luna é a Catedral de São Pedro. Ele mesmo a ergueu assim que chegou da Terra, logo após seu falecimento em Roma. Ali criou um portal e decretou que aquele ponto seria seu fundamento para louvar a Christos e proteger a Cidade de Prata. Dias depois de terminar a construção, já estava na entrada da Cidade de Prata como o mestre dos portões. A catedral continuou como homenagem a Christos,

a primeira a ser construída junto ao Monte Aramesh. Desde então, vários anjos assumiram a posição de comando da mesma e nunca pararam de aumentá-la. A cada século, a construção cresce a um ponto de já ser do tamanho de uma Vila.

Apesar das obras intensas e dos vários responsáveis, a catedral ainda se mantém com as mesmas imagens. Não é feita de ouro ou prata, mas de pedra dura e opaca que está sempre tão limpa que ainda sim reflete um pouco de luz. É uma mistura de imponência e simplicidade quase inexplicável, como se estivesse diante de uma montanha, um trabalho que só poderia ser executado pela benção da mão divina. O interior tem poucas mobílias, apenas com o suficiente para anjos se reunirem, conversarem, montarem bibliotecas e orarem.

A Catedral também funciona como centro de treinamento das falanges de São Pedro. Aqui seus anjos trabalham para aperfeiçoarem as técnicas de defesa e também de avaliação de intenções das criaturas que querem visitar a Cidade de Prata. Compõem uma elite cujos poderes variam entre proteger, ler auras e pensamentos e combater aqueles que querem entrar à força na morada dos anjos.

Gueto

A mera menção do Gueto é capaz de causar gritos de fúria e ímpetos de destruição em Benaces, o Malachim. Esse vilarejo dentro das vilas de Erae era uma estrutura judaica que se perdeu durante o aumento exorbitante de almas e construções cristãs. Muitas almas e anjos se recusaram a sair e se viram cercadas por cristãos que insistiram em construir catedrais tão altas que encheram o Gueto de sombras. Quase não é possível ver o céu a partir das ruas estreitas dessa comunidade. Apenas se erguendo bem o pescoço percebe-se o azul celestial.

Os anjos e almas do Gueto vivem com a sensação da opressão no que deveria ser seu paraíso, no entanto recusam-se a sair daqui. A Inquisição Celestial os vigia e há sempre manipulações políticas para eliminar as principais figuras espirituais do local. Os líderes do Gueto costumam durar pouco tempo e apenas seu conselho de anciões consegue manter a estrutura do lugar e evitar as incursões mais poderosas da Inquisição.

A maior desconfiança sobre o Gueto é que seus anjos escondem alguma coisa debaixo da estrutura da sinagoga em que se reúnem. Há algo ali que não pode ser movido, alguma coisa remanescente da Primeira Rebelião. Dizem que São Tiago já esteve no Gueto para conversar com os anciões e tentar selar uma paz com os cristãos ao redor. Na saída, apenas comentou que seria melhor deixar as coisas como estavam, para a grande irritação de Benaces e um olhar de preocupação e medo por parte de Erae.

Rio dos Santos Corsários

O Rio dos Santos Corsários é um ponto inesperado dentro dos Distritos. Sua nascente ocorre em um pequeno vale em Luna e o curso segue até o monte Aramesh, desdobrando-se em seus portais e desaparecendo. Às margens dele, estão dois portos dos Santos Corsários. Um deles pertence aos anjos de Er'Kdiel o Ophanim Pirata. Esse elohim tem o ímpeto rebelde e guerreiro de sua casta e o usou desde o início para navegar pelos mares de Spiritum em embarcações mágicas. Essas, que eram originalmente barcas para levar as almas, foram adaptadas como navios piratas para abordarem outras cidades de Paradísia, Spiritum e Arcádia. Ali os anjos combatem com a intenção de tomar para a Cidade de Prata o que lhes pertence. Er'Kdiel chega a atacar até mesmo muçulmanos e cristãos, mas seus poderes eficientes de ocultamentos e ataques rápidos permitem que sempre faltem provas contra ele.

O Ophanim é comandante supremo dos portos do rio dos Santos Corsários. Ele lidera a pequena frota de seis navios piratas capazes de navegar em Spiritum, pelos mares de Paradísia e atravessar portais espirituais. Sua tripulação é composta principalmente de elohim, mas alguns cristãos também se aliaram a ele.

Os portos refletem os antigos portos do século XVI na Terra, com a diferença que são uma imagem estilizada, adaptada a conceitos de perfeição e limpeza. Existem combates, brigas e até jogos, mas tudo com intenções religiosas e nunca com pontos voltados para o vício. Aqui há um comércio intenso de mercadorias de Spiritum e Paradísia.

As relações de Er'Kdiel com sociedades secretas e mecanismos de policiamento da Cidade

de Prata são conturbadas. Alguns o consideram um criminoso, mas ele gosta de dizer que é um criminoso legitimado, aquele que faz uma espécie de trabalho sujo para a Cidade de Prata. Esse pirata, no entanto, não é tão sujo assim, apesar dos métodos espertos, violentos e rebeldes que fazem parte de sua natureza e da de seus seguidores.

DISTRITO DE MERCÚRIO

Mercúrio é o distrito do pôr-do-sol. É visto pela Cidade de Prata como um local para se gerar conhecimento e reservado para quem conseguiu se destacar profissionalmente na Terra. A fama terrena é analisada pelos anjos que enviam as almas para cá. Cada ponto da vida é observado para se entender como a pessoa contribuiu para o bem da humanidade e não foi apenas um mero narcisista sedento pelos olhares alheios. São cientistas, filósofos e sábios, quase todos figuras cobertas pela glória do pensamento, apesar de também haver muitos artistas.

Vários ganhadores do prêmio Nobel já foram agraciados com um castelo em Mercúrio. Aqui eles são tratados como verdadeiros mestres e a mente privilegiada é treinada para desenvolver novas formas de pensamentos em nome de Demiurgo.

Mercúrio é um local de grandes feitos e talvez seja onde existe a maior competição dentro da Cidade de Prata. Não é uma competição física ou política como acontece em outros distritos, mas a ânsia dos anjos daqui é não descansar dos grandes feitos. Eles continuam a analisar o universo, a pensar e fazer novas conjecturas sobre Demiurgo, a religião, a magia e a própria cidade.

A maioria dos pensadores se adapta ao uso da magia. Muitos deles nem se lembram dos grandes feitos da Terra, tornando-se anjos e adaptando a genialidade na utilização dos poderes arcânicos para estudar a Roda dos Mundos. Aqui se encontram o maior número de estudiosos das artes mágicas, formando tantas guildas que fica difícil contar. As disputas políticas entre elas atormenta a vida daqueles que pretendiam uma existência mais calma na pós-vida.

O conhecimento produzido em Mercúrio reverbera pela Cidade de Prata como música. É o sustento das artes tanto mundanas quanto arcânicas dos anjos. A produção intelectual é contínua e

renovada, com debates acalorados sobre os mais variados temas, desde teologia a magia. Essa discussão sempre é incentivada, pois a cidade depende dela para que a força de pensamento não se acabe nunca e para que os anjos possam encontrar novas respostas para os desafios constantes que o Universo oferece. O Conselho tem certeza que é justamente devido às respostas criadas em Mercúrio que a Cidade de Prata conseguiu superar tantos desafios políticos, religiosos e arcânicos.

POLÍTICA

As guildas de conhecimento são a grande força política de Mercúrio. A maioria não compõe uma estrutura fechada, mas sociedades abertas das quais os sábios podem participar e deixar quando quiserem. Muitos até se filiam a mais de uma, debatendo pela eternidade em vários círculos. Quase todas possuem grandes mansões ou castelos com pátios ou mesas amplas para abrigarem os sábios durante as discussões e eventos onde são criadas as novas ideias.

As guildas são sempre especializadas em algumas formas de conhecimento como engenharia, um Caminho Arcano, filosofia, teologia ou o estudo da Roda dos Mundos. Os nomes para as mesmas variam muito e existe mais de uma sociedade para discutir o mesmo tema, sendo a maioria com tendências divergentes, o que torna os debates mais acalorados quando se reúnem ou mesmo nas ruas iluminadas pelo pôr-do-sol.

As sociedades mais poderosas são aquelas que realmente tomam conta do poder de Mercúrio. Elas regulam muitos dos debates e permitem que uma ideia ou outra seja mais conhecida. Uma das de maior destaque é a Guilda dos Alquimistas, anjos estudiosos das artes alquímicas que pretendem entender o poder da transformação do espírito através da manipulação dos elementos da criação. Os Observadores, que analisam a Roda dos Mundos há séculos, são outro grupo de enorme influência, conseguindo mudar áreas de pesquisa e até expulsar magos pouco bem-vindos em Mercúrio.

As Ordens Arcanas formam outro grupo poderoso no distrito. Cada uma tem seus pontos de apoio, sabendo que devem agir aqui para

garantir que suas filosofias sejam bem recebidas. Muitos de seus recrutas são retirados de Mercúrio e aqui são feitas as discussões sobre o que cada uma delas pretende para convencer outros anjos de que seu caminho é o melhor para os celestiais.

A criação de uma guilda depende de uma permissão do Conselho de Mercúrio, um grupo de 72 anjos eleitos a cada cinquenta anos. A votação costumava ser secular, porém houve uma mudança para que a cidade se adaptação melhor às mudanças repentinhas de conhecimento. O Conselho Mercuriano tem como função apenas julgar se uma guilda pode ser formada e se a mesma terá voto nas decisões do distrito, se uma tese merece a questão de ser apresentada ao Conselho e a oportunidade de conferir os títulos de Magister Sidereus (dado aos maiores estudiosos).

As decisões relativas ao distrito são feitas através dos votos dos representantes de todas as guildas. Algumas vezes isso pode levar a debates que duram décadas e então o Conselho age, submetendo os filósofos a uma decisão mais rápida. Alguns anjos com o título de Magisters Excelens ocupam a posição de supervisionar o distrito, cuidando às vezes de tomar decisões para organizar as guildas ou reforçar as decisões maiores do Conselho. Eles vivem em mansões especiais, algumas em nuvens, observando como o conhecimento é tratado e às vezes exigindo relatórios do que as guildas têm feito.

ESTRUTURA FÍSICA

Mercúrio tem um céu sempre como um pôr-do-sol. Não existe outra fase do dia aqui. Os últimos raios de sol estão sempre constantes no horizonte. Apenas algumas nuvens surgem e se vão ou o tempo muda um pouco para chuvoso.

As vilas de Mercúrio são quase todas com aparência de cidades renascentistas. São cobertas de obras de arte. Onde existem guildas de escultores e pintores, cada parede se torna uma obra que enlouqueceria qualquer mortal com a beleza da arte. É um dos distritos mais urbanizados da Cidade de Prata, onde as vilas tomam quase toda porção de Terra. Alguns rios cortam as vilas e surgem de montanhas menores, mas a maioria nasce no Monte Aramesh.

Existem bosques em Mercúrio, assim como campos limpos, mas eles são quase que centros de pesquisa da vida e dos fenômenos naturais. Os animais são inspecionados para uma variedade de pesquisa, desde o entendimento das energias mágicas sobre eles até sobre como os poderes de metamorfose podem afetar os anjos. Há sempre alguém nos campos abertos testando um novo engenho ou aproveitando a calmaria para espairecer.

Cada grande sábio da Terra tem um castelo ou mansão. Muitos deles preferiram entregar a fama terrestre e se tornarem novos anjos, conhecidos por quem foram, mas agora lutando para serem reconhecidos pelos servos de Demiurgo que se tornaram. Muitos já começam essa nova vida repletos de conhecimento, apesar de não terem mais memórias afetivas e recebem o título de Magister para pouco depois, assim que se adaptam à política, se tornarem Excelens.

As guildas são responsáveis por vilarejos ou porções de vilas. Raramente uma delas consegue coordenar uma vila inteira. Ali dominam a estrutura política e física, construindo e destruindo, aperfeiçoando e comandando como bem quiserem. Anjos insatisfeitos com um vilarejo se mudam para outro e se adaptam à novas filosofias. Comunidades inteiras já foram abandonadas por causa de decisões ruins de líderes de guildas, levando sociedades à falência e transformando os locais em pontos desolados que quase ninguém frequenta. Eles se tornam símbolos de ideias que há muito não são usadas na Terra e se perderam também na Cidade de Prata.

Mercúrio é tão urbanizado que muitas das vilas se tocam e suas fronteiras se perdem, o que coloca sábios debatendo sobre onde termina a autoridade de cada guilda. Essas situações acarretam muitos problemas dentro do distrito e quase sempre exigem a intromissão de autoridades de fora.

LOCais DE IMPORTÂNCIA

Biblioteca dos Crimes

Rash, Ophanim Anjo da Justiça, um dia decidiu que o mundo não deveria se esquecer dos crimes cometidos em Paradísia e até na Terra.

Prometeu que registraria os mais terríveis deles e manteria o mundo informado do que já foi feito. Alardeou que uma boa ação não apaga uma ruim e uma ruim não apaga uma boa. Ele cuidaria de registrar as ruínas e que outros cuidassem das boas. Assim começou o registro em sua biblioteca, anotando um a um o que aprendia sobre os delitos em Paradísia e na Terra. Entrevistava outros Anjos da Justiça de qualquer religião e anotava tudo. Outros se interessaram e passaram a ajudar no trabalho.

A Biblioteca dos Crimes foi construída para conter todos os livros já escritos por Rash e seus companheiros. É uma construção enorme, erguida a partir de pedras brancas constantemente lavadas. Possui pouquíssimas janelas e é iluminada por lampiões mágicos cujo fogo não queima. Há estantes e salas de leitura por toda parte e qualquer um que se apresente e diga sua identidade verdadeira pode consultar os livros. As seções mais procuradas só podem ser acessadas caso o pesquisador deixe registrado um crime que já ouviu e assine assumindo que está dizendo a verdade.

Rash conta que registra crimes e denúncias e avalia se quem fez o registro disse a verdade sobre o que pensa, mas afirma que ali não existem acusações, somente registros. Ele não permite que seus livros sejam usados em tribunais e sempre se apresenta como testemunha contrária se algum advogado pretende usar o livro em si. Diz que possui histórias e evidência e que os advogados e acusadores devem procurar as verdade e as provas por si só. Ele só dá caminhos.

Observatório

A construção do Observatório se arrastou por novecentos anos. Teve início com uma disputa política que levou à desgraça vários líderes angelicais de Mercúrio, acabou com a influência de outros e anulou a existência de mais alguns. Tudo porque esses anjos pretendiam construir um Observatório que permitisse enxergar nos confins do Universo, tanto adiante, rumo ao Éden, quanto atrás, rumo a Tenebras. Ordens de magia, sociedades secretas e até o Conselho se intrometeram no assunto, brigando por causa do projeto.

Os motivos por causa da briga seriam os segredos revelados que permitiriam que

conhecimentos negros fossem levados diretamente para dentro da Cidade de Prata. Sabe-se muito bem que observar Tenebras e os habitantes do Abismo é permitir que eles toquem o espírito e a mente de uma criatura. Quanto a Éden, eles não gostam de ser observados.

A obra foi embargada e reaberta por séculos, com pedaços sendo construídos para que depois novas discussões políticas se iniciassem. Com o desenvolvimento do Caminho de Metamagia, houve um impulso na construção durante o século XX. Agora ela está quase acabada.

O Observatório é construído sobre o Monte Aramesh, conectando-se com as portas dimensionais dele e usando sua energia para permitir que outros orbes e planos sejam enxergados. A construção é uma redoma de vidro iluminada. Dentro dela, milhares de espelhos, astrolábios e instrumentos diversos de navegação se misturam e um telescópio capta a imagem, concentrando duto na visão de um indivíduo. A redoma está construída sobre um prédio enorme, uma espécie de mansão com dezenas de laboratórios plenamente ativos. O telescópio ainda não está pronto e as pesquisas sobre ele ainda estão paradas, apesar de ele já permitir enxergar diversas porções de Paradísia, Ark-a-nun, da Terra e Arcádia, desde que se tenha as coordenadas.

O laboratório é coordenado pela Guilda Agnitio, especializada em conhecimentos de Luz, Metamagia, Spiritum e, recentemente, Trevas. Seu símbolo, antigamente um triângulo, agora é um losango com quatro círculos coloridos nas pontas. É liderada por um grupo de anjos antigos e influentes; o mais velho deles tem a Palavra da Verdade, mas pouquíssimo conhecem essa parte de seu histórico. Recentemente, a Guilda trouxe para si uma série de Nimbus e Recíperc, além de alguns Erelim e Bene Elohim para trabalharem tanto na parte política para continuarem a construção do Observatório quanto para a busca de novas coordenadas essenciais para a continuidade dos estudos, antigamente feita exclusivamente por Corpore e Captare em missões perigosas.

Teatro das Sátiras

Anjos de toda a Cidade de prata comparecem ao Teatro das Sátiras. Deuses e entidades de outras cidades parasidianas também podem ser encontrados na plateia quando algum artista famoso ou peça de escritor talentoso é apresentada. Aqui são feitas as melhores sátiras de toda Paradísia, simplesmente por um motivo. São peças espertas, muito inteligentes, que criticam profundamente elementos religiosos sem que os inquisidores, Ophanim e a Casa da Verdade consigam acusar seus autores.

Há uma espécie de jogo entre eles, competindo por quem consegue ir mais longe sem ser censurado. Tudo é criticado e anjos se apresentam vestidos como paródias de seus líderes e até de deuses de outras cidades, criticando o Universo com uma intensidade revigorada cada vez que alguém tenta detê-los.

O Teatro das Sátiras tem a forma de um teatro grego. É aberto com um palco amplo e pode acolher até dez mil espectadores. Anjos de vozes poderosas se fazem ouvir por todas essas pessoas e representam como grandes artistas. Tentativas de fechar o teatro são frequentes, mas foram infrutíferas mesmo que alguns artistas e autores tenham sido queimados nesses momentos. Anjos entre os Protetore Querubins, Virtudes e Hamshalim disputam para conseguirem interpretar uma peça.

VÊNUS

A noite de Vênus é a noite do amor, é o local para os anjos se reunirem e se amarem. É aqui que as almas apaixonadas da Terra se encontram de novo e continuam seus amores pela eternidade. É um local reservado para o amor puro de quem não quer perder as pessoas mais queridas. Esse sentimento tende a ser pouco carnal e de uma natureza mais espiritual; a mais recomendada na Cidade de Prata. Mas o distrito não tem a face noturna da Cidade de Prata à toa. Aqui acontecem desde encontros calorosos e libidinosos aos eventos que as pessoas muitas vezes pretendem não enxergar.

Vênus é um local lindo de se ver. Diferente da agitação de Luna e das discussões constantes de Mercúrio, aqui há uma atmosfera de paz, onde as pessoas podem conversar calmamente sem serem interrompidas. A

existência desse distrito está baseada no contato entre as almas e até com figuras de fora de Paradísia. Entidades de todo o Orbe atravessam os Portões de São Pedro, entram no Monte Aramesh e chegam a Vênus para os encontros marcados.

Talvez Vênus seja o único local da Cidade de prata onde se encontra uma diversidade maior de pensamento religioso. O restante da cidade é dominado pela presença de Demiurgo, mas aqui há entidades pagãs que comparecem para selar acordos de paz, conversarem e até almas perdidas que finalmente são encontradas e pretendem se reabilitar em um ambiente mais calmo, com menos pressão religiosa.

Aqui é o local menos vigiado pelos Ophanim e Inquisidores. Os anjos sentem-se aliviados da pressão quando em Vênus. A maioria procura o distrito justamente para descansar um pouco da vigilância constante, mas eles mesmos preferem não viver aqui. Sentem-se tentados a uma vida relaxada em que pouco se produz além de devaneios.

POLÍTICA

As forças políticas de Vênus vivem ocultas sob o luar constante. Elas estão agrupadas dentro dos bosques, observando por detrás das sombras dos castelos e mantendo vigilância nos encontros e festas nos grandes salões ou praças das Vilas. A política de Vênus é feita pelos senhorios das Vilas e cada uma tem sua própria estrutura, muitas vezes com uma espécie de nobreza ou corte que auxilia o responsável local. Esse auxílio aparece tanto com apoio político quanto ajuda para captar as fofocas e mantê-lo a par de todos os boatos e negociações locais.

