

Era do
Caos

CAOS

Um
Suplemento
para
Era do Caos
RPG



AKRITO
EDITORIA



CAILOS

(1980-1985)

Carlos Klimick
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade



Criação:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade

Texto:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Flávio Maurício Andrade

Editor:

Flávio Maurício Andrade

Programação visual:

Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade

Ilustrações:

Eliane (Lilith) Bettocchi (4 a 9, 13, 18, 21,
24, 26, 31, 40, 42 a 46)
Marco Antônio Veloso da Silva (30)
Marco Aranha (28)
Mário Alberto Lopes (10, 11, 14, 17, 22, 26)
Mário Proença (15, 16, 32, 33, 34, 36)
Pedro Pontes (38, 39)
"As Portas do Paraíso", de Lorenzo Ghiberti (12)
"As portas do Inferno", de Auguste Rodin (20)
"Os Condenados", de Gislebertus (3)
"Lucifer reinando sobre as almas dos pecadores", de J.B. Medina (25)
Selos mágicos de Francis Barret (3, 12, 20, 27)
Iluminura de manuscrito anglo-saxão (35)

Capa (ilustração e design):

Eliane (Lilith) Bettocchi

Diagramação:

Flávio Maurício Andrade

Fotos:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi

Agradecimentos:

André Gomes de Aguiar
Carla Codeço Coelho
Carlos Augusto Assunção de Figueiredo
Danniel Moá
Enio Pereira de Souza
Fred Furtado
Juliana Terán Ferreira
Leandro Lisboa
Márcio "Wicket" Lima
Marco Antônio Veloso da Silva
Paulino de Souza Júnior
Senhores do Caos
Victor Manoel Andrade

Agradecimentos especiais:

A todos aqueles que participaram das eleições da Akritó.
A todos os mestres e jogadores de **Era do Caos**, sem os quais não teríamos chegado ao terceiro suplemento.

Caídos © 1997 – Akritó Editora

ISBN: 85-86321-06-0

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação por ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escritas dos autores e da editora. Excetuando-se as fichas de personagens contidas na página 48 e na quarta capa.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes, empresas e entidades reais ou mesmo de outras obras ficcionais será apenas coincidência.

Akritó Editora

Caixa Postal 37842 – Rio de Janeiro – RJ – CEP: 22642-970

e-mail: akrito@marlin.com.br

<http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/akrito.htm>

CAÍDOS



Anjo. [Do grego *ággelos*, pelo latim *angelu*.] S. m.
1. Ser espiritual que exerce o ofício de mensageiro entre Deus e os homens. (...) • Anjo da guarda. 1. Espírito celeste que se crê velar sobre cada pessoa, afastando-a do mal e inclinando-a para o bem; (...) Anjo mau, Anjo rebelde. V. *Diabo*.

Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.
Ed. Nova Fronteira.

Anjos. Seres sobrenaturais que realizam várias funções a pedido de Deus. A palavra hebraica *malakh* tem como raiz "enviar" e é usada tanto no sentido ordinário de um mensageiro como no sentido de um anjo "enviado" por Deus. (A palavra inglesa "angel" é derivada do grego *angelos* com o mesmo significado de mensageiro.)

The Jewish Religion, a Companion.
Louis Jacobs. Oxford University Press.



Caídos

- conto
- a grande batalha
- a queda
- a redenção
- as irmandades
- sammaelitas
- os elementos
- os anjos
- celestiais
- condenados



Às Portas do Paraíso

- conto
- as irmandades



Magia

- magia
- poderes



Às Portas do Inferno

- conto
- sammaelitas
- possuídos



Histórias

- histórias
- personagens
- referências
- ficha de personagem



ilêmicos através de
uma grande guerra.

Os rebeldes atacaram, liderados
por Samael, e foram derrotados
pelos guerreiros de Miguel.
Os vencedores permaneceram
no reino celestial.

Os rebeldes
foram precipitados
no Abismo.

Mas existiram outros, aqueles que,
como nós, não tomaram partido, por
medo ou dúvida.

Nós fomos precipitados na Terra e condenados à condição
humana por intermináveis encarnações. Da nossa antiga glória, retemos
apenas alguns poderes ligados aos quatro elementos (ar, água, fogo e terra) e uma
eterna busca pelo Paraíso perdido.

E, da condição humana, temos os
corpos sem o poder (somente o
prazer) da reprodução.

Resta-nos procurar a redenção,
cada um a seu modo.



SAVE THE
PLANET

É, cumpádi, cada um alcança a redenção a seu modo. Essa deve ser a nossa terceira "redenção" essa noite.

— Você tem mesmo que ir, Miojo?

— Ah, Silvinha, não começa. Se você não tivesse vacilado com a polícia naquele dia, eles não tariam sabendo nem que eu existia. Agora o cara tá na minha cola. Acho que vai ter que rolar uma "pp".

— Algo me diz que esse cara é mais do que aparenta. Melhor você não ir...

— Qualé? Paranoia? O cara só quer grana. Se ele entrar numa de marra, eu queimo ele, valeu? E se você vier atrás de mim, eu te enfio a porrada. FICA EM CASA!

Cara, fico bolado quando a Sílvia fala assim. Ela tem umas sacações aí de futuro que são o bicho... Os caras na DP apertaram ela legal e a pata entregou tudo. Mas que que ela podia fazer? Ela não tem experiência com essas paradas; em compensação, na cama...

— Entra aí, babaca.

— Qualé, cumpádi? Vamo trocar uma idéia! Tão precisando dum qualquer?

— Pode deixar que a gente mesmo racha depois de

— Pô, cara, eu tava indo levar tua grana. Pra quê essa violência toda?

— Você é muito vacilão. Tem um monte de nego aí querendo te queimar, valeu? A parada é o seguinte: uns caras aí te cagoetaram porque você entrou numa de sacanear o ponto deles.

E um outro cara aí contou

umas paradas sinistras sobre você que têm a ver com uns trecos que a polícia flagrou na sua toca. Ele tá puto contigo, não sei porquê, nem quero saber, mas ele quer te ferrar. E eu também.

Não tô mais entendendo a desse cara. Se ele só quer propina, por que ele tá bolado com os trecos que acharam lá em casa? Que que pentagrama tem a ver com cocaína?

— Ih, maluco, que caô é esse? Aquilo foi plantado lá em casa, é tudo mentiral. E mesmo que fosse verdade, qual o problema com uns pés de galinha, uns pentagramas? Isso é tudo folclore, cumpádi, vai dizer que você acredita nisso?

Ai, ai, ai, tô começando a achar que a Sílvia tinha

Putz... eu conheço aquele mané ali em frente à igreja!
É o tal do "juiz" que quer me ferrar...

—Se eu acredito? No seu caso, sim, ZAMIEL.

—QUÊ??!!

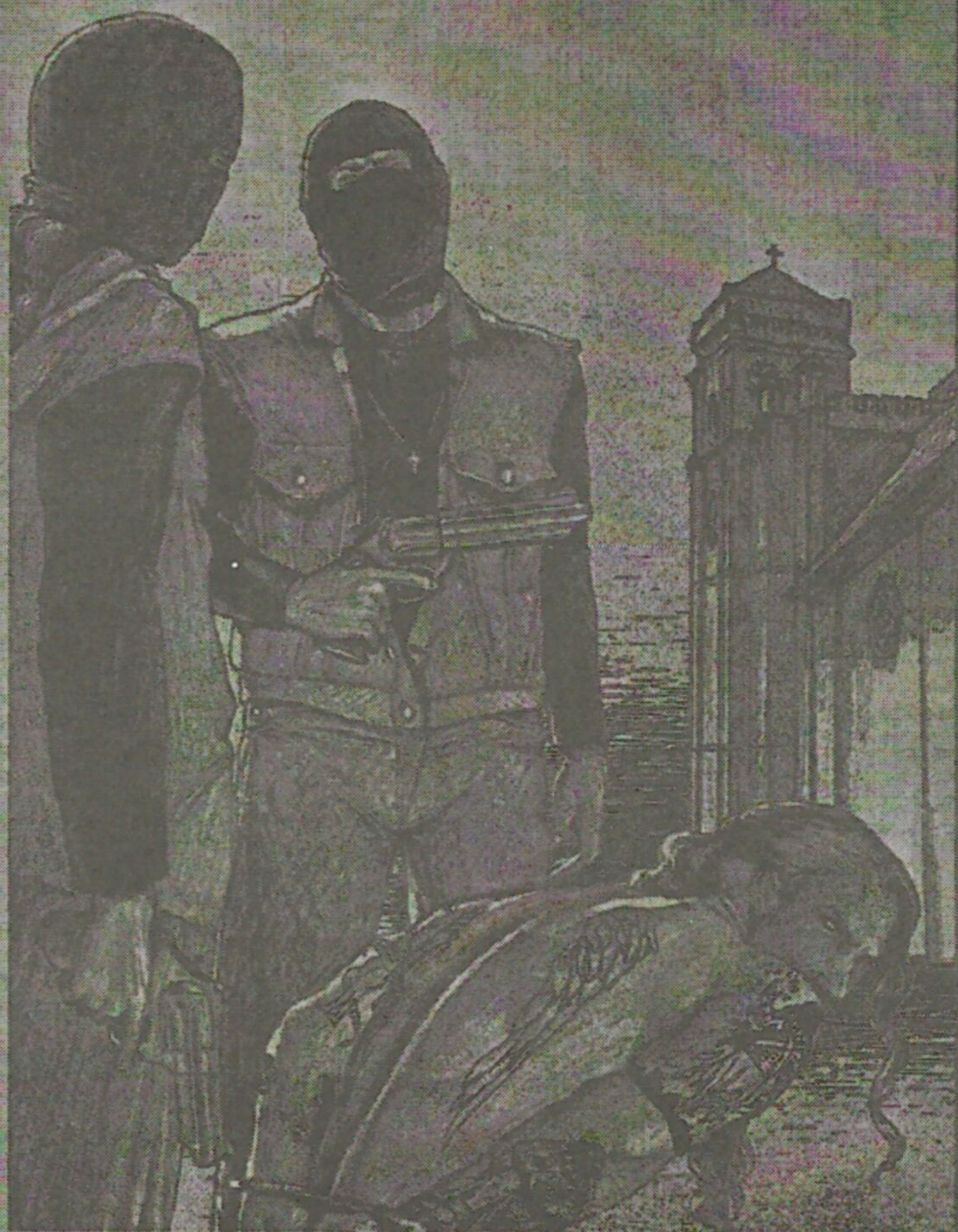
FODEU.

—"Paladinos", né? Vão se foder! Já que eu vou cair mesmo, então não falo mais porra nenhuma!!!