Grande parte do poder político de Vênus vem das informações trocadas. Um ditado de Paradísia diz que antes de Demiurgo criar o mundo já havia alguém comentando sobre o assunto em Vênus e pouco tempo depois outro dando opinião sobre a obra em Mercúrio. Fofocas, boatos, histórias e novidades valem tanto quanto itens mágicos por aqui, ajudando a manter as conspirações dentro das pequenas cortes de Vênus. Há um jogo de manipulação dentro dos acontecimentos que costuma absorver até mesmo os visitantes mais esporádicos. Muitas dessas criaturas adoram as cortes de Vênus e consideram

esses jogos sociais excelentes para treinarem a lábia.

Vênus prova que os anjos não são figuras inocentes. Sobrevive-se a duras penas quando se pretende ingressar na política local. Há uma disputa acirrada. Vive-se em paz no distrito se o indivíduo se mantiver fora das cortes. Dentro delas, ele é chamado para o Xadrez sob o Luar, como as Harpias, os principais informantes do distrito, costumam chamar os jogos sociais.

Existem Serafins poderosos cuidando de Vênus, mas a maioria atua disfarçadamente, quase sempre parecendo anjos ou almas comuns; são vigias que cuidam para que deuses ou entidades poderosas demais não perturbem o frágil equilíbrio desse distrito. A existência dessas criaturas costuma ser apenas uma especulação para os mais novos. São quase como boatos que devem ser desmencionados.

As principais forças depois dos informantes são os Mercadores e Barqueiros. Os primeiros são aqueles que negociam o destino das almas, ajudando uma ou outra a ser levada para locais diferentes de Paradísia ou da Cidade de Prata. Eles coordenam um mercado que se esconde até da luz da Lua. Dentro dessas trevas, toda a disputa em nome do amor ou até o Xadrez sob o Luar se tornam movimentos negros e ações sutis que levam à perdição total com facilidade. São jogos apaixonados para se vender e comprar destinos.

Os Mercadores são um grupo poderoso. Sua organização não é direta, com níveis ou postos, mas feita através de influência e da fama que adquirem dentro do mercado de almas. Eles aprendem a conduzir os espíritos mais perdidos e considerados de comportamento dúbio, mantendo um fluxo de almas constante na Cidade de Prata e cuidando para que almas perigosas não fiquem muito tempo lá ou não vão parar na cidade errada, uma que possa usá-la nas guerras parasidisianas.

O Mercado é organizado a partir de uma série de contratos e a moeda corrente são almas, informações e favores. Troca-se pouco além disso, pois itens mágicos e outros objetos materiais podem ser traçados com facilidade. No caso das almas, esquecimento e a condução para longe resolve o problema. Elas raramente sabem qual mercador as negociou.

Os Barqueiros formam um grupo em conflito com os Mercadores. A função deles é

levar as almas entre os distritos ou entre as cidades. Eles negociam essas passagens, conduzindo-as por caminhos e portais secretos. Eles acreditam que as almas têm liberdade para decidir o que farão e, em troca de informações e favores, ajudam-nas a chegarem onde querem. Seu principal conflito com os Mercadores acaba sendo essa filosofia. Os primeiros tratam os espíritos como moeda e objetos. Os Barqueiros preferem tratá-los como clientes.

ESTRUTURA FÍSICA

Vênus é uma grande mistura de cidades, salões de festa e bosques. Todo bosque circula um lago belo que reflete a luz da lua. Há poucos animais de grande porte, a maioria surge como pássaros e borboletas, alguns brilhantes que iluminam os locais por onde passam, deixando rastros como pequenas estrelas cadentes. São criaturas quase sempre dóceis, atraídas pelos amantes.

Os animais dos bosques refletem figuras mitológicas. Há unicórnios e pégasi vagando pelos bosques, podendo ser montados pelos puros de amor. Alguns deles são caçados e usados no comércio, mas esse é um evento perigoso, pois é muito fácil notar o desaparecimento de um unicórnio e as Potências estão sempre observando as criaturas de Vênus. Quase todos os animais mitológicos do distrito são considerados criaturas em extinção na Cidade de Prata e os Protetores Potência lutam para que novos sejam trazidos de outros locais de Paradísia. É um evento difícil, pois a maioria dos anjos teme a presença dessas figuras pagãs dentro das terras de Demiurgo.

Os bosques não costumam ser muito amplos. Há apenas três ou quatro tão grandes quanto florestas e eles raramente chegam a ser estruturas gigantescas como acontece em Luna. Vênus em si parece ser um local menor do que os outros distritos, sem que se consiga entender o motivo disso.

Os vilarejos são bastante comuns aqui. Parecem-se com fazendas dominadas por mansões maiores, quase sempre estruturas belas com um pequeno lago e jardins maravilhosos. Os anjos as deixam para comparecerem às festas nos vilarejos maiores ou nas Vilas, onde se encontram com as

figuras mais poderosas. Só depois voltam para o sossego de casa.

A arquitetura tem mais liberdade em Vênus. Encontra-se todo tipo de construção, desde casas com anfiteatros gregos e vilas romanas a enormes mansões modernas, sendo essas últimas bastante raras e na maioria das vezes consideradas de bastante mau gosto. É importante para um indivíduo construir bem sua residência. Ela deve ser bela e imponente ou nunca receberá convidados para os bailes.

Até as catedrais de Vênus são obras de arte. Elas são frequentadas por amantes e até entidades de fora da Cidade de Prata. Atraem pela beleza e pelos cânticos apaixonados. Toda oração é uma música em Vênus. Aqui os anjos são como bardos e artistas que procuram sempre afinar o tom para agradar a seus superiores e alcançar Demiурgo.

LOCais DE IMPORTÂNCIA

Berço Perdido

O Berço Perdido é um pequeno vilarejo escondido entre os vales de Vênus. É feito de casas simples, algumas não mais do que paredes de pedra e telhados de palha. Umas poucas são construções mais elaboradas, pintadas e com enfeites do lado de fora. Mesmo com toda a simplicidade, o local sempre parece aconchegante. Há Querubins voando e correndo por toda parte, a maioria vinda de almas de crianças. Muitos são eternamente crianças, sempre agindo como criaturas infantis e não desenvolvendo a maldade ou o conhecimento de um adulto. Assim são feitos, para se adaptarem ao Berço Perdido e viverem o que perderam na terra.

O vilarejo se dedica a um amor especial, o amor materno. Aqui as mães que perderam seus filhos ainda no parto ou quando ainda nem haviam aprendido a falar podem tê-los nos braços de novo. Vivem uma espécie de ilusão por um curto período, mas podem ficar ali e acompanhar o que seria o crescimento do filho, tendo-o junto de si por anos e depois liberando a amargura de ter perdido a criança.

Casa de Thiel

Há uma propriedade em Vênus que mais parece uma pequena comunidade à parte. É cercada por muros altos pintados de vermelho e com um grande portão que sempre se encontra aberto, mas bem guardado por anjos Hayyoth, Corpore e Protetore Querubins. Dentro, as casas são construídas no estilo vitoriano, de paredes brancas com rodapés vermelhos. Há uma casa grande de três andares e sete suítes em cada um. Também existe uma grande piscina que mais parece um lago, uma catedral, um campo para se caminhar junto à natureza. É a propriedade de um dos anjos do amor.

Thiel é um anjo invocado em rituais de magia para trazer a mulher amada. Ele é grande conhecedor de feitiços sobre o amor e pensa que quando alguém ama de verdade e puramente, deve haver uma ajuda na aproximação dessas duas pessoas. Raramente força o sentimento, mas costuma atuar no próprio amante, retirando a inibição, fazendo-o superar os próprios defeitos e deixando que as qualidades apareçam.

Ele atende pedidos de anjos da guarda e qualquer outro que possua algum protegido na Terra e que precise ver seu amor florescer. Também auxilia almas em busca de suas paixões perdidas e até criaturas de outras cidades o procuram para conseguir uma solução pacífica e menos manipulativa para seus amores.

Thiel muda de forma todos os dias, assumindo aparência tanto masculina quanto feminina, mas sempre possui uma auréola, talvez revelando que seja um Nimbus. Ninguém sabe ao certo sua casta. Diz-se que ele é bastante antigo e já tomou como amantes algumas deusas do amor que visitaram Vênus. Perdeu uma delas nas grandes batalhas de Paradísia e agora se dedica a ajudar o próximo a encontrar sua alma gêmea. Atende os requerentes de acordo com a ordem de chegada, permitindo que a fila ande vagarosamente em frente à sua casa. Conversa atentamente e analisa todos os pedidos.

Gruta de Rahmiel

A magia dos sentimentos de Rahmiel é famosa em Paradísia. Ele a desenvolveu observando as deusas e deuses do amor. Viajou por toda Paradísia, observando rituais secretos e poderes peculiares. Voltou para a Cidade de Prata durante a queda do Império Romano e ali criou

sua gruta. O local é belo, com uma entrada dentro de um pequeno bosque repleto de rosas, bétulas, ficus e orquídeas. Um pequeno córrego segue ao lado da trilha que leva à porta da gruta, onde as pedras úmidas, cobertas de musgo, guardam inscrições de agradecimento e poemas de amor.

A gruta é imensa, com um enorme lago de águas frias e cristalinas. Há várias cavernas, cada uma com uma fonte de onde brota água de uma parte de Paradísia. Rahmiel cuida para receber água sagrada de vários pontos, para entender o que é o amor na mente e no corpo de cada divindade paradisiana. Vive no centro da gruta, fundo no subsolo de Vênus. Nada nas águas e se mistura a elas.

O anjo aparece como um homem vestido em um manto vermelho feito de pétalas de rosa. Às vezes também surge nu e não revela pudor ao mostrar seus dotes. É cortês e cobre de elogios qualquer ser de bela aparência, mas nunca avança em questões amorosas. Entende de linguagem corporal e possui dezenas de poderes para conhecer o sentimento e o pensamento alheio. Ali ele atende os amantes mais desesperados e ajuda a se livrarem das maldições do amor. Ele atua de várias maneiras. Libera as pessoas de maldições sentimentais de deuses e outros seres sobrenaturais, limpa uma alma do amor excessivo e mal correspondido e ajuda em relacionamentos.

Rahmiel costuma cobrar pelas poções, magias e rituais. São trabalhos variados, desde conseguir itens mágicos ou componentes materiais raros a missões que dá a mortais para ajudar outros amantes. Ele adora jogos de manipulação e, segundo as más línguas, também observa com atenção demais à vida dos amantes que une.

Vale das Divindades do Amor

Um dos vales mais lindos de Vênus é protegido por montanhas de picos altos, tão altos que dizem que poderiam tocar Mercúrio e suas bases estariam em Marte. Eles possuem apenas uma abertura, a entrada guardada por Ophanim e Protetore Dominação, anjos pouco inclinados a se entregarem a sentimentos. Ali eles observam a estrada para se entrar em um vale dominado por uma floresta temperada, mas cheio de templos gregos e romanos. Cada templo possui um recinto sagrado guardado para que uma deusa ou entidade

do amor possa dormir. Essas entidades podem ser criaturas variadas do mesmo nível que os anjos da Cidade de Prata.

O vale das divindades está cheio de animais e almas apaixonadas que vagam se divertindo e ouvindo canções sobre os mais variados sentimentos. É um local para que as criaturas pagãs relacionadas ao amor possam ficar sem interferir muito na Cidade de Prata. É belo e faz jus às divindades e aqui permite-se até a moradia de algumas almas pagãs. É quase como um pedaço de outras cidades de Paradísia dentro da Cidade de Prata.

O lugar é bem vigiado para que dali não saiam perturbações e cada anjo que entra é duramente questionado na saída para se ter certeza que não foi contaminado pelos sentimentos louvados pelos pagãos. Há poucas divindades vivendo no vale. A maioria são entidades menores que se submeteram de alguma forma à Cidade de Prata, seja como reféns de guerra, exilados ou de cidades destruídas. Costumam ser deuses e deusas menores, pois os mais poderosos se hospedam nas Vilas dos mais influentes anjos de Vênus.

MARTE

Luna pode ser um distrito movimentado pela quantidade de anjos. Mercúrio pode fervilhar com a discussão dos sábios. Vênus está repleto do cochicho das cortes e das risadas dos amantes. Já o Distrito de Marte abafa todos esses sons com as trombetas de guerra e o clamor do choque das espadas. É sob o sol nascente que os anjos combatem dia após dia, lutando para aperfeiçoar os exércitos, caçando em cada ponto do distrito para treinar na busca de suas presas e cuidando para que a cidade seja vigiada e os culpados punidos.

Marte é um local duro de se viver. Mesmo com a beleza do sol nascente, aqui estão as prisões dos anjos rebeldes, a grande catedral da Inquisição Celestial, o Deserto de Dudael e os campos de guerra. Os anjos caminham pelas ruas como se marchassesem e a postura marcial é o que garante respeito. É um mundo à parte, em que a guerra, a punição e a caça são respirados de uma maneira tão eterna quanto o nascer do sol fixado nos céus.

Não se encontra paz em Marte. Os anjos daqui são feitos para a guerra e só saem da Cidade de Prata quando as negociações feitas pelas embaixadores, diplomatas e conselheiros chegam ao fim. O local é repleto de Captare, Protetore Arcanjo e Dominações, Elim, Ophanim e Malachim. Esses anjos creem que foram criados para espalhar a palavra de Demiurgo pela espada. São a obra divina feita para destruir, não para construir. O que chamam de construção são as pilhas de ossos dos inimigos de Deus.

O acesso de certas partes de Marte é liberado para que os pagãos vislumbrem um mísera parte do poder de guerra da Cidade de Prata e percebam que o melhor a se fazer é baixarem as armas e se contentarem com o esquecimento. Einherjar, Fravashi, Valkírias e servos divinos que visitam Marte às vezes treinam junto aos anjos quando acordos são feitos com suas cidades, mas eles costumam exxergar somente o que os servos de Demiurgo desejam que vejam, raramente aprendendo sobre as principais estratégias, principalmente aquelas destinadas a destruir um tipo específico de criatura.

As almas de Marte nunca desejaram descanso na Terra. Elas morreram lutando. Guerreiros que caíram procurando descanso no Céu não param aqui. Vão para Luna ou Mercúrio, pois Marte é reservada para quem quer auxiliar os anjos a dominar Paradísia e a Terra, a afastar os malditos pagãos. Cavaleiros das cruzadas ainda caminham de armadura ajudando os anjos a compreenderem os estilos de guerra da Terra e treinando a infantaria pesada do Céu. Comandantes das ordens de cavalaria transformados em anjos ajudam a coordenar as tropas e revivem os conceitos terrestres para proteger as almas, peregrinos e mensageiros, além de influenciar na guerra santa contra outras cidades.

O melhor local para se gritar pela guerra santa é em Marte. A política de guerra é tão forte aqui que atravessa Júpiter e alcança o Solarium.

Política

As forças dominantes de Marte são as falanges. A estrutura do poder no distrito é mantida através dos generais que comandam cada grupo dessas tropas angelicais. Alguns se reúnem

em exércitos e realizam votações para decidirem como atuarão nos planos políticos; outros, a maioria, entregam todas as decisões ao general, considerando que, se ele chegou a essa posição sob os olhos de Deus, tem sabedoria para decidir. A disciplina é mantida depois que um voto é dado e o questionamento é suficiente para se mandar um anjo para outro distrito e nunca mais tratá-lo como guerreiro. Alguns desses exilados de Marte até se juntam ao Incomytatus ou à Casa dos Exilados para apagar a vergonha de não ser mais considerado digno de erguer uma espada.

O poder político de Marte é definido por duas questões: as vitórias do anjo nos campos de combate de Paradísia ou da Terra ou o tamanho da falange que comanda. Muitos líderes somam dezenas de vitórias pequenas em Spiritum ou mesmo nas bordas do Inferno ou do Abismo, mas possuem grupos de ataque tão pequenos que mal são notados durante as decisões políticas, sendo lembrados apenas para serem congratulados.

Há um consenso sobre quem deve ser consultado quando uma decisão importante está para ser tomada em Marte. Os generais agem como se fossem uma questão de honra enviar mensageiros para convocar uma reunião. Quando um dos grandes convoca uma pessoa nova, assume responsabilidade sobre ela e concede o direito de ter a glória reconhecida, destacando-o. Um general sabe quando caiu em desgraça quando não é mais chamado para as reuniões e precisa procurar incessantemente pelas mesmas. Muitos o fazem através de espiões na tentativa de ainda poderem participar das decisões ou ao menos saber o teor dos debates e, ainda, deixar claro aos inimigos e competidores que pretende se manter no jogo.

As ordens e sociedades de guerra estão sempre em ampla atividade para influenciar as falanges maiores. Muitas delas são compostas de poucos anjos em posição de luta, tendo funções específicas, portanto trocam seu trabalho por favores e pela oportunidade de influenciar algum general votar a seu favor em umas das reuniões do Estado Maior de Demiurgo. Esse conselho de guerra, onde estão apenas os mais poderosos Anjos da Guerra, da Fúria, da Punição e da Destrução, é considerado o comando final de Marte. Quando os outros generais se reúnem, se um dos Príncipes do Estado Maior não gostar da decisão, chamará pelo Conselho de Guerra. Fora

isso, esses anjos poderosos só se encontram quando há grande necessidade.

Os soldados que vivem em Marte não atuam de maneira significante na política. Algumas falanges até permitem a votação, deixando a disciplina e obediência plena apenas para o campo de batalha, mas essas estão em número muito menor. O pensamento natural dos anjos do distrito é o que de a política é feita pelos fortes que se tornaram líderes não só pelo desempenho físico, mas pela inteligência e estratégia.

A força militar tem grande poder em Marte, entretanto as sociedades de caráter punitivo como a Inquisição Celestial e as forças dos Ophanim influenciam em muitas das decisões. Sua intromissão não é direta, visto que tendem a atuar mais no caráter religioso das questões da Cidade de Prata. Como a política e a fé se misturam frequentemente, as forças desses vigias acabam entrando em conflito entre si e com os militares, tentando conseguir uma boa parcela de poder político para se estabilizarem e terem maior liberdade dentro de seus objetivos.

O poder dos Ophanim e da Inquisição nos assuntos de fé muda muitas das decisões políticas de vários generais. Os menos poderosos sabem que estão sendo observados e tornar-se inimigo dos inquisidores é perigoso demais para quem não tem a capacidade de suportar os golpes que receberá de volta.

ESTRUTURA FÍSICA

Marte é dividida entre as fortalezas, as casernas, os campos de batalha e os campos de punição. Todo o distrito é composto para defender e guerrear e foi uma das áreas mais destruídas durante a Primeira Rebelião, quando as forças de Lúcifer arrasaram as construções, não importando o número de anjos que estava lá para protegê-las. Desde então, todas foram rearranjadas e construídas de modo que a única passagem para Marte é pelo Monte Aramesh e ali começam os castelos e fortalezas dos maiores exércitos, todos unidos como um só, uma fonte de defesa divinamente intransponível (ao menos pelos padrões de Paradísia). Uma anedota entre os generais é se perguntarem se após o Apocalipse eles não poderiam levar Lúcifer para a Cidade de

Prata e perguntar como ele passaria pelo Cinturão de Deus.

Os mecanismos de defesa do Cinturão de Deus são avançados militarmente, com manobras de guerra das falanges, armas mágicas e criaturas criadas especialmente para vigiar o local. Há anjos de vigia o tempo todo. Nenhum centímetro é deixado vago nessas proteções. Os generais tomam a proteção de cada metro de sua área como uma função divina e não permitem que seus soldados relaxem. Trocam-nos de turno, posição e função constantemente.

Os castelos e fortalezas que formam o Cinturão possuem arquitetura variada. São desde fortalezas romanas e gregas a construções medievais, mas todos possuem paredes enormes, assim como torres. Aqueles feitos a partir de madeira não são frágeis como parecem. As árvores a partir das quais foram construídos vem de locais variados como a Floresta de Ferro e outros pontos mágicos de Arcádia.

Depois do cinturão, as vilas e vilarejos (conjunto de fortalezas ou uma fortaleza menor isolada, cada um circulado por várias casernas) sempre são construídos em pontos estratégicos visando a defesa de Marte. Nenhuma é feita ao acaso como nos outros distritos. Aqui cada ponto do relevo é aproveitado para defender e atacar. Há castelos sobre montanhas onde anjos arqueiros estão preparados para receber forças aladas. Se algum general pretende construir uma fortaleza, precisa ter o aval de um do Estado maior, que avaliará sua estratégia. Alguns com estratégia falha ainda até conseguem erguer seus castelos, mas logo são colocados em cheque e destruídos nos jogos de guerra do distrito.