—Não precisa, "samaelita" viado, quem cala consentel

"Samaelita"? EU??!! "Juiz" filho da puta, então foi ele quem plantou aquelas porcarias lá em casa. Tô sacando a dele, que 171, rapá!
Por conta disso, esses "paladinos" tão achando que, me matando, vão me mandar direto pro inferno... Otários, me aguardem!!!





onhecer o Paraíso e a presença eterna Dele, que é a fonte de toda a luz, e, por um instante de covardia ou indecisão, ser precipitado na realidade mundana... Vislumbra-lo a cada vida sem jamais voltar, como o sol que podemos ver e sentir mas jamais tocar... A indiferença é pior do que as chamas do Inferno e o vazio do Abismo. Os oceanos não têm mais lágrimas do que eu."

Sizael, primeiro dentre os Caídos.

Desde a aurora dos tempos, a humanidade sempre sonhou com o Paraíso. Um mito presente em todas as culturas, o local onde não existe dor, fome, tristeza ou doença, onde os bem-aventurados que lá chegam desfrutam da alegria e do amor eterno.

Em sua busca, a humanidade vislumbrou vários caminhos para se chegar a este lugar sagrado, desesperadamente tentando alcançá-lo. Uma angústia que se agrava com a proximidade da morte. Como será essa angústia para aqueles que conheceram tal lugar e o perderam?

Na grande batalha celestial, Sammael e suas hordas foram precipitados no Abismo pelas legiões vitoriosas de Miguel. Os que se recusaram a lutar foram condenados a viver como mortais. Eles perderam suas asas... e caíram.

A GRANDE BATALHA

E Deus criou o homem. Aos anjos foi dada a tarefa de servir à humanidade. Alguns anjos se rebelaram contra a idéia de servir eternamente a uma criação considerada por eles inferior. Humanos, seres frágeis, mortais, instáveis e inconstantes. Eles, eternos, poderosos, perfeitos e divinos.

Sammael liderou os descontentes com a nova determinação em uma guerra contra Deus, que foi defendido pelas legiões comandadas por Miguel. Uma vez derrotado, um lugar foi criado para receber Sammael e suas hordas, um espelho distorcido do Paraíso, conhecido como Inferno.

Mas não só vencedores e derrotados constaram no saldo da batalha. Um grande número de anjos, talvez por covardia ou indecisão, não lutou neste conflito. Estes também receberam a sua punição, foram condenados a viver na terra, entre os homens, como mortais. Condenados a sentir a brevidade da vida e a inclemência do tempo sobre seus corpos.

A QUEDA

Os anjos caídos perderam suas asas e sua imortalidade. E perderam completamente o contato com Deus.

ces são ouvidas. Eles caíram entre os humanos e tiveram que aprender a viver como eles. Uma parcela de seu antigo poder ainda se manteve. Pouco para sentirem até mesmo um frescor da antiga glória, mas o suficiente para se sentirem superiores àqueles que os cercavam (e ainda o cercam).

Ao morrerem, seus espíritos não retornam ao Paraíso e nem mesmo são precipitados ao Inferno. Eles vagam no Plano das Névoas entre sonhos imprecisos do Reino Celestial e espíritos humanos em suas ascensões e quedas. Depois, renascem.

Os Caídos se materializam novamente em um corpo humano, de origem mística mas totalmente mortal, na forma e intelecto de uma criança. Todas órfãs, de corpo e alma, distantes de seu lar e de seu Pai, eternamente indiferente a seus apelos e lamentos.

A criança cresce sem memórias do que foi e sem consciência de sua origem até atingir a forma na qual foi concebida por Deus, seja ela adolescente ou adulta. Neste momento, o Caído recupera a sua consciência e desperta para a sua verdadeira personalidade. Memórias da Grande Batalha e de vidas anteriores retornam a sua mente, assim como seus dons e poderes.

Porém, as várias e diferentes vidas, a busca constante pela redenção e a aparente indiferença de Deus podem abalar e afetar os Caídos. Muitos começaram a esquecer ou mesmo a negar essas memórias. Alguns preferem viver uma vida de cada vez, praticamente negando a sua origem divina, buscando fugir da frustração e da decepção ao despertar novamente entre os humanos num corpo mortal, longe do Paraíso.

Os Caídos devem se adequar à sociedade humana. Não se trata apenas de uma questão de consciência, mas também de necessidade. Seus poderes não são suficientes para ignorarem a fragilidade de seus corpos mortais e as dificuldades da vida na terra. Além disso, há ainda os vários anos que passaram completamente alienados de sua origem, vivendo integralmente como mortais, provavelmente adotados por uma família, fazendo amigos e criando vínculos. São coisas que não desaparecem com o despertar, apenas mudam.

Os Caídos mantêm sua existência em segredo dos mortais. Alguns por vergonha, muitos por temerem a ira divina e outros por temerem a reação humana.

A REDENÇÃO

Os Caídos estão condenados a viver na terra até que consigam se redimir. Eles vivem atormentados por seus sentimentos de culpa e por suas angústias. Vagando pelo mundo, eles buscam a redenção de diferentes formas: combatendo o mal, fazendo o bem, buscando o

fúteis, dedicadas ao prazer e ao esquecimento. Outros se desesperam e procuram apressar o Apocalipse, ou simplesmente se entregam a Sammael.

Infelizmente, para os Caídos, restam apenas vagas lembranças do Paraíso, de sua forma e hierarquia. Eles carregam mais profundamente dentro de si a lembrança do amor, alegria e compreensão que os cercavam quando lá estavam. Mesmos os detalhes da Guerra Celestial são memórias fugidias. Tentar retê-las é como tentar segurar a água na palma da mão, apenas a sensação de que ela esteve lá permanece.

Sem orientação, os Caídos buscam em diversas fontes a inspiração para sua salvação. Através dos séculos, várias foram as tentativas, vários os caminhos seguidos, mas apenas um o resultado: mais um renascer e toda uma vida como mortal pela frente.

AS IRMANDADES

Muitos podem ser os caminhos para a Redenção; e muitos podem ser os caminhos para a desesperança. Os Caídos trilham todos estes caminhos. Desta forma eles se diferenciam e se assemelham, formando o que chamam de irmandades.

Estas irmandades não possuem leis, estatutos, códigos ou sedes, nem necessitam de inscrição ou ritual de iniciação. Trata-se de uma postura diante da busca pela Redenção. São caracterizadas por Caídos que possuem interesses e filosofias similares. Não necessariamente andam juntos ou agem em grupo. Pertencer a uma irmandade é mais uma questão individual do que de congregação.

Na verdade, os Caídos sempre tiveram grandes dificuldades em se organizar. Após sua morte, o local de seu renascimento é totalmente imprevisível. Um Caído pode morrer em Paris e ressurgir no sertão da Paraíba. E eles

Através dos tempos, as distâncias e os meios rudimentares de comunicação impediram uma maior organização por parte deles. Um Caído só voltava a encontrar um companheiro séculos mais tarde. Apesar de manterem a mesma aparência, este tempo todo afastado podia dificultar o reconhecimento. Alguns combinavam pontos de encontro, códigos para marcar a sua passagem por um local, mas os meios de transporte também não ajudavam muito.

Recentemente, o surgimento do telefone, navios e aviões, de associações e registros governamentais, e, principal-

mente, da internet permitiu uma maior interação e cooperação entre os Caídos.

Os que lutam contra o mal são chamados de Paladinos. Samaritanos são aqueles que procuram fazer o bem acima de tudo. Os Hierofantes buscam acumular conhecimento. Os que vagam perdidos pelo mundo, sem saber ao certo que caminho seguir, são conhecidos como Errantes. Aqueles que desistiram da busca são os Hedonistas, que querem somente aproveitar a vida intensamente. Os chamados Juizes também se cansaram da busca e por isso procuram apressar o Apocalipse, acreditando ser a única possibilidade de Redenção. Outros não quiseram esperar tanto e simplesmente trocaram a indiferença e

a distância de Deus pela calorosa acolhida de Sammael, se tornando Sammaelitas.

Na busca pela Redenção, Paladinos, Samaritanos e Juizes tendem a se basear nas escrituras do Judaísmo, Cristianismo e Islamismo, assim como os Hedonistas que ainda se preocupam com isso. Os Hierofantes incorporam a essas fontes os escritos da Cabala e diversas correntes de filosofia, notadamente as filosofias socrática e platônica. Os Errantes buscam diversas fon-





à psicanálise junguiana. Não menosprezando qualquer caminho, os Errantes postulam que o caminho da Redenção pode ser individual e diferente para cada um.

SAMMAELITAS

Mesmo para um anjo, a fé, a paciência e o desespero têm um limite. Após vagarem por séculos entre os humanos, alguns Caídos se encolerizam ao despertar mais uma vez na Terra. Para estes, parece simples e justo achar que, se o Criador não mais ouve seus apelos ou acredita em seu arrependimento e em sua fé, talvez Sammael tenha razão.

O Caído chama por Sammael e pede para se juntar a ele. Porém, antes disso, ele terá que servi-lo na Terra, e, para isso, recebe os poderes infernais. Assim, quando se encontrar mais uma vez com a morte, terá a certeza que não mais renascerá na Terra, se juntando aos outros Condenados no Inferno.

OS ELEMENTOS

Os aldeões medievais acreditavam que os anjos presidiam diversos aspectos do mundo. Não demorou muito para que os alquimistas os dividissem em grupos associados aos quatro elementos. Pelo menos para os Caídos esse fato se revelou verdadeiro.

Os Caídos são misticamente associados aos quatro elementos: Fogo, Água, Terra e Ar. Esta associação determina a maioria de seus dons e poderes. O motivo desta ligação é desconhecida. Os hierofantes teorizam que o motivo é a ligação mística com a Terra, a mesma que determina seus contínuos renascimentos neste Plano.



O fato é que Condenados e Celestiais não podem agir diretamente na Terra, precisando de intermediários entre os humanos ou mesmo entre os Caídos. Já os Caídos podem agir diretamente, sem depender de nenhum elo ou canal, e talvez essa materialidade explique a ligação com os quatro elementos.

OS ANJOS

Uns vivem no Paraíso, outros no Inferno e alguns na Terra. Em comum, o fato de serem todos anjos. Na Terra se encontram os Caídos. Aqueles que venceram a guerra e permaneceram ligados e servindo a Deus são os Celestiais. Os que foram precipitados no abismo junto com Sammael são os Condenados. Estes, ao contrário dos Caídos, não sofrem a indiferença de seu criador. Ao contrário, muito fazem por merecer sua atenção.

CELESTIAIS

Os Celestiais sempre tiveram livre acesso à Terra. Contudo, após o surgimento da humanidade, houve algumas mudanças. Eles não são vistos e nem sentidos pelos humanos e pelos Caídos. Apenas aqueles com alto nível de espiritualidade podem sentir a sua presença, mas mesmo assim não serão capazes de tocá-los ou de escutá-los, ou mesmo terem consciência do que se trata, podendo confundi-los com espectros. Con-



te, assim como algumas crianças, que no futuro acreditarão serem frutos de suas fantasias infantis.