Os generais possuem permissão para lutar entre si quando não há possibilidade de nenhuma força externa alcançar a Cidade de Prata. São as chamadas Guerras Fraternas, em que os anjos lutam para verificar e testar as falhas nas próprias defesas, assim como para colocar as tropas em movimento e não permitir que guerreiros destreinados vão para a luta fora da Cidade. Os ferimentos durante uma Guerra Fraterna são verdadeiros e cheios de agonia, mas nenhum anjo perece nas mesmas, sempre acordando após a derrota. Os combates podem ser travados de diversas maneiras, desde cercos a castelos, uso de espiões ou choque de tropas nos campos.

Os campos de batalha são todos os espaços entre as vilas. Cada um possui um nome, na maioria das vezes devido a uma falha geográfica, mas há vários pontos que remetem a combates da Primeira Rebelião. Queda da Lua, Desgraça de Anriel, Glória Maldita, Fracasso de Runtrah, Recuo de Miguel e Vergonha dos Filhos de Deus são todos pontos em que Lúcifer venceu e humilhou as tropas fiéis a Demiurgo e existem para lembrar os anjos da falha que um dia cometiveram e que nunca deverá ser repetida. Alguns poucos falam de vitórias de alguns generais como Martírio de Ketheriel, onde o Príncipe da Fé teve as asas arrancadas em combate e queimou todo o corpo para proteger seus soldados, e Fogo de Za'afiel, em que o Príncipe da Fúria transformou uma falange inteira de Lúcifer em cinzas que mudaram a paisagem do campo em um deserto acinzentado.

A aparência dos campos é variada. Existem aqueles que são pontos geográficos não muito diferentes da terra como desertos, campos gramados ou florestas, mas outros estão cobertos de paisagens mágicas como pontos sempre tomados por uma tempestade contínua ou fogo ininterrupto cujas labaredas alcançam centenas de metros de altura.

Os campos de punição são mais específicos. Eles são pontos afastados dentro do distrito indicados apenas para anjos punidos servirem de exemplo ou para que não se tornem perigosos demais soltos no Inferno. O Deserto de Dudael é o principal desses, mas existem outros menores, sendo esses pequenos sempre coordenados por alguma sociedade punitiva ou Anjo da Punição que vigia os condenados e os coloca para sofrer a ira divina. Nenhuma alma é punida nesses pontos, apenas anjos renegados e julgados. Alguns são punidos por crimes menores que não foram julgados como pecados, mas ainda sim causaram algum dano a outro celestial ou à política da Cidade de Prata.

LOCais DE IMPORTÂNCIA

Derrota de Makatiel

O campo de batalha Derrota de Makatiel surgiu sobre as ruínas do antigo campo da punição que o Príncipe da Punição Makatiel comandava.

Aqui ele vivia guardando prisioneiros de guerra de outras cidades paradisianas até Lúcifer atacar. As falanges rebeldes que alcançaram o campo encontraram uma resistência incomum com Anjos da Punição invocando suas palavras para quebrar as forças inimigas. Entretanto, os generais de Lúcifer destruíram o pequeno exército do Príncipe quando os prisioneiros foram libertados e começaram uma luta interna. Makatiel lutou até o fim criando uma tempestade de adagas de gelo que fatiou todas as criaturas dentro do campo, mas acabou vencido e jogado em um fosso no meio da batalha. Os rebeldes destruíram todos os prisioneiros libertados após a vitória e continuaram a luta.

Makatiel levantou-se após a derrota e um chamado de Gabriel o fez recuar. A Cidade de Prata já perdera dezenas de Anjos da Punição e três de seus Príncipes, sendo dois deles nas mãos de Lúcifer. Eles não poderiam perder mais nenhum. Makatiel deixou uma marca em seu antigo domínio. As tempestades nunca cessariam ali, com ventos fortes cortando as árvores e mantendo o terreno sempre úmido. O rio largo que o cortava sempre seria caudaloso e todas as árvores estariam curvadas pela força da chuva. Às vezes nevaria e o frio congelaria até o fogo dos Anjos da Destrução. Adagas de gelo cairiam do céu.

No meio de todo esse caos ainda há os esqueletos dos prisioneiros tombados e dos anjos, além do fosso onde Makatiel caiu. Armas mágicas da primeira rebelião estão caídas lá para quem quiser enfrentar o perigo, mas dizem que no centro do campo há uma ligação com Spiritum que força os anjos a lutarem com diversas almas que precisam de punição. São espíritos perigosos que não conseguem sair do local, mas que podem atacar os celestiais que entram ali. Makatiel nunca mais voltou para o símbolo de sua derrota, mas dizem que observa o lugar a partir de seus novos domínios.

Deserto de Dudael

As areias de Dudael parecem as de um deserto normal quando se pisa em suas bordas. São quentes ao toque, mas brancas e puras de um modo que alguns anjos se banham nelas, lavando a alma com os grãos aquecidos pela luz do Senhor. Há barracas aqui, algumas das quais

pertencem a anjos dos Jardins de Allah que se posicionaram no local e ali vivem como embaixadores. As bordas do deserto são muito frequentadas por peregrinos. Alguns se deitam nas areias para se alimentarem da luz e se purificarem com o calor.

Aqueles que querem provar a resistência do corpo andam para o interior. Passam por pontos em que a areia se transforma em vidro e às vezes se incendeia. Tempestades de areia transformam-se subitamente em chuvas de cacos de vidro que flagelam os peregrinos. Não há nada aqui a não ser algumas torres que anjos eremitas utilizam para benefício próprio ou que servem de ponto para martírio de alguns anjos. Algumas ordens secretas criam pequenas bases de reunião aqui para evitar que estranhos compareçam com frequência. O restante é apenas areia, fogo, vidro e sofrimento.

O centro do deserto é o que há de pior. Aqui estão anjos caídos da Segunda Rebelião e alguns criminosos terríveis de tempos posteriores. Eles sofrem sob o sol escaldante, com as tempestades de areia, fogo e vidro, com o flagelo de alguns Anjos da Punição que sempre aparecem e ainda com o olhar dos anjos que surgem para aprenderem o que significa ir contra as leis divinas.

Há várias torres da Inquisição Celestial em volta do centro do deserto. Existem também algumas dominadas por Anjos da Punição não filiados a nenhuma ordem, mas que ali estão desde que capturaram os rebeldes. Eles observam, punem e às vezes falam com eles. Muitos desses anjos são sábios, apesar do erro crasso que cometem. Há muito o que se aprender com eles. Essas conversas precisam ser rápidas e quase sempre secretas, pois quase ninguém as vê com bons olhos.

Dentro do Deserto de Dудael há um grupo de prisioneiros que gera um dilema na Cidade de Prata. São os anjos seguidores de Zhafiel, chamado de Testemunhas, Anjos em Pranto ou Filhos de Iscariotis. São aqueles que duvidaram da sabedoria de Demiurgo quando deixou que o Filho perecesse e sofresse na cruz. Choraram lágrimas de sangue há dois mil anos. A maioria se envenenou com as mesmas, morrendo durante o pranto, mas os sobreviventes protestaram e foram presos ou queimados. Não se sabe se o próprio Zhafiel, às vezes apelidado de

Príncipe da Dúvida, Príncipe do Pranto, está junto a seus poucos seguidores sobreviventes. Teme-se que as Testemunhas possam ser resgatadas. Eles duvidaram de Demiurgo, mas o fato de terem defendido Christos com tanta intensidade atraiu a simpatia de alguns celestiais.

Floresta das Bestas de Guerra

As batalhas da Cidade de Prata são travadas por todas as castas. Algumas possuem proeminência no campo de guerra, mas mesmo assim, todas são representadas. Um exército particular é o de Thegri, Príncipe das Bestas de Guerra, aquele das várias formas. Toda a floresta é composta de árvores gigantescas que lembram uma selva tropical. Chove e o céu nublado não pode ser visto quando se está dentro da mata. As copas das árvores impedem a entrada da luz em diversas áreas, permitindo que animais de hábitos noturno dominem o lugar. Aqui todas as criaturas possuem formas pelo menos três vezes maior do que as da Terra. Fora isso, nenhuma difere das criações de Deus. São quase todos predadores perigosos que caçam constantemente e às vezes saem em conjunto da floresta para guerrear contra algum general vizinho.

Vários anjos entram nessa estranha vila de Thegri para caçar e aprender a lidar com bestas perigosas. Alguns também são colocados aqui para aprenderem o que é ser caçado por criaturas perigosas e como se escapa. As batalhas na floresta não matam nenhum anjo, mas sempre deixam cicatrizes, portanto ninguém sai intacto dos domínios do Príncipe das Bestas.

Thegri é um Protetore Potência com a Palavra da Fúria. Tem pelo menos um milênio de idade e adquire as mais variadas formas animais. Seu estandarte é apenas uma bandeira feita a partir de penas e garras. Raramente assume forma humanoide, mas se o faz ela sempre tem resíduos da aparência animal que tomou anteriormente. É uma criatura propensa a ataques de fúria e se irrita facilmente com jogos sociais dos anjos, preferindo manter a política fora da floresta. Resolve todos os assuntos através da caça ou do combate, desafiando muitos dos seus inimigos a saírem inteiros da mata.

Todo Protetore Potência pode declarar fidelidade a Thegri, mas depois disso, tem que aprender que viverá em uma grande alcateia e

nela o Príncipe das Bestas é o lobo alfa. Qualquer um pode desafiá-lo e quem conseguir terá o domínio completo do local e dos guerreiros. Os soldados animais possuem abrigos como o de qualquer outra besta.

Pilares da Doutrina

Os Pilares da Doutrina possuem vários nomes como Catedral da Doutrina e da Fé, Castelo da Fé e Torres da Verdade, mas o primeiro é o nome original de quando a Inquisição Celestial ainda não existia e dominava essas construções. As treze torres estão situadas diante do Deserto de Dudaél há milênios. Foram construídas pelo Serafim Dalaiah, um dos anjos mais ativos na busca pelos rebeldes. Ele as ergueu a partir de pedra pura e ali orou até que a pedra se transformasse em prata e refletisse os rostos de todos que passassem. O reflexo revelaria a fé de toda alma ou anjo que olhasse para cada uma e a luz cegaria os fracos de crença. De lá do deserto, os rebeldes foram obrigados a cobrir os olhos e sentiram bolhas de queimaduras piores do que a do calor de Dudaél.

Os Pilares são torres de mais de centenas de andares com janelas apenas nos trinta últimos, algumas grandes para que os anjos alados possam entregar correspondências ou entrem em contato direto com os líderes inquisitoriais. O interior não tem adornos nem enfeites a não ser algumas pinturas de cenas bíblicas ou inscrições de passagens importantes para a doutrina celestial. A construção nem parece ser feita de tijolos, mas sim de uma única estrutura prateada que sobe até causar vertigens nos olhos dos fracos de fé e nas mentes menos privilegiadas.

Nem toda torre tem o mesmo tamanho. A décima terceira é a maior de todas e aponta para os céus, mas nunca o toca. Está sempre vazia e no topo da mesma há um livro sagrado, o primeiro montado na Terra com a adição de um evangelho nunca publicado nem encontrado pelos homens. Ninguém o toca, nem mesmo Dalaiah, que guarda a torre para a visita de Christos. Apenas o primeiro andar é ocupado pelo Serafim da Fé e seus Grandes Inquisidores. Ali eles debatem, abaixo de mais de oitocentos andares vagos, onde apenas a luz de Demiurgo habita, a luz superior a todos eles e que ilumina a sala onde tomam suas decisões.



As outras torres possuem tamanhos variados a não ser quatro delas, as torres dos evangelistas, cada uma com a missão de registrar casos específicos sobre a fé, desde problemas com anjos caídos a simples discussões teológicas. As outras cinco estão encarregadas de cuidar de casos dos distritos da Cidade de Prata e mais duas tratam de assuntos da Terra. Todas são interligadas e estão sempre tão perto que parecem uma única construção. A entrada de cada uma é semelhante a uma catedral com uma sala imensa onde os anjos podem orar antes de seguirem para um processo.

Dalaiah não tem aposentos em nenhuma das torres, mas toma escritórios e salas de reuniões conforme precisa. É o Príncipe Sem Descanso, como o apelidam seus seguidores mais fiéis. Está sempre viajando entre os distritos e discutindo sobre a religião e a influência dos inquisidores. Atua como juiz em poucos tribunais e nunca perdeu um caso em que tenha sido advogado, na maioria das vezes atuando como acusador.

Ruínas de Oostergor

A antiga morada de Lúcifer foi destruída logo após a Primeira Rebelião. O Portador da Luz ainda não saíra do Fosso quando Laoviah, Príncipe da Destrução, derrubou as paredes e incendiou todas as obras de arte do local. Restaram as ruínas, pois o poder do lugar era tão grande quanto o do seu dono e certas partes só poderiam ser destruídas pelo próprio Demiurgo. O Senhor preferiu permitir que Oostergor continuasse onde estava, nas bordas entre Júpiter e Marte, criado como última defesa entre o distrito da guerra e o da política.

Não foi a partir dele que a guerra partiu. Poucos sabem de onde Lúcifer começou o combate, mas é comentado que os focos de batalha ocorreram em várias posições estratégicas da cidade, eliminando defesas enquanto o exército principal avançava para submeter tudo. Oostergor se manteve firme durante toda a batalha por um simples motivo, nada na Cidade de Prata conseguia se opor verdadeiramente a Lúcifer, sendo que até as tropas de Miguel foram obrigadas a recuar. Não restava ninguém para atacar Oostergor quando nenhum dos outros

pontos da cidade podia ser defendido. Restou-lhes proteger as entradas de Júpiter e orar.

As ruínas de Oostergor estão acima do solo de Marte. Agora sempre aprecem distantes de tudo sobre as nuvens do céu do amanhecer. O castelo era imenso, capaz de acomodar mais de cinquenta mil anjos. Tinha numerosas casernas, assim como pequenos vales para o divertimento e descanso do Primeiro Entre os Filhos de Deus. Agora o mato cresce em pouquíssimos locais e os musgos cobrem diversas paredes tombadas. Os antigos jardins não florescem mais, pois o poder do Príncipe da Destrução conseguiu salgar até essa terra sagrada e mesmo as ervas daninhas conseguem crescer apenas em pontos mais afastados.

Há algumas estruturas ainda de pé. A Torre do Amanhã, de onde podia se enxergar o Éden, resistiu pela metade e guarda livros, espelhos mágicos e instrumentos de adivinhação, todos meio queimados ou destruídos, mas há a possibilidade de que alguns ainda funcionem. Agora que o topo está destruído, não é possível enxergar as portas do Éden. Talvez dali Lúcifer manteve contato com Demiurgo e com as poderosas criaturas do Reino do Amanhã.

Os Jardins da Glória eram a estrutura mais linda da Cidade de Prata, um dos presentes de Demiurgo para sua mais bela criação. Foram totalmente destruídos a não ser por uma roseira que cresce solitária bem no centro. Os sábios contam que o orvalho de suas pétalas pode salvar uma vida de qualquer veneno, seja da mente, da alma ou do corpo. Em volta dela há apenas uma terra remexida e destruída, com pedras e vidro espalhados. Antigos leitos de córregos ainda existem, mas estão secos e a água que corria por eles se espalha no canto dos jardins. Essa água alagou várias salas inferiores que davam acesso ao arsenal do Príncipe da Poder.

Um dos prédios principais do castelo ainda tem algumas paredes de pé. As da sala de reuniões de Lúcifer ainda estão lá, com parte do grande mapa da Roda dos Mundos desenhado no chão. Grande parte dele foi queimado e não se movimenta mais, transformando-se junto com as mudanças do universo, mas as partes que sobraram agora podem ser vislumbradas por criaturas de mente inferior a dos Príncipes. Esses pontos revelam locais estratégicos dos vales espirituais de Paradísia, Spiritum e Arcádia para

quem consegue entender de geografia espiritual. As paredes queimadas e cheias de rachadura fazem sombra sobre toda a sala e ali, durante a noite, uma das piores sociedades secretas da Cidade de Prata se reúne. Bastardos de Deus, Herdeiros do Amanhã, Senhores de Ontem são alguns dos nomes sob os quais se escondem. Somente a petulância de se reunirem em Oostergor já incita arrepios nos poucos anjos que já ouviram falar sobre eles.

Há criaturas rondando o castelo, alguns vindas de Spiritum ou que escaparam há milênios dos calabouços abaixo. Os anjos permitem que vivam lá, mas nunca conseguem deixar o castelo, o único lugar onde possuem energia para sobreviver. Lá elas ficam, como vigias e prisioneiras.

JÚPITER

Os grandes distritos da Cidade de Prata tomam várias decisões políticas, influenciando de diversas formas a vida na Cidade de Prata. Luna tem uma população tão grande que quando é influenciada, pode mover o pensamento dos outros distritos. Mercúrio gera dúvidas, certezas e conhecimento que corroboram ou destroem posições políticas. Vênus é onde se comenta sobre tudo e se constrói ou destrói carreiras. Marte tem a força militar e das armas. E todos esses distritos buscam basicamente atingir Júpiter de qualquer forma que puderem, pois é ali que se dá o voto final para qualquer grande decisão.

O quinto distrito existe para decidir, para deliberar, para conversar, discutir... para fazer política. A religião influência muito em Júpiter, mas são as palavras e manobras políticas que realmente funcionam aqui. Mesmo com inquisidores e anjos permanentemente observando tudo o que se passam, Júpiter não é feito da mesma estrutura que os outros distritos. Aqui primeiro se faz a política e depois a religião e a guerra. Essas duas são praticamente derivadas da primeira.

Os anjos e almas de Júpiter conviveram com a política por séculos. Espíritos de grandes governantes da Terra encontram de novo os jogos conspiratórios da vida mortal agora multiplicados em complexidade e periculosidade. Aqueles já fartos disso, preferem migrar para Luna ou

Mercúrio e ali permanecerem em paz. Outros entram nos jogos, julgando, criticando, opinando e discutindo segundo o que viveram. Alguns até mesmo passam a participar de discussões relativas a áreas em que viveram na Terra. Quando os Principados terrestres de um determinado local mundano se reúnem em Júpiter, almas desses pontos se acumulam para assistir às reuniões e tentam opinar de todas as maneiras possíveis até que alguém decida colocá-las para fora da sala.

Viver em Júpiter é conviver com a andança constante dos mais variados tipos de pessoas. Aqui aparecem até arkanitas e infernianos, hospedando-se em salas especiais para discutirem termos sobre as guerras espirituais. Alguns arkanitas surgem para pedirem ajuda para o mundo moribundo, pouco cientes do erro que estão cometendo. Parece tudo um contrassenso, porém os políticos sabem como extraír grandes vitórias desses encontros.

Criaturas de várias cidades de Paradísia surgem em Júpiter para encarar jogos políticos de frente. Não é como em Vênus em que vivem para amar, fazerem festas ou fingirem que não estão jogando. Aqui as cartas estão na mesa e os inocentes, ou que assim querem aparentar, tornam-se chacota e são menosprezados e afastados da política.

POLÍTICA

O centro do poder de Júpiter está no Conselho, que coordena toda a Cidade de Prata. Existem conselhos menores, mas O Conselho é único e formado por um grupo de anjos que delibera sobre todos os assuntos relativos ao Lar de Deus. Não há ponto da religião, política ou da guerra que eles não discutam. Uma vez que sua palavra seja dada, torna-se lei. É como se Christos ou Demiurgo falassem através desse grupo de anjos.

As disputas no Conselho são grandes, principalmente porque envolvem anjos de várias tendências religiosas. Quando os ânimos se exaltam e as vozes se erguem, o poder liberado é tão grande que pode fragmentar o corpo de criaturas menos poderosas. A discussão durante a crucificação de Christos destruiu áreas de Júpiter que até hoje não foram reconstruídas.

Poucos anjos podem assistir às discussões do Conselho. As sessões abertas são conferidas

poucas vezes e apenas aqueles que podem fornecer dados importantes ao debate costumam comparecer. Esses só falam quando é permitido. É difícil erguer a cabeça no meio do mar de luz e poder que toma a sala. Não se enxerga forma nela, mas se sente olhares milenares que fazem curvar os joelhos de qualquer indivíduo.

Há uma cadeira feita de luz no meio alto da sala. Não é usada há milênios. O único a se sentar nela foi Lúcifer e o fez sem a permissão de Demiurgo. É ali que o Filho do Senhor se sentará quando determinar que a Guerra Final para purgar o universo do pecado se iniciará.