Uma vez na Terra, eles se tornam imateriais. São incapazes de sentirem o gosto e o cheiro das coisas, e também de senti-las ou perceber suas cores. Eles podem agir apenas de forma sutil, de acordo com a vontade de Deus, usando apenas alguns de seus poderes. Eles podem ouvir suas mentes, sentir suas emoções e tentar aliviar suas angústias, ou então provocar coincidências favoráveis.

Para conseguirem agir mais diretamente na Terra, eles precisam de um canal, um humano de grande religiosidade e fé inabalável, conhecido entre os anjos como Iluminado. Em caso de urgência, alguns Caídos podem servir temporariamente como canal, mas é bem difícil encontrar a fé em estado puro entre eles.

Alguns Celestiais, observando o destino dos Caídos, ou mesmo o dia a dia dos humanos, podem se sentir curiosos e tentados a experimentar a mortalidade, atraídos que estão pela humanidade. Quando este desejo se tornar tão forte quanto a fé de um Iluminado, o Celestial cairá, perderá suas asas e se tornará um Caído como os outros. A diferença é que este Caído não renascerá, podendo voltar a ser um Celestial após sua morte ou partir na mesma viagem que os demais espíritos humanos. Contudo, enquanto for um mortal, estará vulnerável às

CONDENADOS

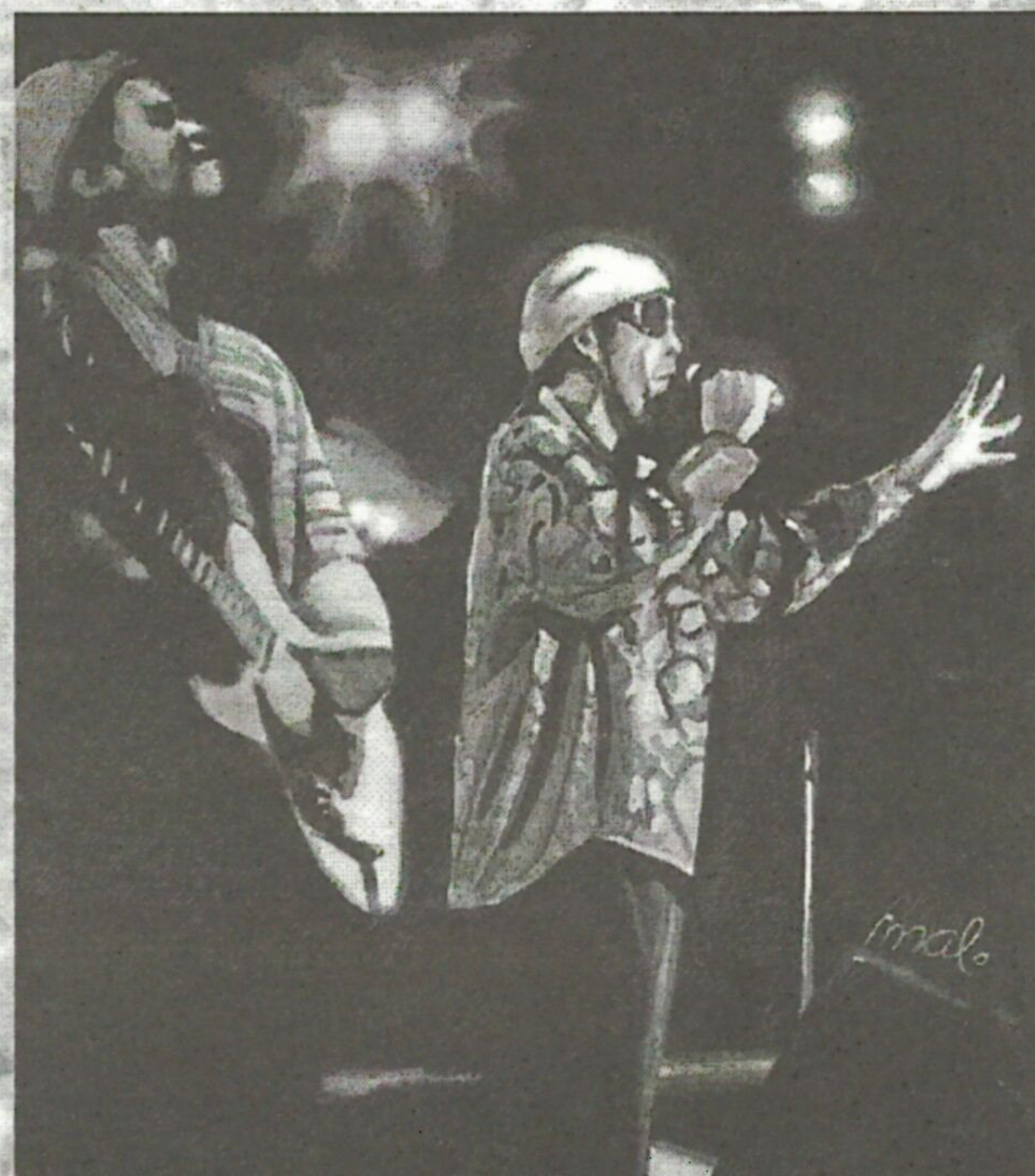
Contra a sua vontade, os Condenados se vêem obrigados a seguir as mesmas regras. Depois de algum tempo reclusos no Inferno, eles descobriram que sua presença na Terra era, por algum motivo, tolerada por Deus. Em pouco tempo descobriram também que essa tolerância tinha limites.

Os Condenados possuem poderes relacionados aos Sete Pecados Capitais, mas não podem usá-los na Terra. Eles podem provocar coincidências (geralmente não favoráveis), ouvir pensamentos e sentir emoções, procurando estimular as dúvidas, angústias e desespero das pessoas. São igualmente imateriais e imperceptíveis.

Desta forma, eles também necessitam de um canal para agirem mais diretamente. Eles concedem seus poderes infernais aos Caídos que desejam se tornar Sammaelitas e aos humanos que desejam entregar sua alma em troca de poder. No caso de um humano, será preciso realizar um ritual para invocar um Condenado. Neste ritual, o Condenado se materializa dentro de um círculo delimitado e pode negociar com quem o invocou. No caso de um Caído, será preciso chamar o próprio Sammael.

Sammael é o senhor do que chamam de Inferno. Os anjos que caíram com ele, os Condenados, são o que os humanos chamam de Demônios Superiores. Sammaelitas e Possuídos, ao morrerem, se tornam o que chamam de Demônios Inferiores.

Nunca foi registrado um caso, mas os Hierofantes acreditam que, se algum dia um Condenado estiver verdadeiramente arrependido de suas ações, ele poderá se tornar mais um entre os Caídos.



AS PORTAS DO PARAÍSO



Conto



As Irmandades

- errantes
- hedonistas
- hierofantes
- paladinos
- samaritanos
- juízes



- recém-caídos
- celestiais
- caídos vs sammaelitas
- os elementos
- dons inatos
- bônus de entidade
- poderes sobrenaturais



Eu corro sem parar. Parar pode significar a morte ou algo ainda pior. Ao longe ouço os passos deles vindo em meu encalço. Meu peito parece que vai explodir, minhas pernas estão pesadas. A noite está fria e suja, como costumam ser as noites hoje em dia. Desesperado, procuro por uma saída enquanto faço uma pequena prece.

Uma prece... Muitos de nós vivem dessa tentativa, chamando-a de tola. Porém, creio que, para qualquer um de nós, perder a fé é perder toda e qualquer esperança.

Eles estão cada vez mais perto, e eu estou tão cansado. O aroma de flores chega até mim. Erguendo os olhos vejo uma série de pequenas floriculturas de rua. Seguindo-as pela calçada, meus olhos alcançam as portas de um cemitério. Solo sagrado!

Reunindo minhas últimas forças, corro até lá e entro como um rojão. Evitando tropeçar nas pessoas, eu corro entre os túmulos até que, exausto, eu sento em uma lápide. Após alguns minutos eu recupero minha respiração e, ao levantar os olhos, me deparo com uma estátua de pedra de um anjo. Tento forçar minha memória para reconhecer o estilo: Barroco? Rococó? Romântico? Minha mente reclama e eu resmungo:

— É apenas um maldito anjo de pedra.

Eu suspiro enquanto uma chuva fina se abate sobre a cidade. Distraído, observo as pessoas se debruçando sobre os túmulos de seus entes queridos. Alguns choram, outros contam histórias e depositam flores. Gostaria de poder descansar como eles. Quantos deles terão adentrado os portões agora proibidos para mim?

Dolorosamente, eu me levanto e volto a admirar a estátua à minha frente. O artista que a construiu estava inspirado, sua devoção é clara na delicadeza das formas que ele imprimiu à sua criação. Eu toco levemente na face do anjo de pedra. Somos tão parecidos, meu amigo... Feitos para voar, porém presos ao chão. Sua prisão, contudo, é mais leve que a minha.

— Haniel.

Eu me viro sobressaltado. Eles estão diante de mim, altos e imponentes em seus ternos elegantes. Quêz! Eu reconheço o líder deles de outros tempos:

— Como tem passado, Alael?

— Melhor do que você. Está pronto para se unir a nós?

— Não, o caminho de vocês é errado, desprovido de compaixão.

— Por eles? — pergunta Alael, desviando seu olhar por um instante para os humanos — Onúmeras vezes eles receberam a mensagem da salvação e inúmeras vezes a repudiaram. Eles se matam em guerras estúpidas, envenenam seus corpos, lutam por migalhas. Um quarto dos mortais morre de fome enquanto os seus governantes dormem em camas macias, alheios ao choro das crianças. Olhe a sua volta!

como você, começel aniquilando o mal, depois distribuí o bem... E o que eu recebi com isso? Nada!

— Eles estão aprendendo, estão evoluindo. Eu ainda tenho esperança.

— Esperança em que, Haniel? Estamos no século XX e nada mudou. Nada de Nova Era e nada de Apocalipse! Violência, traições, doenças... Isso lhe lembra alguma coisa? O mundo não mudará enquanto isso depender deles. A redenção não irá simplesmente chegar para nós como uma chuva de verão. Deixa estar claro para você que só nos redimiremos quando o Apocalipse chegar e nós tivermos uma nova oportunidade de combater as hordas de Samael. E ele só chegará se forcarmos a sua vinda.

— Você está se baseando em escrituras, escrituras feitas por mortais. Serafins, querubins, tronos... o que nós sabemos sobre isso? Nossas memórias são confusas, só lembramos da hesitação no momento da Grande Batalha e da glória perdida. A queda sem fim até a terra e as infinitas vidas. O que sabemos além daqueles que estão aqui e dos escritos humanos? Podemos confiar em nossas memórias? Não se esqueça que os humanos tendem a refletir seu mundo naquilo que escrevem. Não são palavras do Criador, mas das criaturas.