Abaixo do conselho existem grupos políticos de grande influência, mas de poder um pouco menor. O Conselho dos Treze, que se reúnem na sala da Santa Ceia, comanda todos os anjos cristãos da cidade. Recebe muita influência de Rafael e outros Príncipes, mas também exerce poder na decisão do conselho principal. Os Treze debatem sobre todas as castas cristãs e definem seus líderes, generais, príncipes e qual será sua influência na Terra. Definem como a religião lidera com as sociedades secretas e até como devem lidar com as posições políticas e religiosas dos líderes da Terra. No centro da Sala da Santa Ceia há um espelho que permite enxergar tudo o que se passa no Vaticano, até os pensamentos de quem anda por lá.

Os Treze conseguem influência soberba em Luna, Mercúrio e Vênus, mas seu poder diminui bastante em Júpiter e Marte por causa dos anjos apócrifos e judeus tão antigos que as memórias de sua criação não foram registradas. Eles lutam para que suas decisões passem por cima do que os elohim e Apocriphae pretendem influenciar para demonstrar que o poder real da Cidade de Prata pertence a Christos. O que os divide são as divergências religiosas entre eles mesmos. Apesar da maioria católica, recentemente os protestantes conseguiram um espaço especial que está causando grandes problemas quanto a decisões e manobras unificadas para influenciar o Conselho. A influência em Luna e Vênus só funciona eficientemente quando os movimentos políticos são coordenados.

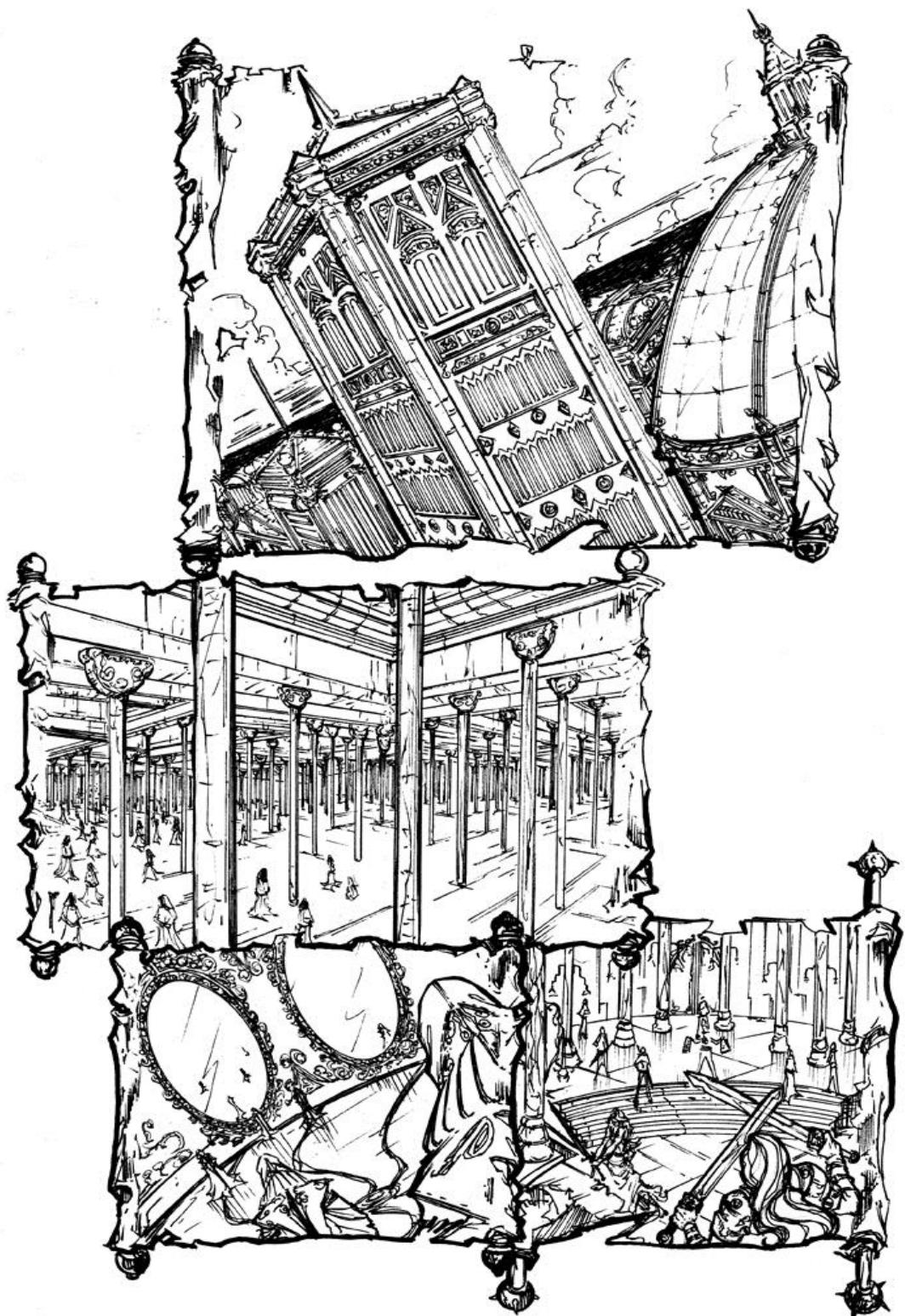
Os elohim possuem um Conselho Elohim para coordená-lo. Seus conselheiros são os Zaqen, compostos por sete Malachim. São eles quem

coordenam todas as manobras dos anjos judeus. Cada um recebe apoio e conselho de pelo menos outros três membros de cada casta elohim para conseguirem cobrir todas as esferas de influência. Seu contato mental com os mesmos permite que tirem dúvidas durante as reuniões e opinem rapidamente. Cada Zaqen tem milênios de idade e um dos cargos mais poderosos da Cidade de Prata.

O Conselho dos Zaqen pode ceder espaço para uma reunião com os mais influentes de outras castas. São debates maiores e mais lentos, em que anjos antigos e alguns mais novos são convocados para falarem sobre um assunto maior. Os Malachim presidem e não abrem mão desse poder para o qual foram criados. Os outros estão ali para votarem e opinarem, mas no fim, cabe aos Zaqen decidir.

Os conselhos mais poderosos permitem a formação de grupos de debates menores para deliberar sobre os mais variados assuntos, desde questões específicas sobre a Terra (alguma guerra civil, situação sobrenatural em uma cidade) até pontos da política paradisiana (algum acordo de comércio com outra cidade, envio de força expedicionária a algum ponto de Spiritum). Esses podem ser permanentes como a Sala Abissal, onde se reúnem anjos guerreiros, cobertos de cicatrizes que combatem as forças do Abismo. Também podem ser de curta ou longa duração, tendo um desfecho em algum momento. Ao invés de serem chamados de conselhos, esses grupos são nomeados pelas salas que lhes foram reservadas para debater.

As sociedades secretas sempre tentam influenciar na política de Júpiter. Procuram colocar seus membros nas salas ou nos Conselhos, jogam com vários dos Escribas que registram as decisões, subornam. Na maioria das vezes, os anjos de Júpiter tentam afastar as sociedades secretas, sabendo que muitas delas tentam mais uma adaptação da política à sua filosofia do que o ganho real da Cidade de Prata. Esses grupos não desistem e combatem dentro dos corredores de Júpiter com manobras políticas inteligentes e difíceis de se perceber.



LOCais DE IMPORTÂNCIA

Ala dos Arkanitas

Júpiter é imenso e pode receber milhares e milhares de visitantes de uma vez só. Anjos de Luna podem aparecer para servirem convidados e anjos de Vênus podem entretê-los. Na Ala dos Arkanitas, no entanto, raramente um desses aparece. Apenas Ophanim e Protetore Dominações surgem para vigiar esses seres dos planos inferiores que caminham pelos corredores sempre tentando escapar da luz e odiando os olhares desconfiados e arrogantes.

A Ala dos Arkanitas é construída no alto de uma das torres do castelo. Ela possui janelas apenas no último andar. O restante é feito apenas de paredes fechadas, onde lustres com velas que nunca apagam iluminam tudo, mesmo que os demônios possam enxergar no escuro. Eles devem ser lembrados que a luz de Demiurgo está em todo lugar. Os arkanitas ficam em aposentos separados, cada um adaptado a seu estilo de vida, mas sem luxo. Aqueles que chegaram juntos são colocados em recintos afastados, nunca podendo dormir juntos.

Os arkanitas raramente saem de Júpiter, pois não conseguem sobreviver na Cidade de Prata sem proteção especial. Alguns corredores do castelo são barrados para esses seres que são forçados a passar a maior parte do tempo trancados na torre. Seu tempo passa com conversas entre si (sempre vigiadas) ou vislumbrando partes da cidade a partir das janelas. Dali eles enxergam a glória de Paradísia e a decadência de Ark-a-nun.

Kerrur Kren'Youh é um arkanita exilado que vive permanentemente em Júpiter. A longa estadia destruiu a maior parte de seus poderes e hoje ele tem conhecimento, mas pouca força mágica. Vive andando pelas salas e colhendo informações com os embaixadores. Ajuda-os a lidarem com os políticos angelicais, mas quase sempre é visto como tendo um papel dúvida. Para conseguir proteção no exílio, matou mais de trezentos demônios arkanitas e enviou suas almas para penarem no Inferno. Kren'Youh sabe sobre muito sobre principais magos do mundo moribundo e batalhou contra infernitas. Agora diz que se cansou e que a Roda dos Mundos girará em

breve e o melhor é que todos os arkanitas vão logo para o Inferno.

A Casa dos Exilados e o Incomytatus procura os arkanitas com frequência. Seus anjos são os que mais frequentam essa área do castelo e geralmente os responsáveis por ajudar no transporte dos embaixadores de Ark-a-nun. Formam alianças e trocam informações sobre os vales espirituais e o que acontece na área degenerada dos planos inferiores.

Corredor dos Fantasmas Acusadores

Há um corredor em Júpiter bastante temido pelos anjos que abusaram das manipulações políticas ou que exerceram de alguma forma um excesso de perseguição física ou psicológica a um de seus pares sem ter cometido um crime. Até mesmo os mais santos às vezes notam que não deveriam caminhar por esses duzentos metros cercados de pedras escuras e iluminados por tochas quase extintas. Não há portas aqui a não ser aquelas que se abrem para a mente e a culpa dos passantes.

O nome do corredor se deve às imagens frequentes que surgem diante dos passantes podendo ser vistas por todos que o acompanham. São pessoas, anjos e criaturas que sofreram com a manipulação do celestial ou que foram feridas gravemente pelo excesso de zelo. Quando as atitudes do acusado são mais graves, os fantasmas podem até causar dano físico. Eles chegam, acusam e falam para que todos vejam, retirando o conhecimento dos atos de dentro da mente do anjo e, de alguma forma, o unindo aos pensamentos do acusador. Às vezes algum visitante de fora da cidade é trazido aqui para encarar todos os seus erros e enxergar a perspectiva daqueles a quem atacou e matou.

Sala dos Duelos

Marte é um distrito mais conhecido pelas resoluções violentas para as discussões, mas há um local especial em Júpiter onde a política pode ser resolvida pela espada. É aqui que se realizam muitos dos duelos de honra da Cidade de Prata. A Sala dos Duelos é uma estrutura circular com uma arquibancada de pedra para as testemunhas do combate. No centro ficam os anjos que terão

liberdade para voar e utilizar quaisquer armas segundo as regras estabelecidas.

O Mestre do Duelo, um anjo que vive na sala, sem nunca dormir ou descansar, redige um contrato com as normas. Dentro da sala, nenhuma delas pode ser violada. O anjo que as desobedeça cai. Essa Queda ocorre quando um portal se abre e as forças infernais sugam a criatura para que seu perjúrio seja punido no Inferno.

Não existe outra sala assim na Cidade de Prata. Muitos duelos são travados aqui, nenhum até a morte. O anjo que aqui perece volta à vinda em breve, já reconhecendo seu erro. É como se Demiурgo abençoasse o vencedor. Se ele realmente o faz, ninguém sabe, mas é a crença geral de quem combate na sala.

Sala dos Pensamentos

A Sala dos Pensamentos é simplesmente uma sala oval com dois espelhos nas paredes. Esses são as portas por onde os anjos entram e saem. Uma vez dentro, qualquer pensamento do anjo será revelado como se ele estivesse falando em voz alta. Até os mais profundos e escondidos se revelarão aqui. É um recinto onde os jogos políticos são revelados e os debates passam para um outro nível em que apenas aquele que sabe controlar melhor a mente e tem mais certeza de suas crenças consegue vencer.

Várias pessoas podem entrar em conjunto na sala, mas a cacofonia gerada muitas vezes faz que apenas grupos pequenos com não mais do que cinco anjos estejam presentes. Eles debatem rapidamente, com os pensamentos fluindo antes que a língua possa se mover.

SATURNO

Saturno não é um distrito, mas sim uma região, a borda entre Júpiter e o Solarium. Aqui vivem as almas contemplativas. A maioria passou a vida na Terra cumprindo votos fielmente e agora continua orando para dar forças aos anjos. Os espíritos de Saturno ainda possuem uma habilidade especial que é pouco comum fora da Terra. Eles podem gerar forma pensamento. Mesmo que seja em um nível muitíssimo inferior

ao dos humanos, são uma fonte de força e energia para a Cidade de Prata.

Os anjos e almas que aqui vivem não possuem poderes especiais além da oração para transmitir coragem para seus irmãos. Vivem em um local onde a paisagem é apenas um grande deserto preenchido apenas pela fé de quem ali caminha. Seja o que for que o celestial imaginar, aparecerá diante de si, para atormentá-lo e testá-lo ou como símbolo de sua devoção.

Há pouco o que se ver em Saturno, mas muito o que se ouvir. As preces dos anjos são uma canção para os devotos. Alguns se reúnem e oram juntos cantando em homenagem ao Senhor. Assim pretendem fazê-lo até o juízo final.

As orações dos humanos e até dos anjos podem atingir Saturno. É um meio mais fácil de se comunicar com Solarium ou Demiürgo. Os pedidos mais justos são atendidos em forma de pequenos milagres que podem mudar a vida do suplicante. Essas mudanças raramente são percebidas por aqueles apressados demais no dia a dia ou de pouca fé, mas mudam os caminhos e traçam novos futuros.

SOLARIUM

O poder está em Solarium. Somente a partir daqui é possível vislumbrar o que é Demiürgo e imaginar o que realmente significa ser o Criador. É um pensamento destrutivo para as mentes mais fracas, mas com o qual os habitantes desse distrito convivem no dia a dia. Aquele eles descobrem o que é servir e rege. Traçam os planos finais para as guerras contra outras cidades e o Inferno.

Solarium está tão próximo de Edhen que um anjo pode tocar os portais do Reino do Amanhã e perceber que aqui existe o verdadeiro poder, mas há um ainda maior que, ao mesmo tempo, existe e não existe, existirá e nunca existiu. Não existe o que descrever sobre esse distrito além de ser pura luz e poder. Seres fracos ou limitados pela carne são destruídos ao entrarem. Apenas os mais poderosos conseguem conviver com as energias locais sem serem consumidos.

CAPÍTULO SEIS:

Poderes e Aprimoramentos

Esse capítulo trata de características peculiares dos filhos de Demiurgos. São poderes e aprimoramentos que devem ser usados com cautela pelo Mestre de Jogo e pelos jogadores. A origem deles sempre está ligada a alguma conexão com a Cidade de Prata.

APRIMORAMENTOS POSITIVOS

Aura Divina

Existe uma aura envolvendo o personagem. Ela provém de sua grande ligação com a Cidade de Prata, sendo abastecida pela fé e pelas orações ou, talvez, por poderes superiores. Mesmo quem não é capaz de enxergar auras pode senti-la.

1 Ponto: O personagem tem um bônus de +6 no Carisma ao lidar com anjos ou seguidores diretos da Cidade de Prata (seguidores diretos dos anjos, quem enxerga auras ou tem pelo menos 1 Ponto de Fé). Esse bônus é de +4 para mortais fiéis às religiões prateadas, mas sem qualquer ligação com o sobrenatural, pois eles sentem a aura, mas não podem enxergá-la ou defini-la.

Magia Sacramentada

A magia é quase sempre vista pelas religiões originadas da Cidade de Prata como algo vil. Ela deve ser evitada e seus usuários banidos se não pararem com o pecado. Entretanto, muitos magos, como aqueles da Escola da Yamesh, não desistem de seus dons ou estudos, usando esse

poder na batalha contra o mal. O Aprimoramento Magia Sacramentada auxilia a manter uma aura sacra à magia, evitando a aparência demoníaca que muitas assumem.

Esse aprimoramento está ligado tanto à fé quanto ao estilo mágico. Os símbolos, palavras e gestos utilizados na invocação são religiosos como cruzes, salmos e versículos dos evangelhos.

Requisito: É preciso ter pelo menos 1 Ponto de Fé para que os aprimoramentos tenham efeito.

1 Ponto: A magia do mago não é sentida como ruim. Pode ser utilizada em locais sagrados sem perturbá-los ou atrair a atenção dos anjos. Não haverá redutores na relação com os celestiais preconceituosos quanto à magia. Poderes para detectar magias como malignas não perceberão a magia sacramentada.

2 Pontos: As magias tornam-se cobertas por uma aura de pureza que a protege de ações malignas. Tentativas de seres abissais ou infernais de diminuírem ou desativarem a magia através de poderes recebem um redutor de -20% (no caso de testes de atributos) ou -2 dados. Magos ligados ao Inferno ou ao Abismo que contra-ataquem com magia, terão um redutor de -2 no foco. Esse aprimoramento é anulado no caso de o mago das trevas possuir o Aprimoramento Magia Profana.

Sangue Sagrado

O sangue do anjo ou do humano tem ligações poderosas com as energias de Paradísia. Sua força celestial é tanta que interfere nas forças e na sintonia dos mecanismos alinhados ou



desalinhados com a força da Cidade de Prata. Sangue Sagrado é, na verdade, um nome que engloba três Aprimoramentos separados, mas que provêm da mesma energia e com o mesmo mecanismo.

1 Ponto: Sangue de Fogo – O sangue em sintonia com o Paraíso queima como o fogo e arde como ácido quando toca a pele de criaturas dos planos inferiores. Para cada 2 Pontos de Vida que o anjo ou humano perca deliberadamente para produzir esse sangue danoso, o líquido provocará 1d6 pontos de dano com o bônus + 1 para cada 3 Pontos de fé que possuir.

1 Ponto: Sangue Glorioso – O sangue do anjo ou do humano pode ser utilizado para aumentar o poder dos milagres. Sacrificando 2 Pontos de Vida, ele soma 1d6 ao efeito dos milagres.

1 Ponto: Sangue Exaltado – O sangue atua agora no poder mágico. Sacrificando 2 Pontos de Vida, ele soma 1d6 ao efeito das magias.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Excomunhão

A excomunhão é um dos grandes medos de quem queira estar no rebanho de Deus. Ela já foi usada pela Igreja Católica muitas vezes, ameaçando tronos de reis e imperadores ao lhes retirar o direito de participar da família dos filhos de Cristo. Existe ainda, algo pior do que a excomunhão dos mortais. É uma força maior, uma maldição conferida aos traidores da religião ou a seus maiores inimigos pelos anjos mais poderosos ou pelos sacerdotes de maior fé entre os seguidores da Cidade de Prata. Algumas vezes, um servo fiel dos anjos pode invocá-la enquanto é martirizado pelas forças pagãs ou dos planos inferiores.

- *1 Ponto:* A excomunhão não surge com uma marca nítida nesse nível, mas ela é sentida

subconscientemente pelo Rebanho de Deus. O excomungado terá um redutor de -3 no Carisma (o que afeta todos as suas Perícias Sociais) para lidar com seguidores de Demiurgo. Criaturas com poderes de perseguição poderão senti-lo com mais facilidade, pois seus poderes de ocultação terão apenas metade da duração e serão contados como um nível menor para resistir aos poderes e magias dos servos da Cidade de Prata.

- 2 Pontos: O indivíduo excomungado sente o peso da separação do rebanho minando suas forças mentais. Ele recebe um redutor de -6 na Força de Vontade para resistir a quaisquer poderes ou duelos com seguidores das religiões da Cidade de Prata e -3 em Percepção para sentir a presença de cristãos.