— Isso é heresia!

— Seria então um anjo herético?

— Ao contrário de você, não negamos nossa condição de caídos. Aceitamos o pecado de nossa covardia e buscamos nos redimir.

O silêncio pesa entre nós por alguns momentos. Alael olha para os demais, torna a olhar para mim e se permite um leve sorriso:

— Hoje você veste o manto dos Samaritanos, mas está se desencorajando. Em breve você estará entre os Errantes e, por fim, talvez venha a nós. Eu me lembro de tempos anteriores, Haniel, quando sua vontade era mais forte. Eu me lembro de você na Primeira Cruzada, em Jerusalém...

Eu me adianto e encaro firmemente o seu olhar:

— E eu me lembro de você na Cruzada Albigense, no sul da França.

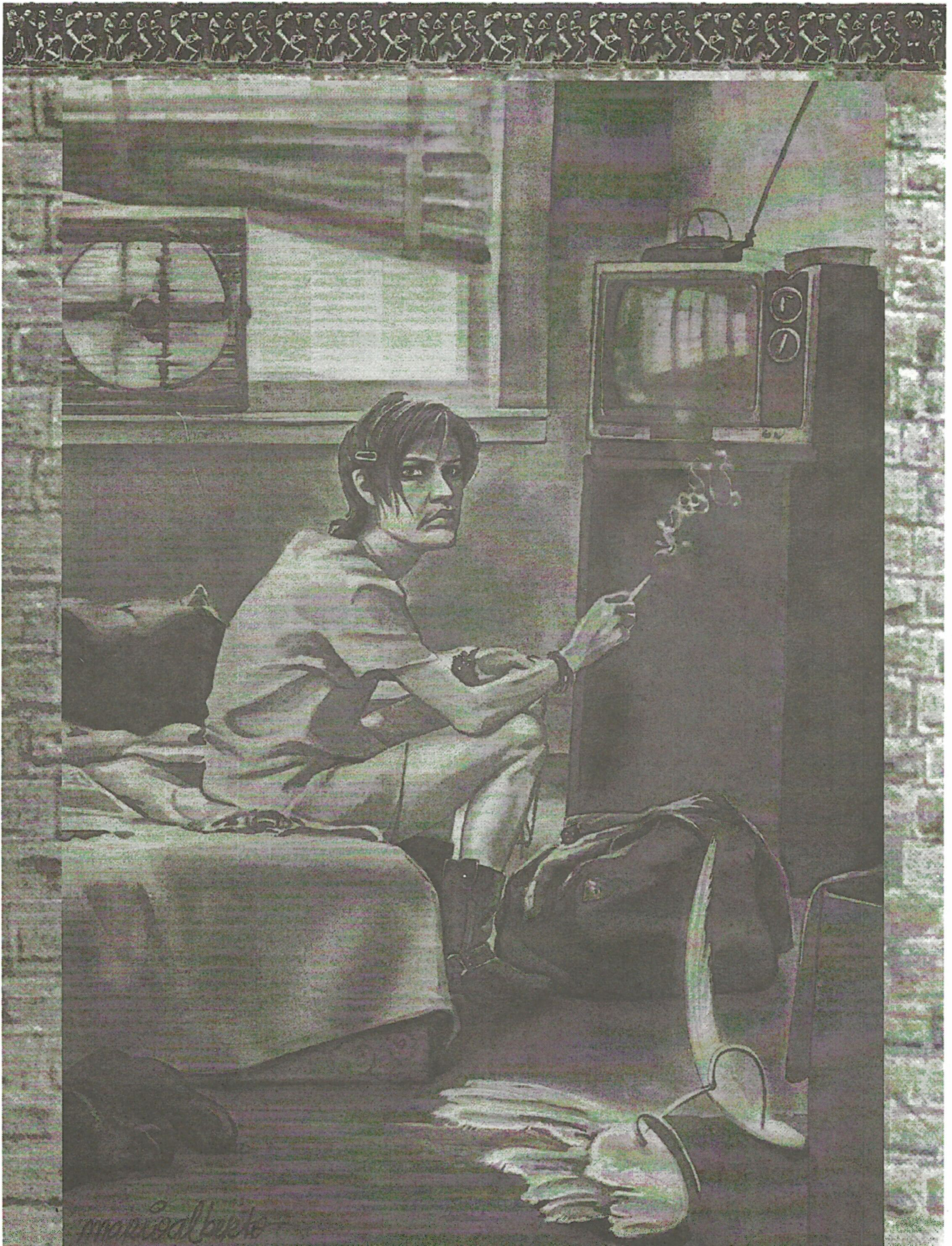
Alael franze a testa irritado, suas mãos se crispam e ele quase perde o controle, mas estamos em solo sagrado. Sua face se endurece e ele se afasta sustentando o meu olhar. Os outros se reúnem ao redor dele:

— Nós nos veremos novamente, Haniel.

E, sem mais uma palavra, eles partem. Fico de pé esperando eles desaparecerem no portão do cemitério, então caio esgotado. Penso ver lágrimas descendo dos olhos do anjo de pedra, mas com certeza é apenas efeito da chuva. Ergo meus olhos para o céu e mais uma vez pergunto:

— Por quê?