- 3 Pontos: As marcas da excomunhão são nítidas. Durante o dia, ou quando exposto à luz mágica ou criada através de Pontos de Fé, um dos atributos do excomungado é automaticamente reduzido a um terço de seu valor. Poderes angelicais e milagres possuem um efeito aumentado em 50% contra o indivíduo caso sejam danosos (no tempo ou no dano propriamente dito). Poderes positivos como cura têm o efeito reduzido pela metade.

Intolerância Religiosa

A intolerância é mais comum na Cidade de Prata do que parece. Muitos anjos se odeiam por ter noções diferentes do que é o contato com Demiurgo e o que significa realizar o trabalho do Senhor. Conviver com aqueles que considera pecadores é um suplício que o anjo em geral amarga pela eternidade. Ele trama e batalha para que aqueles que não o seguem sejam banidos e não consegue esconder seu asco por quem pensa diferente.

- 1 Ponto: A intolerância do anjo é tão transparente que ele recebe um redutor de -3 nos testes de Carisma ao lidar com qualquer criatura diferente de sua religião.

APRIMORAMENTOS PARA NEPHALIM

Os aprimoramentos a seguir são exclusivos para os Nephalm. São uma forma

simplificada de se inserir poderes nessas criaturas peculiares de modo que possam ser adaptados facilmente para outros tipos de personagens. O filho dos anjos prateados com as humanas não tem peculiaridades além de suas marcas na alma e as características a seguir descrevem bem isso. Quase todos os poderes estão relacionados com as memórias que o Nephalm acumula, mas valem para termos práticos de jogo. Obviamente, o Mestre de Jogo e o jogador podem definir com cuidado outros dados do histórico e da personalidade do personagem.

APRIMORAMENTOS POSITIVOS

Memórias Afetivas

Os Nephalm possuem dois tipos principais de memórias de sua encarnação. Uma delas é a memória afetiva, aquela ligada a tudo que o Nephalm sentiu e viveu, desde a amores e ódios a pessoas que conheceu e com quem conviveu. Esse aprimoramento permite que o Bastardo de Deus relembré seus afetos e desafetos de vidas passadas. As memórias nem sempre são claras, mas ele saberá o que foi, o que as coisas significaram para ele e como lidou com tudo. Lembrará quais são os principais rostos. Essas memórias constituem a força mental e social do Nephalm.

Essas memórias não servem para gerar perícias vindas de conhecimentos antigos. Sua força está na personalidade do Nephalm e em reconhecer quem foram seus antigos inimigos, amigos e para onde dirigir sua vingança. Um Nephalm renascido na Argentina pode até se lembrar de quando foi um guerreiro zulu na África, tendo memórias das conversas com seus filhos, mas essas memórias de nada valerão para entender a língua daquela época ou os costumes. Serão boas para quando reconhecer o demônio maldito que matou sua família e os descendentes do guerreiro invasor que o escravizou.

1 Ponto: O Nephalm tem lembranças de sua vida anterior, conectando dados, pessoas e lugares. É bastante provável que os inimigos dessa encarnação ainda estejam vivos e bastante ativos. As forças dessas memórias lhe dão uma maior capacidade de se ajustar ao mundo ao seu

redor, entendo melhor como lidar com os seres humanos. O Nephelim recebe um bônus de +3 no Carisma.

2 Pontos: O nephelim conhece duas encarnações passadas. É bastante provável que os antigos inimigos já estejam mortos, mas alguns como vampiros, anjos e demônios ainda podem estar ativos. Essas memórias fortalecem sua personalidade, conferindo-lhe um bônus de +6 na Força de Vontade. Devido ao sentimento com que se agarra às memórias e suas paixões, torna-se mais inspirado em certas áreas. Ele pode escolher uma Perícia e receber na mesma um bônus de 10% devido a sua dedicação.

3 Pontos: O Nephelim conhece cinco de suas encarnações passadas. São séculos de memórias que surgem intensamente. Ele sabe onde viveu e o que fez nessas épocas, inclusive todos os problemas que enfrentou com sociedades secretas e seres sobrenaturais. Devido à quantidade de memórias e sentimentos, sua mente se abre para o mundo, permitindo entender melhor como é o funcionamento das coisas. Recebe um bônus de +6 em Inteligência. O fato de ter lidado com tantas criaturas e sociedades lhe dá um entendimento intuitivo deles, conferindo-lhe um bônus de +20% sempre que lidar com um tipo específico de criatura ou sociedade sobrenatural.

4 pontos: O Nephelim conhece cinco de suas encarnações passadas e mais três outras aleatórias além disso, no entanto nenhuma delas a primeira encarnação. Essas ajudam a compreender o mundo de um modo que ele não se impressiona ou se distrai com o que já lhe parece antigo e sem novidades. Suas surpresas são menores, de modo que consegue se concentrar em perceber o real e imediato, recebendo um bônus de +6 na Percepção. O bônus para lidar com o ser sobrenatural escolhido sobe para +30% e ele ainda pode escolher mais um em 20%.

Memórias Arcanas

Esse Aprimoramento está disponível para Nephelim que tiveram treinamento mágico em suas vidas passadas, o que é bastante provável para a maioria. As memórias arcanaas são exclusivamente para conhecimento mágico do Nephelim. Ele se lembra dos gestos necessários para completar as magias e do poder das mesmas.

Sabe como lidar com as forças mágicas do universo e dobrá-las a seu favor.

A diferença principal entre as memórias arcanaas e os poderes mágicos é que esse Aprimoramento **não confere** Pontos de Magia. O Nephelim lembra-se de seus poderes, mas a energia da magia depende de algo mais amplo. Ela é a adaptação da alma, corpo e mente com as forças do universo. Apenas com a alma, é impossível canalizar as energias eficientemente.

1 Ponto: O Nephelim recebe mais três pontos de Foco.

2 Pontos: O Nephelim recebe mais dois pontos de Foco (acumula-se com o nível anterior, gerando um total de cinco pontos).

3 Pontos: O Nephelim recebe mais três pontos de Foco (acumula-se com o nível anterior, gerando um total de oito pontos). Para adquirir esse nível, precisa assumir pelo menos um Aprimoramento negativo, pois chegou a um ponto tão crítico de sua alma, que o poder afeta sua encarnação.

Memórias Espirituais

O Nephelim passa boa parte de sua existência como uma alma vagando pelos vales espirituais e pela penumbra da Terra. É um tempo de trevas e o mais difícil de se ter memórias para recordar. As conturbações de Spiritum vedam as lembranças e a visão e o pouco que surge muitas vezes não pode ser relembrado quando em vida, pois as partes mais terríveis e escuras de Spiritum não são nada saudáveis para as mentes mortais.

A maioria dos Nephelim que relembrava seus tempos desencarnados já tem conhecimento de magia e preparação mental. Quando esse conhecimento surge sem preparação, as visões tendem a enlouquecer a mente atual a um ponto em que a conexão corpo, mente e alma se estilhaça.

1 Ponto: O Nephelim tem visões sobre Spiritum, reconhecendo o tempo que passou e sabendo dos perigos que existem por lá. Recebe um bônus de 10% nos testes de Conhecimento Spiritum e um dado de proteção contra qualquer poder relacionado a espíritos ou ao Caminho Spiritum. Esse bônus não é dividido ou reduzido em testes difíceis ou quando a mente do Nephelim é afetada, já que são memórias que surgem das partes mais internas da alma.

2 Pontos: O Nephelim recebe 3 pontos de bônus no foco para magias que utilizem a o Caminho de Spiritum. Esse bônus apenas amplia o conhecimento já possuído, mas não serve como magia propriamente diga para níveis iniciais. O Nephelim precisa comprar os primeiros níveis de Spiritum com Poderes Mágicos.

3 Pontos: O Nephelim se lembra dos espíritos mais tenebrosos que conheceu nos Vales Eternos enquanto esteve desencarnado. Ele sabe seus nomes e quando já foram encarnados. Isso lhe dá poder de barganha no mundo espiritual, permitindo que use o nome de cada um para abrir portais e amedrontar espíritos. Ele recebe um bônus de +3 em Carisma para lidar com seres espirituais, além de um bônus de +1 no foco quando usa magias de Controlar Spiritum e mais um dado de defesa contra poderes relacionados a espíritos ou ao Caminho Spiritum.

Memórias Práticas

As memórias práticas são um tipo de lembrança de um Nephelim, compreendendo as informações relevantes em questões técnicas. Ao contrário as memórias afetivas, aqui não existe sentimento algum, apenas uma série de informações de como se faz e o que se faz. O Nephelim se lembra do que fez em encarnações passadas, recordando as principais Perícias que aprendeu e estudou com maior intensidade. Ele não tem lembranças relevantes sobre como aprendeu ou qual a vontade que teve em fazer aquilo. Só entende como se atira com um arco, mas não faz ideia da emoção que sentiu quando o usou o mesmo durante a Guerra dos Cem Anos, lutando entre os ingleses e massacrando os franceses que haviam matado seu irmão.

Os entendimentos das memórias práticas surgem mais lentamente com a vida do Nephelim. Elas são aumentadas aos poucos no decorrer da vida, raramente surgindo como um conhecimento súbito de sua natureza e passado. Esse Aprimoramento poder ser comprado em qualquer etapa da vida do Nephelim, demonstrando que a alma e a mente dele continuam se desenvolvendo incessantemente. Toda Perícia comprada através desse aprimoramento deve ser marcada.

1 Ponto: O personagem se lembra de algumas de suas Perícias. São apenas Perícias pouco relacionadas com o que já sabe de sua vida

atual. Esse processo é o da alma chamando pela mente, diferenciando-a da nova vida e mostrando que ele é mais do que aquilo. O Nephelim tem 40 pontos de Perícia extras, mas só pode gastar com habilidades novas, não podendo aumentar outras e nem usar os pontos de criação de personagem ou ganhos por nível para aumentar essas novas compras. As mesmas só podem ser aumentadas no nível seguinte após o Aprimoramento ter sido adquirido.

2 Pontos: O personagem desenvolve as lembranças práticas, aprofundando-se nessas memórias enquanto seu poder se desenvolve. Ele recebe 40 pontos para distribuir entre as Perícias adquiridas através de Memórias Práticas ou que já tenham sido marcadas como anteriormente treinadas.

3 Pontos: As habilidades do Nephelim se revelam cada vez mais. Ele recebe um bônus de +30 para gastar nas perícias de sua atual encarnação. Os anos de aprendizado despertam a lógica de seu cérebro, o que lhe confere um bônus de +3 em Inteligência.

4 Pontos: O Nephelim lembra-se de uma Perícia que estudou com afinco durante várias encarnações. Aprendeu tão bem sobre ela que se tornou um verdadeiro mestre na mesma. O Nephelim pode escolher uma Perícia em que todos os testes terão um nível de dificuldade a menos, passando assim de Normal para Fácil e de Difícil para Normal.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Alma Cansada

Tantas encarnações e vidas, tantas passagens pelo mundo cansam aos poucos o Nephelim. Ele perde a vontade de viver e continuar na danação eterna de sempre seguir tantas ações que lhe parecem repetidas. Essa alma se esvai em vontade e perde o interesse pelas coisas.

- 1 Ponto: O Nephelim não pode possuir a Perícia Empatia, pois não consegue mais se interessar pelo convívio com as pessoas. Também recebe um redutor de -3 no Carisma devido ao desinteresse ou amargura ou ironias presentes nos

seus modos de falar, sendo esses fatores diferentes que sua alma usa para demonstrar o cansaço.

- 2 Pontos: O cansaço do Nephelim é tão evidente que ele não pode mais ser impulsionado por forças externas. Poderes ou magias que concedam bônus através de inspiração não funcionam, mas aqueles que deprimam e suguem a vontade do personagem terão efeito dobrado.

Memória Sexuada

A mente do Nephelim é sexuada. Sua alma tem lembranças nítidas das sensações relacionadas com sua sexualidade e seus impulsos durante sua primeira vida. É uma marca indelével que provoca verdadeiras desgraças em sua vida quando reencarna no corpo de outro sexo. Não é uma questão de sexualidade ou transexualidade. O Nephelim não consegue lidar com as sensações dúbias de sexualidades diferentes na mente, corpo e alma, cada uma o levando a um impulso.

- 1 Ponto: O Nephelim tem dificuldades para lidar com situações性uais ou com o sexo oposto, pois seu corpo e mente não concordam quanto ao que sentem e desejam. Ele recebe um redutor de -15% em testes sociais relacionados à sexualidade.

- 2 Pontos: O conflito interior do Nephelim é tão intenso que perturba mais do que suas relações性uais, mas também sua vontade. Ele recebe um redutor de -3 em Força de Vontade e -3 em Percepção pelas distrações para vencer a luta interna.

Memória de Morte

O Nephelim tem memórias sobre suas mortes. De alguma forma, elas ficaram marcadas em sua alma, gerando perturbações quando eventos similares acontecem. O Nephelim deve escolher uma situação relevante à morte como ataque por demônios, ataque por anjos, espadas ou um modo mais comum de morrer, um modo traumático. Sempre que estiver diante dessa situação, deverá testar força de vontade. Caso falhe, deverá jogar 1d6. Número par indica que ele ficará paralisado, revivendo os momentos da morte anterior. Número ímpar indica que o Nephelim fugirá da cena atacando quem tentar impedi-lo.

- 1 Ponto: O Nephelim se manterá fugindo ou paralisado por 1d6 + 2 rodadas. Não pode usar um valor maior do que 70% nos testes para resistir.

- 2 Pontos: O Nephelim se manterá fugindo ou paralisado por 2d6 + 1 rodadas. Não pode usar um valor maior do que 60% nos testes para resistir.

Semelhança Irritante

O Nephelim já viveu muitas vidas e mesmo que não se lembre delas, a maior parte está em uma comunicação contínua com seu subconsciente. Sua alma se expressa por ali e sempre quer se manifestar de alguma forma. Algumas vezes, ela se mostra de uma maneira peculiar. O Nephelim simplesmente relembra um fato ou nota que uma pessoa é parecida demais com alguém que não gostou durante a vida passada.

Esse aprimoramento está pronto para o uso maquiavélico do Mestre de Jogo, mostrando para o jogador que o mundo do Nephelim não é feito apenas de vantagens. Alguns lembranças são dolorosas.

- 1 Ponto: Quando conhece uma pessoa nova com quem tem um contato mais intenso, o Nephelim pode conectá-la a um conhecido de encarnações anteriores. Caso o Mestre de Jogo prefira deixar a situação aleatória ao invés de definir o momento, ele pode jogar 1D10 sempre que o Nephelim conhecer uma nova pessoa. Todo resultado igual a 10 indica que ele se lembra de uma situação irritante relacionada à aparência modo ou linguagem da pessoa. O Nephelim se tornará tão irritado que receberá um redutor de -3 em Carisma enquanto lidar com aquele indivíduo. Para cada duas encarnações, pode-se somar um bônus de +1 no teste.

- 2 Pontos: Como o anterior, mas agora também se refere a situações como eventos românticos, combates, negociações e relativos. Um Nephelim poderia se sentir bastante desconfortável em qualquer situação romântica por causa de uma encarnação interior em que tenha sido envenenado, apunhalado e entregue para a Inquisição por sua amada.

Poderes Angelicais

ARMAS

Os Apocriphae não são simplesmente anjos. Eles são máquinas de combate e destruição em nome da força divina. Algumas partes dos corpos desses agentes da aniquilação são armas feitas de aço, osso ou partes vivas que contribuem para uma aparência ameaçadora. São espadas que surgem dos braços, lâminas que cobrem o corpo, correntes que brotam das asas.

1 – *Arma Mágica*: O anjo possui uma arma gerada dentro de si. Ela está sempre conectada a seu corpo e tem um bônus de +1 no dano (não confere bônus nos testes). Pode criá-la e escondê-la sem que seja detectada. Não conta como ação sacá-la. Caso seja destruída, só poderá ser usada novamente 24 horas depois e causará a perda de 1d6 PV por nível nesse poder. Esse nível

pode ser escolhido mais de uma vez para garantir mais de uma arma.

2 – *Alcance*: O alcance da arma aumenta.

Podem ser lâminas que se estendem como lanças ou de forma circular que separam-se do corpo do anjo e depois voltam para a carne. Elas servem para um ataque com um alcance de 20 metros. Sempre existe uma ligação entre o anjo e a arma, como as hastes da lança ou os vasos sanguíneos ligados às lâminas circulares. Esse poder pode ser escolhido mais de uma vez, somando 10 metros ao alcance (máximo de 50 metros).

3 – *Paralisia*: As armas do anjo agora podem gerar paralisia nos alvos, enquanto estiverem tocando. As lanças podem conter veneno ou correntes envolvem os inimigos. O anjo testa sua Força contra a do alvo para manter a paralisia. Ela é limitada pelo alcance da arma. A paralisia só pode ser mantida por 1d6 rodadas ou enquanto o anjo mantiver sua concentração apenas no alvo.

4 – *Elemental*: A arma é banhada pelas



forças da Criação. Ela causa 2d6 a mais de dano ligado a um dos seis elementos.

COMBATE

Esse poder é uma ampliação do poder Combate descrito em Anjos: Cidade de Prata. Os níveis aqui descritos são exclusivos para os Apocriphae.

1 – Iniciativa: O anjo recebe um bônus de +3 na Iniciativa.

2 – Ataque Extra: Um ataque extra por rodada.

3 – Sangramento: Os ataques do anjo provocam um sangramento excessivo nas criaturas, enfraquecendo-as. Caso falhem em um teste de Constituição após o primeiro ataque do anjo, receberão +1d6 de dano. O alvo sangrará e perderá forças, o que lhe imporá um redutor de -3 na Força. Esse poder só é válido para o primeiro ataque.

4 – Ataque Extra: Mais um ataque extra por rodada.

5 – Ataque contra o Moral: Os golpes do anjo são acompanhados de um impacto no moral dos inimigos. Além do dano normal, causa 1d6 pontos de dano na Força de Vontade. Caso o Atributo do inimigo chegue a zero dessa maneira, deverá fugir apavorado do combate. A redução se deve apenas ao lidar com o próprio anjo e mais ninguém. Quanto aos demais, agirá como se estivesse intimidado, recebendo um redutor de 10% nas ações.

6 – Ataque Extra: Mais um ataque extra por rodada.

CAPTAR

1 – Perseguidor: O anjo tem maior facilidade em seguir aqueles a quem marcou. Uma vez que tenha usado o poder Marca em um alvo, o mesmo terá um redutor de -6 em qualquer teste de Percepção para detectar a presença do anjo. Dura enquanto a marca estiver presente, conectando o celestial ao alvo.

2 – Ameaça: O anjo pode enviar uma ameaça telepática para a vítima de sua

perseguição. É um aviso intimidador que coloca o alvo em desespero. Depois de colocar uma marca na vítima, o anjo emite a primeira ameaça em um teste de Carisma contra a Força de Vontade do alvo. Se for bem sucedido, a vítima receberá um redutor de -10% no próximo teste onde quer que esteja por ser desconcentrado pela ameaça de perseguição e punição. O anjo pode realizar um número de ameaças no mesmo indivíduo igual ao seu bônus de Carisma. Para cada sucesso, a vítima acumula um redutor de -5% nos 1d6 primeiros testes ao lidar com o anjo (verificar sua presença, primeiro ataque, tentar intimida-lo, etc).

3 – Recado Doloroso: Esse poder funciona como o Baisea, exceto pelo fato de que ao invés de o anjo sentir a localização, ele envia um recado, que faz a pessoa sentir como se um prego fosse enfiado em seu coração. O alvo sofrerá 1d6 + 2 pontos de dano. Só pode ser usado uma vez por objeto e exige um turno inteiro de concentração.

4 – Assassino Imperceptível: O anjo pode se tornar completamente imperceptível para uma criatura a quem tenha usado o poder Marca. Não será visto, ouvido, cheirado ou percebido de qualquer outra forma, mesmo que outra pessoa lhe aponte o lugar. O celestial nem parecerá existir, não podendo ser alvo de magias ou poderes direcionados diretamente contra ele. O alvo não enxergará a não ser que utilize um poder além do nível 6. A invisibilidade não cessa nas primeiras 1d6 rodadas de combate, mas depois disso o anjo volta aparecer. Ele só poderá retomar o poder caso se desengaje da luta e se concentre por uma rodada de novo. O efeito dura enquanto o alvo estiver marcado.

5 – Temporada de Caça: O anjo pode declarar que um indivíduo está marcado para a morte. Ele se concentra na Marca deixada em envia uma mensagem universal, sintonizando as vibrações da vítima com a mensagem de morte. Durante uma semana, o alvo terá um redutor de -15% em todos os testes de Defesa e qualquer dano contra ele receberá um bônus de +2. Magias utilizadas para protegê-lo terão o redutor de um ponto de Foco e para curá-lo um redutor de -3. O anjo não pode usar esse poder na mesma pessoa por mais de uma vez e nem mais de uma vez por semana.

CASTIGO

1 – Costurar: Como punição por pecados contra o que a entidade acredita, o alvo tem suas mãos ou boca costuradas misticamente, impedindo os movimentos manuais ou a fala. O anjo deve tocar a vítima. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade resistido contra a Força de Vontade do anjo. O efeito dura 1d6 dias.

1 a 3 – Cólera Divina: O anjo pode entrar em um estado de fúria inspirado pela ira de Deus. Uma vez por dia para cada vez que selecionar esse poder (máximo de 3 vezes), ele poderá se manter durante um combate inteiro nesse frenesi, recebendo um ataque extra, bônus de +2 no dano e +10% nos testes de ataque. Durante esse tempo, terá um redutor de -15% nos testes de defesa e não poderá fazer ataques coordenados.

1 – Mutilar: Os anjos Apócrifos podem escolher não matar seus inimigos. Seu golpe final pode ser trocado por um golpe de mutilação em que uma parte do corpo do alvo é retirada e ele ainda continua com um ponto de vida ao invés de perecer. A escolha pode ser feita depois que os pontos de dano forem computados.

2 – Confissão Dolorosa: O Apócrifo amaldiçoa o alvo e o força a contar as verdades. A vítima sofrerá 1d6 pontos de dano sempre que responder a uma pergunta do alvo com uma mentira. Os dois devem estar se olhando durante o questionamento. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade resistido contra a Força de Vontade do anjo.

2 – Romper a Fé: O anjo pode romper defesas baseadas em poderes mágicos ou Pontos de Fé gerados por divindades de outras religiões. Ele joga 1d6 de dano exclusivamente contra o IP do alvo. O resultado é a redução da proteção durante o restante do combate. Caso o anjo tenha um acerto crítico com menos de 10%, a redução é permanente. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Força de Vontade. Não afeta poderes arcanos, mas atinge defesas por Pontos de Obscuridade.

3 – Amaldiçoar Criminoso: O Apocriphae pode rogar uma maldição contra alguém que tenha pecado contra as leis de Demiurgo. Na próxima vez que a pessoa cometer esse mesmo crime, receberá 3d6 pontos de dano. Só pode ser

usado uma vez por dia e o alvo deve ouvir a maldição sendo rogada.

3 – Terrível Voz de Deus: A voz do anjo torna-se trovejante, imponente como a presença de Demiurgo. Cada palavra gera um tremor no coração dos ouvintes. Quem ouve a Terrível Voz de Deus deve testar Força de Vontade para não cair em prantos ou de joelhos pedindo perdão até pelos pecados que não cometeu. Pode ser usado uma vez por dia e dura um número de rodadas igual a 1d6 + bônus de Carisma.

4 – Imolar a Alma: O Apocriphae pode punir um transgressor através da alma. Ela queima o espírito usando toda a força mística acumulada pelos erros e colocando-a em combustão. A vítima queima a partir do espírito com chamas que atingem sua aura e depois dilaceram o corpo. Só pode ser usado uma vez por dia e causa 4d6 + bônus de Força de Vontade pontos de dano.

4 – Línguas Torturadas: Esse poder é usualmente utilizado contra os blasfemadores, demônios e aqueles que usam o nome de Demiurgo em vão. Uma vez por dia, o anjo pode afetar todas as criaturas em um raio de 10 metros por bônus de Força de Vontade. Todos nesse perímetro que tiverem pensamentos contra a Cidade de Prata vomitarão vermes, insetos, fezes e enxofre. Os alvos têm direito a um teste Difícil de Constituição para resistirem ao poder. Se falharem, perderão todas as ações nas próximas 1d6 rodadas. Se obtiverem sucesso, perderão apenas uma rodada.

5 – Prender a alma: Uma das grandes punições que os espíritos imprimem sobre os mortais é a prisão da alma. Esse poder, que atua até mesmo em seres de outras dimensões, corta o fluxo de contato entre as energias místicas e o corpo do alvo. A vítima tem seus atributos mentais diminuídos em 2d6 e não poderá usar Pontos de Fé, Pontos de Magia ou mesmo Pontos de Vida para ativar poderes. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade resistido contra a Força de Vontade da entidade. Só pode ser usado uma vez por dia e dura uma rodada por bônus de Força de Vontade.

6 – Estátua de Sal: A entidade pode punir um transgressor transformando-o em uma estátua de sal. O efeito gera a destruição automática do alvo e envia seus restos espirituais diretamente para a punição nas áreas mais negras de Spiritum ou do Inferno. O alvo tem direito a um teste de

Força de Vontade resistido contra a Força de Vontade da entidade. Só pode ser usado uma vez por mês.

7 – *Fogo e Enxofre*: A entidade pode descarregar toda sua ira fazendo descer dos céus uma tempestade de fogo e enxofre. Durante 1d6 turnos, todas as criaturas em um raio de 30 m receberão 7d6 + bônus de Força pontos de dano. Só pode ser usado uma vez por dia.

Corpore

1 – *Farol*: O anjo emite sinais luminosos vistos apenas por seus amigos. Esses sinais atravessam paredes e pessoas em um raio de 500 metros, servindo como sinalizador de onde o celestial se encontra. Os Corpore utilizam esse poder com frequência quando estão perdidos. Gastando 5 PVs, eles podem emitir o sinal através dos planos, alcançando um grupo de amigos próximos.

1 – *Identificar Portal*: O Corpore pode sentir portais abertos em um raio de 20 metros e identificar para qual plano eles vão com um teste de Percepção.

2 – *Localizar Portal*: O Corpore pode localizar portais em um raio de 500 metros, identificando o local exato para onde vão. Precisa gastar 2 PVs e se concentrar durante uma rodada inteira. Ele conseguirá informações completas sobre o portal, como a magia utilizada para abri-lo, para onde se direciona e quantas pessoas passaram por ele.

3 – *Brecha de Defesa*: O Corpore abre um pequeno portal instantâneo para fugir de um ataque, fazendo a arma do inimigo atravessá-lo sem dano algum. É preciso sacrificar 2 PV, mas evita danos maiores, principalmente aqueles causados por magia.

4 – *Sangue de Paradísia*: O Corpore liga seu sangue às energias planares de Paradísia, transformando-o quase em um portal para o plano dos anjos. Assim, todo ser de planos inferiores como Ark-a-nun, Inferno, regiões baixas de Spiritum e Abismo se feriria com o sangue. Caso ataquem o Corpore usando garras, receberão 1 ponto de dano para cada PV que retirarem do Corpore.

5 – *Portal dos Pecadores*: O Corpore consegue abrir um portal instantâneo para o Inferno, podendo exorcizar demônios e pecadores direto para os círculos infernais. Caso o pecador ou demônio perca no teste resistido de Força de Vontade, será arremessado no Inferno e ainda receberá 2d6 pontos de dano. Os Corpore tomam muito cuidado ao usar esse poder em humanos, pois não lhes cabe julgar os pecadores até na hora da morte. Alguns anjos já caíram por usar esse poder deliberadamente.

Nimbus

1 – *Estática*: o Nimbus pode gerar estática espiritual em uma área, impedindo que poderes telepáticos funcionem efetivamente. Qualquer um tentando utilizar um poder telepático de nível igual ou menor do que 2 num raio de 5 m por bônus de Força de Vontade do Nimbus deverá ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade ou perder a concentração e receber um redutor de 5% na ação da rodada seguinte.

2 – *Reforço Positivo*: Os Nimbus podem intensificar as boas memórias de um indivíduo, aumentando sua predisposição para uma tarefa ou religião. Certas memórias como sua recuperação e suas sortes são aumentadas exponencialmente ao ponto de ele acreditar que qualquer coisa boa que lhe ocorreu foi um milagre. O indivíduo ganha um bônus de +5% em qualquer teste durante 1d6 horas. Um indivíduo só pode ser afetado uma vez por semana. Seres sobrenaturais têm direito a um teste de Inteligência para resistirem.

3 – *Memórias Dolorosas*: O anjo controla as memórias do alvo, tornando-as tão dolorosas a ponto de a vítima sentir espinhos penetrando em seu cérebro quando as relembra. O efeito dura uma hora por bônus de Força de Vontade do anjo (+1 uma por Ponto de Fé gasto). O alvo tem direito a um teste resistido de Força de Vontade para não sucumbir ao poder. Caso perca, toda vez que se lembrar de uma memória específica, receberá um dano de 1d6 + (bônus de Inteligência do anjo) na Força de Vontade e Inteligência. O dano dura trinta minutos. Caso o atributo seja reduzido a zero, a vítima desmaia e recupera um ponto por hora, só recobrando a consciência quando os atributos estiverem pela metade. É

preciso salientar que o dano ocorre pela dor gerada pela memória que dificulta o pensamento e a resistência. A vítima pode tentar evitar que a memória surja testando Força de Vontade para se controlar, mas cada vez que falha, recebe um redutor de -10% no próximo teste. A vítima só pode sofrer esse poder uma vez por dia.

4 – *Anular Emoções Próprias*: O anjo pode anular as próprias emoções. Quando toca em objetos, ele não deixa nenhuma das sensações nem impressões suas. Sua identidade não pode ser descoberta através de impressões espirituais ou emocionais. Tentativas de usar o objeto para segui-lo só pode ser feitas através de poderes de nível 4 ou maior ou rituais de Foco 4. Recebe um bônus de + 6 na Força de Vontade para resistir a poderes ou magias que manipulem sentimentos.

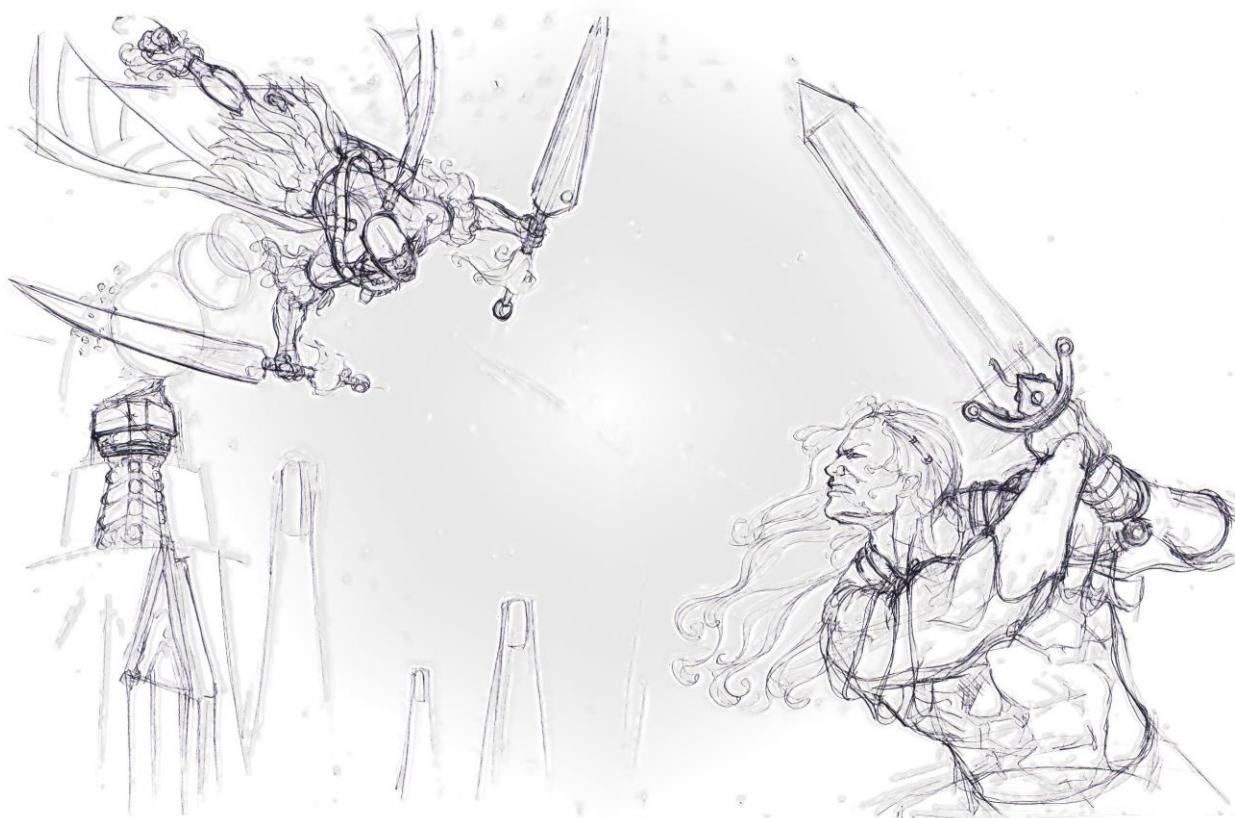
5 – *Romper Sentimentos*: O anjo pode romper toda a capacidade das criaturas em volta dele sentirem qualquer emoção. Elas se tornam apáticas realizando tarefas mecanicamente. O raciocínio não se perde, mas elas não sabem mais o motivo de orarem, cantarem ou tentarem se divertir. Apenas continuarão as ações sem

intensidade sentimental. Esse poder desativa automaticamente qualquer outro poder, habilidade ou magia baseada em sentimentos. Seres sobrenaturais podem testar Força de Vontade contra a do anjo para resistirem. O poder pode ser utilizado uma vez por dia por bônus de Força de Vontade e gera um redutor de -30% em quaisquer testes do alvo por 3d6 minutos.

PROTETORE

1 – *Globo de Luz*: O anjo pode criar um globo de luz que ilumina um raio de quinze metros. O globo flutuará em volta do anjo, podendo se afastar até uma distância de vinte metros. SE jogado nos olhos de outra pessoa, poderá cegá-la caso esta falhe em um teste de Esquiva para se desviar. A cegueira durará uma rodada.

2 – *Alvo Comum*: Os Protetore são conhecidos por seu elevado número entre os anjos e por formarem grandes grupos de batalha. Quando usam esse poder, ganham um bônus de



15% no ataque, caso estejam atacando em conjunto com um conhecido com quem já tenha lutado outras vezes. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Força de Vontade e dura 2d6 rodadas.

2 – *Globo de Luz Maior*: Funciona como Globo de Luz, porém apenas o anjo pode enxergar a luz que ele mesmo cria, iluminando um raio de 50 metros e podendo afastar o globo até uma distância de 30 metros.

3 – *Vontade Comum*: O Protetore pode dividir sua vontade com a do grupo em que atua, usando o maior nível de vontade para resistir a ataques mentais. Ele ainda terá o efeito de dano contra ataques mentais dividido por dois. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Força de Vontade e dura 2d6 rodadas.

4 – *Sangue Inocente*: O Protetore recebe uma proteção especial devido ao sangue de anjo que corre em seu corpo. Uma vez que um inimigo tenha o atingido e causado mais de cinco pontos de dano, este estará amaldiçoado pelo restante do combate. Receberá dois pontos de dano a mais além de perder 15% nos testes de defesa. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Constituição.

5 – *Força da Multidão*: Os Protetores conseguem extrair força das multidões religiosas ou de locais religiosos. Quando luta em um lugar em que haja mais de dez pessoas que sigam a mesma religião que ele ou dentro de um local religioso, o anjo recebe um bônus de 15% nos testes de ataque e de defesa. O dano aumenta em +2. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Constituição e dura 1d6 + 2 rodadas.

RECÍPERE

1 – *Receptáculo de Fé*: O anjo pode acumular Pontos de Fé em um receptáculo. Ele poderá depositar em qualquer objeto um máximo de Pontos de Fé igual a um quinto da sua Força de Vontade. Uma vez que o objeto esteja carregado, só poderá ser recarregado quando todos os Pontos de Fé dele acabarem. O anjo não poderá usar esse poder sobre outro objeto enquanto o primeiro não tiver todos os Pontos de Fé utilizados. Qualquer um pode utilizar um receptáculo, desde que siga a mesma religião do anjo que colocou a energia.

2 – *Falar com a Alma*: O anjo pode ser concentrar e falar diretamente com a alma dos indivíduos. Basta olhar para a pessoa em questão e falar sem precisar movimentar os lábios. A impressão que causa nos indivíduos é tão forte que suas palavras sempre parecem mais verdadeiras, garantindo um bônus de 10% nos testes sociais. Pode ser usado

3 – *Desligamento Brusco da Alma*: O anjo pode desligar brusca e momentaneamente a alma de um mortal, separando carne e espírito com uma violência que agride a Força de Vontade do indivíduo. O efeito causará 3d6 pontos de dano na Força de Vontade do alvo caso o anjo vença uma disputa de Força de Vontade com a vítima. O dano será recuperado na medida de 1d6 pontos por dia. Pode-se usar esse poder apenas uma vez por semana em um indivíduo. O anjo tem direito a usar Desligamento Brusco da Alma uma vez por dia.

4 – *Brilho das Almas*: O anjo pode fazer todas as almas no raio de trezentos metros emitirem um brilho sagrado, vindo diretamente do início da criação. O brilho mostrará a luz que existe em todo mortal, mesmo aqueles mais voltados para as trevas. Todas as criaturas sensíveis à luz receberão dano 1d6 pontos de dano no primeiro turno e + 1 ponto de dano automático (a despeito das proteções que tenham contra luz) durante todos os turnos que permanecerem sob a luz. A criatura deve testar Força de Vontade a cada dois turnos para não ser cegada enquanto estiver na área. O uso do poder exige um gasto de 4 PV ou 2 Pontos de Fé.

5 – *Parede de Almas*: O anjo pode criar uma parede utilizando pedaços de almas separados à força dos mortais que se encontram na região. Nenhum deles sofrerá dano ou qualquer tipo de incômodo, mas pedaços de seus espíritos serão utilizados como energia para criar uma barreira que o anjo pode moldar como quiser. A barreira resistirá a um número de pontos de dano igual a sete vezes a Força de Vontade do anjo e durará um número de turnos igual à Força de Vontade do anjo. Ela evitará a passagem até de criaturas incorpóreas, aparecendo como uma substância sólida, translúcida e fracamente luminosa. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Força de Vontade.

Poderes de Fé

Alívio

Custo: 2 Pontos de Fé

Duração: 1d6 rodadas

O milagre do alívio é muito utilizado para permitir que algumas pessoas saiam do estado de sofrimento por alguns meros instantes. Durante a duração do milagre, dores e vícios desaparecerão. Fraquezas de seres sobrenaturais serão aliviadas, recebendo um bônus de 20% para serem resistidas.

Autodestruição do Mal

Custo: 4 Pontos de Fé

Duração: 1d6 rodadas + 1 por Ponto de Fé extra

O mal se devora e se destrói. A partir desse lema, o personagem invoca um milagre que afeta a mente de uma criatura + uma por bônus de Força de Vontade. Os indivíduos afetados terão direito a um teste de Força de Vontade para não passar as próximas 1d6 rodadas atacando outras criaturas ligadas ao Inferno ou ao Abismo, quase sempre seus aliados.

Círculo Sagrado

Custo: 3 Pontos de Fé

Duração: 1d6 rodadas + 1 por Ponto de Fé extra gasto

O personagem cria um círculo sagrado que protege todos em seu interior de influências demoníacas. Agentes do Inferno ou do Abismo, sejam eles seres sobrenaturais ou magos, estarão impossibilitados de entrar a não ser que passem em um teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do personagem + seu nível de Pontos de Fé. Precisam fazer o mesmo teste para fazerem seus poderes ou magias atravessarem o círculo. O círculo de dois metros de raio.

Fogo Celestial

Custo: 2 Pontos de Fé + 1 por dado extra

Duração: instantânea

O personagem pede auxílio dos céus para que as chamas divinas queimem seus inimigos.

Esse fogo afeta uma área de 2 metros de raio causando dano de 1d6 + bônus de Força de Vontade, podendo adicionar 1d6 por Ponto de Fé extra gasto. O fogo não queima materiais combustíveis e nem pessoas ou seres que tenham fé na Cidade de Prata.

Ordem de Deus

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: 1d6 rodadas

A palavra divina é sagrada e dela não se pode escapar. Demiurgo, como Senhor de Tudo e de Todos, usa o corpo de seus seguidores para exprimir Sua vontade. Com a Ordem de Deus, o personagem pode emitir uma ordem de uma palavra como “Pare!” ou “Ande!” e a mesma deverá ser seguida imediatamente. Palavras sem sentido como “Morra!” deixarão o alvo confuso por 1 rodada. Criaturas com Força de Vontade menor do que Força de Vontade + Pontos de Fé do personagem não têm direito a teste para resistir a esse milagre.

Pensamentos Pacíficos

Custo: 2 Pontos de Fé

Duração: 1d6 minutos

Os pensamentos pacíficos e dóceis são uma forma de garantir o bom comportamento tanto de inimigos quanto de interlocutores em discussões acirradas. Aqueles sob o efeito desse milagre precisam testar Força de Vontade sempre que pretendem ter um pensamento violento como atacar ou xingar um alvo. Para realizar o milagre, o personagem não pode estar a mais de 15 metros do alvo e precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade.

Perceber Heresia

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: instantânea

Esse milagre permite que o personagem sinta a fé de uma pessoa para entender se ela segue a sua religião ou corrente religiosa.

Punir o Perjúrio

Custo: 3 Pontos de Fé

Duração: definida por Sacramentar Voto

Esse milagre está ligado a Sacramentar Voto. Afeta aqueles que juraram em nome de Deus e depois descumpiram as promessas. A punição surge como chamas vindas do céu ou um dano interno que fere profundamente o indivíduo. Quando quebrar o voto, receberá instantaneamente 3d6 + 1 pontos de dano.

Resistência de Eremita

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: 12 horas

O personagem pode passar doze horas sem comer ou beber sem que isso cause malefícios a seu organismo. Precisa gastar um Ponto de Fé para cada meio dia sem se alimentar. Para cada 5 dias que utilizar esse poder ininterruptamente, perderá um ponto de Constituição que só poderá ser recuperado após descanso e alimentação adequados.

Sacramentar Voto

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: definida pelo jogador

O personagem pode sacramentar o voto de um indivíduo. Esse precisa ser um voto de pobreza, de castidade ou um voto ligado a um dos Dez Mandamentos. A duração desse voto é feita determinada quando o indivíduo o toma. Quando for quebrado, todos que presenciaram a tomada do voto saberão instantaneamente que ele foi quebrado.

Verdade Compulsiva

Custo: 2 Pontos de Fé

Duração: 1d6 horas

As religiões tendem a pregar contra aqueles que omitem a verdade. Dizem que ela deve ser dita e alardeada. O uso desse milagre nem sempre tem o efeito benéfico esperado por essas pregações, mas serve para ensinar muito sobre o efeito da verdade. O personagem invoca seu poder de fé contra o alvo que, se falhar em um teste de Força de Vontade, deverá falar todas as verdades que surgem em sua mente. Tudo o que pensar sobre qualquer pessoa será dito instantaneamente nas próximas horas.

FRAQUEZAS

As fraquezas a seguir podem ser resistidas por Atributos, mas nunca podem ser canceladas por magia. Um efeito mágico ou de fé pode evitar no máximo metade do dano ou duração, mas nunca anular por completo. A resistência por atributos pode ser feita com um valor máximo de 65%.

O Mestre do Jogo pode permitir que anjos e humanos sejam atingidos por efeitos místicos que lhes imponham as fraquezas a seguir para sempre ou por tempo determinado. Um jogador pode também escolhê-las para adquirir 2 pontos de Aprimoramento.

Atributo Limitado

O anjo tem alguma limitação no desenvolvimento de um atributo. As razões podem ser desde maldições divinas à própria natureza da criatura. Um anjo da destruição com o corpo coberto por correntes e fogo e sangue brotando dos olhos pode ser condenado a ter um Carisma baixo para o restante de sua existência. Um anjo da fúria tomado pela cólera divina e incapaz de um raciocínio pode ter Inteligência limitada pela eternidade. Uma vez que essa fraqueza seja adquirida, o Atributo não poderá ser elevado além de 9 nem por meios mágicos.

Fúria

O anjo está propício a momentos de fúria em que não enxerga aliados ou inimigos e esquece-se do uso da razão ou de seus poderes. Ele simplesmente ataca o que vê pela frente até não restar mais perigo ou ser abatido. Recebe um bônus de 5% nos ataques, porém um redutor de -20% na Defesa e é incapaz de usar poderes que necessitem sua vontade para ativar. A fúria abate a mente em momentos de provação ou stress e exige um teste de Força de Vontade para ser suprimida.

Ponto Vulnerável

Alguma parte do corpo do anjo é especialmente vulnerável como o coração de um vampiro. Uma vez que tenha sido perfurada ou

cortada, causará a morte irreversível da criatura. Exige um golpe que obtenha um acerto crítico e cause a perda de pelo menos um 1/3 dos pontos de vida da entidade.

Segredo

O anjo tem um segredo que revela uma vulnerabilidade. Pode ser seu nome verdadeiro, uma frase ou uma história. Quem conhecer o segredo poderá usá-lo para atormentar a vida da criatura. Essa pessoa terá um bônus de + 20% em todos os testes contra a entidade e suas magias receberão um bônus de 1 ponto de Foco quando usadas para dominar ou atacar aquele que teve seu segredo revelado.

Sensibilidade a Elemento

O anjo é sensível a algum elemento. Magias ou poderes baseados nessas energias

causam o dobro do dano. Exposição ao elemento causa dano na seguinte proporção (dano por rodada de contato): exposição total 3d6, grande parte do corpo 2d6, pequena parte do corpo 1d6. Essa fraqueza pode ser escolhida mais de uma vez para que a entidade seja vulnerável a mais um elemento além do já escolhido ou para aumentar a sensibilidade (três vezes, quatro vezes e assim sucessivamente). O dano não precisa ser necessariamente um ferimento que sangre ou uma queimadura. A pele pode se transformar em pedra, tornar-se etérea. Quando os pontos de vida chegam a zero, transforma-se em estátuas ou simplesmente desaparece.

Verdade

O anjo é incapaz de mentir. O ato de distorcer a verdade ou inventar informações fere seu próprio ser. Qualquer mentira contada é percebida automaticamente pelos outros.

CAPÍTULO SETE: OS FILHOS DE DEUS

Os anjos não conhecem Pai a não ser aquele a quem chamam de Deus, Senhor e Mestre. Suas vidas consistem em servir e conviver com a fé que devem propagar e o desespero que sentem ecoar dos mundos inferiores. Vivendo em uma cidade afastada da realidade difícil e carnal do mundo material, suas sensações são diferentes e os anseios levemente mudados. É o contato e a fé dos mortais que impede que eles se tornem criaturas aberrantes, de psicologia incompreensível para um ser humano, pois a vida de um anjo é constituída de mecanismos completamente diferentes do que um humano considera racional.

O anjo é um ser que não nasce a não ser no sentido filosófico da palavra. Ele não crê, mas coexiste com a presença divina. Não respira o ar corrupto da Terra, mas as orações e as fagulhas da manifestação divina. Não sente a carne pulsar dentro de si, mas um coração que deseja amplamente voltar para sua cidade natal e conviver com a luz de Deus.

MORRER

A morte é o primeiro passo para se definir o que significa Céu e o que é o Inferno na mente de um mortal e futuro anjo. É o momento derradeiro em que a sintonia de uma vida inteira com os mundos inferiores ou superiores toma forma, anela-se ao espírito e o leva para seu destino. A alma está conectada à carne por fios misteriosos que tornam a relação entre corpo e espírito uma simbiose. Os dois precisam ter um ao outro para existirem com um mínimo e harmonia e estabilidade na Terra. Tal ligação raramente

pode construída por seres inferiores. Pode ser apenas remendada por magos e necromantes ou criaturas com ligação com o Astral, de um modo que as forças maiores são induzidas a reatar os laços. De qualquer forma, é quando essa inexplicável relação se quebra que a vida de um anjo está prestes a começar.

Aqueles que tiveram uma vida de piedade e oração entram em sintonia com a Cidade de Prata. Cada reza e chamado a Demiurgo alcança a Morada dos Anjos e o conecta a um novo mundo, mesmo que a oração não seja respondida. Algum anjo a ouvirá e estará ciente de que existe uma alma a ser coletada ali. Quando finalmente o mortal perece, haverá uma entidade lá para recebê-la conforme o que pensou em seus últimos momentos e o que viveu. O julgamento é um processo estranho e quase incompreensível até para os anjos. Eles sabem quando a morte chega e quando é seu dever levar a alma para junto de Demiurgo. Às vezes é preciso uma disputa, quando o mortal perece com o coração envolto pelas sombras, entre a luz e as trevas. Quando está em pontos obscuros do mundo, onde as leis universais se enfraquecem, a sintonia também pode se quebrar e um anjo precisará lutar para levar o espírito embora.

As leis universais da morte são quebradas de tempos em tempos, quando almas preciosas precisam ser coletadas ou permanentemente isoladas. Nesses momentos a guerra entre Céu e Inferno se torna mais intensa e a trégua é rompida até que o espírito alcance o mundo inferior ou superior.

RENASCIMENTO

Um anjo não nasce, ele renasce para a luz divina. Os celestiais chamam o processo de nascer para Deus. Um espírito nasce para Demiurgo por dois motivos: escolha própria ou escolha dos superiores. Diversas almas preferem voltar para a Terra ou caminhar por Paradísia para afirmar a palavra de Deus. Elas não querem descanso, mas retribuir o que receberam de Demiurgo, continuar o trabalho que tiveram na Terra ou simplesmente serem algo diferente. Seu desejo é sentido assim que pisam nos distritos prateados. Algumas são inquiridas nos portões de Luna diante de São Pedro e declaram seu intento. Outras demoram séculos para tomarem suas decisões. Preferindo rever os parentes, encontrarem a paz e depois assumirem a missão de seguir a palavra divina. É um caminho sem volta, mas a Cidade de Prata não recusa recrutas e eles raramente conseguem se arrepender depois que as memórias e as dúvidas se vão.

Há sempre um plano para se definir o destino de uma alma. Nesses momentos, a carga de servir a Deus através de uma nova vida é jogada sobre os ombros do espírito que acabou de chegar. Então ele recebe suas asas e luz para encontrar uma nova distinção para a eternidade. Os motivos para manipular a transformação de uma alma são variados; alguns espíritos possuem uma energia peculiar que permite que se tornem anjos poderosos na guerra divina. Outros precisam ter certas experiências e memórias apagadas e tornadas secretas e bem guardadas em corpos de anjos. Os interesses das sociedades secretas e dos Príncipes são quase sempre atendidos, afinal eles estão ligados à vontade divina e quem chegou à Cidade de Prata deve aprender que a submissão aos desígnios de Deus faz parte do primeiro mandamento.

O processo de renascimento é marcado pelos anjos Recíperc. Eles tocam os espíritos com a mais pura magia e com o dom de Demiurgo, colocando-o sob a luz divina. Todo o processo é feito em uma das catedrais da luz, centros de poder ocultos na Cidade de Prata. Ninguém os conhece, ninguém os vê, ninguém os encontra a não ser o espírito selecionado. Lá a alma se torna o anjo, quando sente o toque da mão de Deus segurando-o com a rispidez do pai que educa.

Essa mão leva com sigo todas as memórias e passado do anjo, deixando simplesmente resquícios atemporais das lembranças. O anjo tem maturidade, tem noção do que são objetos, do que é o conhecimento que tinha anteriormente, mas não terá laços afetivos com mais nada.

As lembranças não possuirão mais conexão com a vida pregressa do celestial. Um estudioso da religião e da filosofia não se lembrará dos dias em que passou na faculdade com os amigos, das festas, nem dos momentos de oração. As noites de sono perdidas antes das provas serão um nada, mas o resultado delas, o conhecimento adquirido continua existindo. Mas não existe o local onde fez as provas, onde estudou, o quarto de república que dividiu com os amigos, nem o afeto, não existem rostos, muito menos sentimentos. O anjo não ama a filosofia, nem mesmo entende os motivos de ter se dedicado a essa faculdade anteriormente. Só sabe que aprendeu e que pretende ou não continuar aprendendo sobre aquilo.

⊕ CORPO DIVINO

Um espírito é uma face pálida do último corpo que ocupou na Terra. Continua sua existência baseada nas últimas vivências e esquecendo o que houve em outras encarnações. Ele é uma vida e são poucos os casos em que um espírito em sintonia consegue despertar o que foi anteriormente. Essa face é desfeita quando ele se torna um anjo. Apenas santos e almas cuja vida deixou um rastro muito poderoso e marcante na Terra ainda continuam com suas antigas personalidades.

O novo anjo nasce para Demiurgo com um novo corpo. Sua essência é uma mistura de carne e espírito. Os fios espirituais que constituem a alma se transformam e se estendem para procurar a carne e se tornam a nova essência física do celestial. O corpo de um anjo é, então, espírito e carne ao mesmo tempo, porém essa carne é matéria que sangra a luz do Senhor e se alimenta da fé que o coração fiel bombeia pelos vasos sanguíneos.

Muitos magos e estudiosos ainda insistem que os anjos são corpo, alma e mente como os mortais, mas o fato é que essa separação não é assim tão nítida. Eles são mais isso,



possuindo uma comunhão especial entre espírito e corpo. São um e dois ao mesmo tempo, como a Trindade é Um e Três.

RELIGIÃO

A Cidade de Prata deveria estar acima dos conceitos religiosos e das crenças que os humanos estabelecem para compreender Demiurgo e alcançar o Céu. Os anjos não conseguem estabelecer essa diferenciação por motivos variados, muitas vezes apenas especulados pelos sábios. Um plano superior deveria ser menos afetado pelas ideias de uma existência tão inferior quanto a Terra, entretanto, a Cidade de Prata está repleta de facções que brigam política e, às vezes, fisicamente pela predominância de uma religião ou outra.

As primeiras suspeitas do motivo vem do fato que os anjos não são mais seguidores de uma religião, mas dependem dela para aumentarem sua influência e se aproximarem de Demiurgo, vivendo em guerra para arregimentar almas e novos recrutas angelicais em suas vilas. São agentes diretos de uma crença, aqueles que retribuem aqueles que seguiram fielmente as forças sancionadas pela Cidade de Prata. Por isso eles entram com tanto afinco nas disputas políticas para conseguir influência religiosa tanto na Morada dos Anjos quanto na Terra.

Os anjos não são imparciais. A imparcialidade cabe aos juízes e Príncipes. Os mais novos precisam amar aqueles que rezam por eles e cuidar para que não se desviam de suas crenças. Os poucos grupos que conseguem evitar as disputas religiosas possuem um outro conceito e trabalho no meio dessa guerra. Parecem imparciais em termos religiosos, mas agem politicamente, influenciando os lados, às vezes cuidando para que nenhum deles vença e a liberdade de crença continue. Os boatos se tornam recorrentes nesse sentido, dizendo que essa divisão de seitas enfraquece a cidade e impede que o rebanho encontre a verdade que permitirá que Demiurgo liberte os mortais de sua prisão de carne.

OS DEZ MANDAMENTOS

O Decálogo está acima das religiões cristãs e judaicas na Cidade de Prata. É nele que as leis celestiais se baseiam no momento de julgar as disputas políticas. É praticamente um consenso entre as duas grandes religiões e suas seitas. O acordo comum faz com que os anjos se submetam a essas dez leis.

Houve muita discussão sobre quais seriam os Dez Mandamentos. Mesmo a Bíblia possui mais de uma versão, mas o Decálogo acabou definido sem o culto das imagens. A Cidade de Prata não tem necessidade de representações de imagens de santos ou qualquer semelhante. A presença divina, dos santos e a luz que ilumina até o céu noturno do Distrito de Vênus é uma garantia forte para que nada seja louvado. Nenhuma criatura é tão insana a ponto de colocar uma imagem divina ou pagã na Cidade de Prata. Isso significa a morte, sem que seja preciso um mandamento ou qualquer regra pré-estabelecida. É o mesmo que tentar acender fogo debaixo d'água.

Amar a Deus sobre todas as coisas: O anjo serve a Demiurgo e a mais ninguém. Esse mandamento é o que atrai menos questionamentos. A hierarquia da Cidade de Prata deve ser cumprida e as ordens do Conselho são superiores a de qualquer líder de falange, sociedade secreta, santo ou mestre religioso. Há Demiurgo e depois dele existem apenas picuinhas que a mente inferior cria.

Não tomarás o nome do Senhor Deus em vão: Anjos não praguejam, não perjuram, não invocam o nome de Demiurgo para afirmar suas palavras. Um anjo jura apenas em nome de si mesmo e não por seu Senhor. O celestial deve assumir a responsabilidade do que faz, pois tem livre arbítrio para agir.

O mandamento também impõe uma outra responsabilidade. O anjo precisa saber que age em nome de Demiurgo e que será punido se tomar ações no nome dele ou se desonrar a Cidade de Prata. Ele faz parte da essência de Deus e agir contra as leis angelicais ou humilhar seus líderes através de ações patéticas, mentiras, perjúrios ou

decisões que possam colocar em perigo a imagem sagrada de Demiurgo tornam-se pecado.

Ele não julga o que Deus faz, o que não faz e nem especula o que ele pretende fazer. O nome do Senhor pertence a Ele e ninguém mais. Os anjos não o chamam, eles pedem Sua presença, pedem Sua força. Os celestiais devem se fazer a força de Demiurgo nesses momentos e se movimentar em nome Dele.

Santificar o Dia do Sábado: Esse é o mandamento mais controverso. Os anjos judeus julgam que o sábado é feito para orar e viver em nome de Demiurgo. Eles nada fazem além de rezar e fazer o fundamental para que a Cidade de Prata e as leis funcionem. Seus jogos param, as conspirações cessam e tudo se dedica a agir em prol da religião. As sociedades secretas são esquecidas e o dia se reserva a louvar Demiurgo. As únicas ordens a serem seguidas são as do conselho, nenhuma mais.

Os cristãos julgam que o sábado é o dia da guarda. A atividade não é o ataque, mas apenas a defesa. Restringem as ações a manterem seus postos, guardarem seus protegidos, atenderem às orações mais essenciais. Nada fazem além da defesa. Também se esquecem de suas seitas e sociedades secretas, dedicando o dia apenas às leis da Cidade de Prata. A atividade dessas, no entanto, não é parada. As conspirações continuam.

Alguns cristãos podem trocar o sábado pelo domingo como sagrado. O Dia do Senhor passa a ser o primeiro da semana, quando eles se preparam para os desafios dos seis dias seguintes.

Honrarás Teu Pai e Tua Mãe: Anjos não possuem pai e mãe, mas têm líderes, patronos e o Conselho. Antigamente, Pai e Mãe diziam respeito apenas ao Conselho, colocando como o beneficiário desse mandamento. Agora o Conselho é tido como o representante de Demiurgo e são os Conselhos Religiosos como o dos Treze e o dos Malachim que assumem a posição de Pai e Mãe, educando a família angelical.

O mandamento também assume o poder da hierarquia dentro das sociedades sancionadas pelos líderes prateados. Refere-se aos Príncipes, senhores de seitas e grupos e mestres das vilas. Um anjo deve respeitar a quem segue. Se resolveu



se dedicar a algum líder, deve respeitá-lo e seguir sua palavra. Não é uma crença escrava ou um poder inquestionável como o primeiro mandamento, mas as decisões do pai ou Mãe devem ser seguidas.

Não matarás: Anjos não matam, a não ser anjos da morte com o poder do Conselho permitindo que o façam. Matar é tornar as mãos cobertas de sangue, é encontrar a queda. Tudo o que o anjo faz deixa impressões digitais em forma de sangue.

Uma definição básica desse mandamento é: tudo que vem dos mundos inferiores existe, mas não tem vida. Demônios, abismais, espíritos, mortos-vivos e até fadas podem ser destruídos. São seres de constituição diferente dos humanos cuja influência nas guerras divinas está nas ações enquanto vivos e não na existência posterior à destruição.

Matar é um mandamento de pouca discussão. Matar é cair, tornar-se um pária caçado por seus irmãos.

Não pecarás contra a castidade: O significado da palavra castidade ainda é duramente debatido na Cidade de Prata. A Inquisição Celestial argumenta que os anjos existem para amar e servir a Demiurgo com seu corpo e espírito fundidos. O amor carnal pertence exclusivamente aos mortais, que precisam dessa ferramenta mundana para continuarem a existência da espécie. Os inquisidores fazem questão de levar a julgamento aqueles que não prezam seus corpos ou se tornam luxuriosos ou lascivos, perseguindo duramente os anjos que se entregam aos prazeres do amor.

Uma versão ainda mais dura da castidade é a de proteger o corpo contra qualquer intrusão que não seja de manifestação divina. Tatuações e substâncias que o prejudiquem devem ser vetadas. Assim um anjo não se droga, não se tatua.

Alguns grupos mais moderados consideram que a castidade significa guardar-se puramente e que um anjo pode entregar-se ao amor, desde que esse seja sob as leis divinas, escolhendo um parceiro e coexistindo com o mesmo. É uma escolha para a eternidade, que não será mais separada a não ser com forte argumentação.

Não furtarás: O roubo é proibido na Cidade de Prata. Anjos não são ladrões e nunca deverão retirar posses alheias, danificá-las ou retê-las. O dano e a retenção de objetos pode acontecer em caso de demônios, pode tudo pertencer a Demiurgo e nada a Shaitan. Questões de justiça podem permitir o dano e a retenção de bens.

As versões quanto ao que é roubar são sempre as mesmas: não se tira de uma criatura o que lhe pertence, mesmo que ela não saiba. Em alguns momentos, o celestial pode retirar objetos de um ser humano, mas sempre após batalha e julgamento. Espólios de guerra são considerados justos, pois o vencedor conseguiu seu feito apenas sob a luz de Deus e, portanto, tem direito a reter os prêmios. Caso algum herdeiro do derrotado reclame a posse, ele ainda tem direito a um julgamento em que os acontecimentos serão relatados e a vitória justa do anjo será julgada.

A incriminação quanto a roubo quase sempre inclui o uso da furtividade, o envolvimento com a mentira e a manipulação. É comum a violação de um outro mandamento quando o roubo não é físico ou direto.

Não cometerás adultério: Anjos que se casam não traem seus companheiros. Vivem para sempre e completam suas juras de amor, mas o mandamento não se deve apenas a isso. Ele trata do valor que o celestial dá aqueles com quem convive, seja falange ou sociedade secreta. Um anjo que entre para um grupo não só deve obediência a ele, segundo os mandamentos, mas casa-se com a instituição e a ela deve se manter, mesmo que se relacione de algum modo com outras sociedades ou pertença a falanges e grupos menores. Isso significa que nenhum anjo da Cidade de Prata pode se filiar a mais de uma instituição. Caso se junte a outra, não fará os votos de compromisso, mas precisará, de alguma forma, se unir sem fazer outra promessa de fidelidade.

O celestial pode romper uma promessa de fidelidade, desde que o faça antes de qualquer traição ou de jurar a outra instituição. É um cuidado especial para se tomar antes de mudar de lado ou participar dos curiosos jogos da Morada de Deus. As sociedades secretas utilizam esse mandamento com frequência e estão sempre atentas às palavras que os anjos usam a se juntar a

uma ou outra sociedade. Fazem questão que os termos de fidelidade sejam bastante claros.

Alguns anjos consideram que impor esse mandamento é um insulto. Como todo celestial deve segui-lo, então supõem-se que sua ação já esteja implícita sempre que se une a uma sociedade ou falange.

Não levantarás falso testemunho: A mentira é um dos primeiros pecados dos anjos. Os mentirosos são os fracos e filhos do Demônio. A mentira é usada para esconder a luz de Demiurgo e todas as verdades que feririam o coração fraco e distante da Fé. Um anjo não mente, não perjura.

A omissão da verdade já é um outro assunto. Os tribunais discutem constantemente se deve ser considerada uma mentira ou não. Parte da verdade omitida pode causar mais dano do que a mentira direta. Nesses momentos, cabe ao juiz ou a quem ouve (ou não ouve) concluir se há pecado ou não. É bem sabido que nem todas as verdades são reveladas e nem precisam ser. O homem e os anjos devem procurar pelas mesmas. Mas há momentos em que precisam ser ditas, por mais dura que sejam.

As regras sociais dos homens ocorrem entre os anjos, com elogios que se curvam para escapar dos defeitos ou silêncios e desvios de conversa ocasionais. Nem todo anjo é duro ou direto nas conversas. Os embaixadores aprenderam muito bem como fazer para que demônios e pagãos não se aproveitem do juramento da verdade com perguntas capciosas.

Não cobiçarás as coisas alheias: A inveja é um dos primeiros passos para o pecado. O anjo não cobiça o que o outro tem. Tentativas de manipular e jogar para se tomar objetos, posições ou amantes de outros anjos são duramente punidas com base nesse mandamento. É um desses que auxilia a manter a hierarquia da Cidade de Prata.

É esperado que o anjo consiga uma posição ou objeto por merecimento. A inveja é deixada para os incapazes, para aqueles que se esquecem do próprio caminho e precisam se basear nos presentes que Demiurgo. Deus presenteia a todos com Sua graça e aqueles invejam o próximo são seres de pouca fé que não consideram que receberam a bênção de conseguir o que precisam para serem felizes.

⊕ PECADO⊕

O pecado não é apenas um pensamento abstrato para os anjos como acontece para os mortais. Um humano trata o pecado simplesmente como uma escolha, uma mera decisão em sua vida que poderá ser repensada depois, crendo que existe a possibilidade do perdão. Alguns até imaginam que o conceito de pecado é relativo e que as todos podem pensar e se comportar segundo os próprios padrões. Para os anjos, isso é uma grande mentira. O pensamento do relativismo religioso não existe na Cidade de Prata. Aqui as regras são tão sólidas e presentes quanto as batidas do coração angelical.

A fé de um anjo o alinha com a Cidade de Prata e a vivência entre seus pares. É a mesma sintonia que um mortal sente quando ora em conjunto em uma igreja ou quando repete as mesmas frases ao mesmo tempo como em uma canção. A situação é exacerbada para o anjo, pois é constante. Quando peca, ele rompe a sinfonia dentro de si e se afasta do coral, perdendo parte de si e fechando os olhos para a luz de Deus. Sua voz desafina e os ouvidos perdem as notas mais belas.

O mero ato de descumprir uma obrigação é suficiente para que o anjo sinta o que significa perder o contato com Demiurgo. Romper uma promessa ou uma lei de sua sociedade é uma pequena amostra do que significa pecar e ser afastado da Luz. Os anjos levam a sério o pecado e enxergam com desdém as tentativas da humanidade de diferenciar o grau que existe entre os erros cometidos. Para os celestiais, mentir é tão perigoso quanto matar. Ambos geram notas musicais que reverberam na sinfonia celestial e desafinam de algum modo, podendo parecer pequeno no momento, como no caso de uma mentira, mas depois cresce até que a sinfonia seja interrompida.

Descumprir os Dez Mandamentos implica em queda imediata do anjo. Ele rompe seu contato com a sinfonia opondo-se ao que acredita e ao que é. É como um mortal sem nenhum poder pensar que de repente consegue viver sem respirar.

Outros dogmas religiosos não são tão simples. Os anjos judeus, por exemplo, seguem diversas regras quanto ao que comer ou não, modo de agir e até de se vestir conforme a

tendência religiosa. Descumprir uma dessas não implica em queda imediata, mas pode levá-lo a julgamento pelos Ophanim. Se for considerado culpado, o anjo será marcado e jogado dos Céus ou preso do Deserto de Dudael.

A TERRA

Os anjos se dividem quanto a Terra. As almas que chegam à Cidade de Prata tendem a pensar que o mundo dos humanos é apenas um passado do qual se deve ter pena pelo afastamento de Demiurgo. Anjos mais experientes enxergam a Terra de diversas maneiras. A mais comum é a do local moribundo, centro de danação com poucos pontos candidatos a encontrar a luz. Assim pensa a maioria daqueles que mal participa das batalhas, mas apenas observa e caminha entre as pessoas, atuando como anjo da guarda, auxiliando com guia de almas e colocando em funcionamento a burocracia celestial. Os mais ativos nas batalhas com o Inferno são diferentes em atitudes e pensamento.

A Terra pode parecer um paraíso para os celestiais cansados da vigilância ou da luz da Cidade de Prata. O mundo material quebra parte das vibrações que deixam o anjo em contato com Demiurgo, o que o faz necessitar de concentração para sentir Deus de novo. É por isso que os anjos tendem a se reunir no nascer ou pôr-do-sol para entrarem em contato pleno com a força da Luz. Esses anjos amantes da Terra se satisfazem com isso e vagam entre os humanos para aprenderem sobre seus modos, divertindo-se ou zombando deles. Desejam escapar dos grilhões iluminados que a Cidade de Prata impõe, tendo uma conexão mais pessoal com Deus e esquecendo-se um pouco de sempre dar a mão aos irmãos de fé.

A vida de um anjo com dúvidas não é fácil. Os olhares vigilantes de seus irmãos o deixam constrangido ou coberto de raiva. A Terra torna-se um refúgio para esses seres que não querem escapar de Demiurgo, mas sim dos outros celestiais. Quem deseja se ver livre de Deus peca muito rápido.

O jogo celestial como o Xadrez dos Nimbus atrai diversos anjos para a Terra. É o principal local do universo para se fazer os grandes e mais decisivos movimentos. Ela é o centro atual do Orbe, o que lhe garante o único

local para se gerar forma-pensamento e fé efetiva. Existe algo nesse estágio da Roda dos Mundos que coloca os humanos em posição superior a outros acontecimentos e como objetivo dos grandes jogadores do Xadrez. Esses anjos enxergam a Terra como uma passagem para lidarem com seus movimentos. Não pretendem por um segundo deixar a Cidade de Prata, mas fazem questão de chegarem ao mundo material e lidarem com os mortais, mesmo que indiretamente. Fazem seus movimentos e depois observam as jogadas alheias do Céu, afinal, aqueles que ficam permanentemente na Terra são os obcecados e os perdedores. Vencedores conhecem que seu lugar é acima do tabuleiro e não nele.

O arrogantes e os heróis também existem. Os primeiros geralmente estão na Terra por obrigação, sentindo um verdadeiro asco pelo mundo material e pela humanidade. Eles agem sem emoção, tratando qualquer humano como uma criança desobediente, quando estão com muita boa vontade. Os heróis já são o oposto. Eles querem salvar o mundo até mesmo dos políticos paradisianos. Lutam em nome da Luz e acreditam piamente que só Demiurgo pode garantir a paz verdadeira para o Universo, eliminando a quantidade excessiva de deuses que move a Roda dos Mundos e causa o caos no movimento do orbe.

A FÉ VAZIA

Os mensageiros divinos avisaram há séculos sobre a vinda dos falsos profetas. Eles surgiram e aumentaram em força com o passar dos anos, chegando a um ponto em que nos dias atuais da Terra, seu número tem força suficiente para perturbar o poder da Cidade de Prata e assustar até mesmo as religiões pagãs por um número motivo: a fé vazia. A proliferação de religiões que pouco entendem de fé e muito entendem de dinheiro e pedidos imediatos é tão comum que anjos e entidades de Paradísia estão alarmados com a possibilidade de a corrente de forma pensamento ter mudanças drásticas.

As crenças baseadas em Demiurgo são as que mais atraem falsos profetas hoje em dia, talvez devido ao seu silêncio e, argumentam as más línguas, a condescendência de Christos. O

cristianismo é a que possui o maior número desses falsos profetas, criando diversos templos em qualquer país com o fundamento imediato de adquirir dinheiro ou poder político. A política humana muitas vezes acaba influenciada pelas figuras ambiciosas ligadas às crenças vazias que acendem ao poder e utilizam de leis que diminuem ou até nulificam impostos sobre organizações religiosas. Essas utilizam incentivos fiscais para construírem mais templos e trabalharem com um mercado da fé.

Os fiéis desses grupos são pessoas que enxergam a mão de Deus, procurando o que é oferecido, mas nunca veem a face, aquela que os observa, julga, repreende e, também, redime e beneficia. Vivem de pedidos imediatos e de julgar ao próximo, assumindo crenças dúbihas, enxergando a prosperidade temporal e esquecendo a espiritual. Tudo disso gera um desvio de fé que não alimenta Paradísia, mas que recai como energia para demônios e deuses obscuros do Abismo e de Spiritum. Divindades cujo poder é baseado no dinheiro, na inveja, no julgamento e na intolerância atendem fartamente os pedidos desses fiéis assumindo o manto de Demiurgo ou Christos. Seus servos esperam para coletar as almas desses fiéis em uma batalha espiritual que poucos anjos estão dispostos a lutar.

Os falsos profetas estão cientes de que o que pregam não é a força da Cidade de Prata, mas continuam citando falsamente esses nomes, mesmo sem saber dos demônios e espíritos obscuros que atraem. Os fiéis se enchem dessas forças que sabem muito bem quando deixá-los ao permitir que um falso profeta os expulse, apenas para depois penetrarem no mesmo corpo, quando ele se desvia da fé vazia.

Os anjos ainda não sabem como lidar com essas forças. Seu poder ainda é soberano, mas a Cidade de Prata está sentindo a invasão protuberante dessas entidades. Muitos celestiais preferem deixar que esses fiéis vazios e falsos profetas caiam nesses reinos espirituais com almas vendidas. Os anjos sabem que a entrega do chamado Dízimo Maldito é um pacto para se

vender a alma aos poucos enquanto se prospera na Terra. Ficam então sem saber se devem interferir, já que o livre arbítrio permite que os humanos façam o que quiserem com suas almas.

Os anjos cristãos e seus seguidores legítimos afirmam que está escrito na Bíblia que não se pode amar a Deus e ao dinheiro ao mesmo tempo. Eles tentam ensinar isso a muitos de seus seguidores mais necessitados que, desesperados recorrem aos falsos profetas, mas sua palavra nem sempre é ouvida, mesmo porque já existe entre as religiões protestantes, ortodoxa e católica uma parcela de falsos profetas. Assim os celestiais discutem entre si uma maneira de resolverem essas dificuldades.

Insatisfeitos, vários anjos estão enfrentando brigas políticas na Terra para anularem o poder dos falsos profetas. São batalhas duras e difíceis, principalmente devido ao poder político que essas organizações conseguiram. Nimbus e Recípere são a principal frente de combate nesse caso, seguidos de perto por aqueles que imaginam que essas divindades de fé vazia não possuem direito no Tribunal da Roda dos Mundos. Segundo esses anjos de tendência guerreira, os reinos de fé perdida devem ser atacados, obliterados e as almas resgatadas. Os julgamentos ainda estão sendo feitos, mas afirma-se que os Juízes julgarão que as almas escolheram sofrer nesses locais em troca do poder material da Terra e assim deve ser.

Uma guerra contra essas divindades ainda está para acontecer. Várias cidades de Paradísia especulam sobre isso. Os deuses egípcios da Cidade Dourada de Rá afirmam que algo parecido já aconteceu com eles e outras forças pagãs alertam que há neopagãos utilizando a fé vazia da mesma forma. A guerra está pronta para eclodir, mas ainda há uma cidade paradisiana atuando contra todas essas forças, a única que tem lucrado com a fé vazia e recebido almas sem que humanos e divindades percebam. Assim jaz no fosso uma criatura que se refestela com almas ambiciosas ou aquelas sofredoras que recorrem ao imediatismo para escapar de sua sina.

APÊNDICE: REGRAS ALTERNATIVAS

O Mestre de Jogo pode escolher utilizar algumas regras alternativas em suas campanhas. A possibilidade de coloca-las em prática cabe a ele e aos jogadores, permitindo que os anjos possam ter a estrutura do ganho de poderes por nível e ainda que os pecados cometidos possam ser cumulativos ao invés de indicarem uma queda direta.

PROGRESSÃO POR NÍVEL

A progressão por nível pode facilitar o jogo em que mortais e anjos estão sempre juntos. Como alguns arcos de história costumam se passar em períodos curtos, pode ser frustrante

para jogadores ver que seus personagens celestiais nunca progridem enquanto o dos companheiros evoluí continuamente. De fato, a evolução de um ser de outras partes do Orbes é mais lenta que a de um humano, no entanto, em termos de jogo, isso pode ser alterado para que o grupo tenha uma dinâmica semelhante.

Um anjo não pode possuir o aprimoramento Pontos Heróicos, mas tem a vantagem de somar seus pontos de poder nos Pontos de Vida quando os usa em Força e Constituição. Seus poderes também são uma vantagem sobre qualquer mortal, mas a obrigação de seguir os mandamentos os limita e coloca em equilíbrio os personagens humanos.

Exp	Nível	PVs	Atributo	Pontos de Aprimoramento			Personagens Magos		
					Pontos de Poder	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Foco	Pontos de Perícia
0	0	Inicial	100	5	3	Intx5	-		
0	1	+1	101	-	+2	+200	Inicial	Inicial	+150
30	2	+2	102	+1	+1	+20	+1	+1	+10
60	3	+3	103	+1	+2	+40	+2	+2	+20
90	4	+4	104	+1	+3	+60	+3	+3	+30
120	5	+5	105	+2	+4	+80	+4	+4	+40
150	6	+6	106	+2	+5	+100	+5	+5	+50
180	7	+7	107	+2	+6	+120	+6	+6	+60
210	8	+8	108	+3	+7	+140	+7	+7	+70
240	9	+9	109	+3	+8	+160	+8	+8	+80
270	10	+10	110	+3	+9	+180	+9	+9	+90
300	11	+11	111	+4	+10	+200	+10	+10	+100
330	12	+12	112	+4	+11	+220	+11	+11	+110
360	13	+13	113	+4	+12	+240	+12	+12	+120
400	14	+14	114	+5	+13	+260	+13	+13	+140
450	15	+15	115	+5	+14	+280	+14	+14	+150

PECADOS

Os Pontos de Pecado são uma alternativa para evitar a queda súbita de anjos. Eles servem para contar a corrupção crescente do celestial enquanto entra nos jogos sobrenaturais e deixa

que seu pensamento se alinhe com as forças mais obscuras do Orbe.

O funcionamento dos Pontos de Pecado são simples. Cada vez que o anjo comete um pecado, soma-se um ponto a seu nível de Pecados, soma-se três quando um outro anjo o presencia

pecando. Eles representam uma vibração que quebra a sintonia do celestial com as energias da Cidade de Prata que compõe seu corpo e dão a forma esperada pelo padrão com que foi criado. Quanto mais Pontos de Pecado o anjo acumula, mais fraco seus poderes de fé ficam e seus aliados sentem que ele se aproxima da corrupção.

A queda do celestial não precisa ser gerada apenas pelo aumento de Pontos de Pecado. O julgamento da Inquisição ou forças celestiais superiores podem arremessá-lo da Cidade de Prata ou condená-lo de forma a retirar toda sua sintonia com as forças prateadas, o que o coloca em ponto de equilíbrio com as energias infernais.

Em termos de jogo, os Pontos de Pecado impõem os seguintes ajustes:

- cada Ponto de Pecado retira automaticamente um Ponto de fé permanente. Se

os Pontos de Fé chegarem a zero dessa maneira, o anjo cai automaticamente;

- cada dois Pontos de Pecado impõem um redutor de -5% nos testes sociais com outros anjos;

- caso os Pontos de Pecado alcancem a metade do valor da Força de Vontade do anjo (sem contar o aumento com pontos de poder), os efeitos de seus poderes celestiais são reduzidos pela metade;

- caso os Pontos de Pecado alcancem o valor da Força de Vontade do anjo (sem contar o aumento com pontos de poder), ele cai;

- só se retira um Ponto de Pecado quando um grande ato em nome das forças da Cidade de Prata é feito. Esse precisa ser um sacrifício que coloque em risco a vida do anjo e realmente modifique os rumos da batalha contra o Inferno ou aumente o poder do exército de Demiurgo.

AMORADA DE DEUS

Domini Urbs é o mais completo suplemento de RPG já lançado no Brasil para se jogar com personagens anjos ou seguidores das religiões de Demiurgo, o senhor da Cidade de Prata. Nesse livro com farto material para o Mestre de Jogo e o Jogador, você encontrará:

- A casta de anjos Apocriphae, os representantes da ira divina
- Regras para se jogar com Nephelim, os filhos proibidos dos anjos com as humanas, fadados a relembrar as memórias de suas encarnações
- As Palavras, poderes especiais recebidos pelos anjos. Jogue com Anjos da Guerra, Anjos da Paz e Anjos da Morte,
- As Vinte e Duas Ordens Arcanas Celestiais, sociedades que tramam na política da Cidade de Prata
- Novos poderes, aprimoramentos, kits de personagens