A única resposta que recebo é a chuva em meu rosto e o barulho do vento. Porém, como às vezes acontece, sinto paz em meu coração e me levanto novamente.



se afastar cada vez mais da realidade cotidiana e têm dificuldade em se relacionar com os humanos e os outros Caídos.

Na luta contra os Sammaelitas e a iniquidade humana, eles tendem a tomar um papel mais passivo, fornecendo informações mas sem agir diretamente. Chegam mesmo a ignorar conflitos e pedidos de ajuda em virtude da sua obsessão.

Outros Hierofantes acreditam que devem ter um papel mais ativo, que o combate e a vida fora das bibliotecas oferecem um saber prático tão ou mais essencial que o teórico, e que as pessoas que produzem novos conhecimentos devem ser preservados a todo custo.

Essa irmandade é bem coesa no que se refere à troca de conhecimentos ou à preservação dos mesmos. Mas são relutantes em arriscar suas bibliotecas ou suas vidas. Aliás, um dos desafios dos Hierofantes é conservar suas fontes de conhecimento de uma vida para outra.

PALADINOS

"Não sinto prazer nisso. Preferia estar em casa vendo televisão. São eles que não me permitem viver em paz, insistem em desafiar as leis de Deus, assim como esse cachorro-quente desafia o meu estômago. Um dia me falaram que eles existem por nossa causa, uma perversa inversão de papéis. Então é só cortar a minha cabeça que o mal deixará de existir? Gostaria que fosse assim tão fácil, mas não foi Miguel o primeiro a levantar a espada."



Verdade! Justiça! A fúria do justo destruindo o mal! A luz banindo as trevas! Este é o credo dos Paladinos. O sentimento de culpa destes Caídos se expressa em uma fúria avassaladora contra o que acreditam ser o mal. Eles têm ten-

dência a ver, ou querer ver, as coisas em preto e branco (o que facilita que sejam manipulados). Essa atitude pode levar a um certo fanatismo e a atos impensados.

Eles acreditam que o caminho para a Redenção está em banir o mal do Mundo. Esta irmandade é a mais ativa na luta contra os Juízes (que julgam tão terríveis quanto os Sammaelitas), Sammaelitas, criminosos, corruptos, etc. Infelizmente, eles atacam mais os efeitos do mal do que as causas do mal.

Os Paladinos são bem unidos em sua luta. Podem formar associações informais ou mesmo organizações. A velocidade do mundo aumenta cada vez mais, pedindo ações rápidas e eficientes. Apenas o tempo poderá dizer qual dos dois modelos é o mais eficiente. Os Paladinos de uma localidade sempre se ajudam em sua

SAMARITANOS

"Alguns minutos, apenas alguns minutos... Só eu e meu café. Mas minhas preces não são atendidas. Não sei por que ainda me frustro com isso. Mais uma emergência. Poderia fazer como qualquer colega e ignorar o bip até terminar o café. Afinal, também sou humano, minha cabeça dói e minha perna esquerda parece que vai se partir ao meio. E ainda não são quatro da manhã. O bip volta a tocar. O eco no refletório parece me denunciar. Quando voltar, o café estará frio."



Os Samaritanos se dedicam a minimizar o sofrimento dos seres a sua volta. Eles se dedicam à caridade, cura, ecologia e proteção dos inocentes. Ajudam os miseráveis a saírem da miséria, os perdidos a largarem o vício, etc.

A sua primeira ação é sempre de conciliação. Se necessário, a última será de destruição. Mesmo neste caso, eles se preocupam com as consequências desta decisão.

Os Samaritanos tendem a carregar um grande sentimento de culpa e se inspiram nos ensinamentos de paz e amor dos grandes líderes espirituais da Humanidade para alcançar a Redenção. Esta irmandade é razoavelmente unida, frequentemente trocando informações e providenciando abrigo e sustento temporário para outros Caídos. São os que mais se aproximam da prática religiosa humana.

JUÍZES

"Uma bomba, dezenas de mortos. Fecho o jornal. O mendigo em pé ao lado da mesa não me deixa respirar. Que insanidade! O mundo agoniza lentamente, e todos parecem desejar que a situação se perpetue. Isso porque eles não estarão aqui daqui a cem anos. Mas nós estaremos!"



Os Juízes acreditam que não haverá caminho para a Redenção enquanto os Caídos permanecerem na Terra. Talvez a Redenção pudesse vir se os mortais trabalhassem para isso, mas os Juízes já perderam as esperanças na Humanidade. Para eles, os homens já ouviram a mensagem repetidas vezes e nada fizeram além de deturpá-la e esquecê-la.

Assim, eles acreditam que a única opção é forçar a vinda do Apocalipse, onde eles terão uma nova oportunidade para lutar ao lado das legiões de Miguel contra as hordas de Sammael. Eles acreditam que assim se-

AS IRMANDADES

Os Caídos pertencem, na verdade, a uma única classe. São todos anjos que perderam suas asas e foram condenados a reencarnar eternamente na terra em um corpo humano. Podem ter forma feminina ou masculina, serem negros, brancos ou orientais. Seus poderes são os mesmos, seus dons quase os mesmos. As irmandades se formaram com o tempo e apenas caracterizam a atitude de determinados Caídos diante de sua condição e da busca pela Redenção.

As irmandades diferenciam os Caídos socialmente. São os elementos que irão caracterizá-los em termos de poderes e dons. As irmandades não são necessariamente inimigas ou amigas. Muitos Caídos preferem se aliar aos humanos, viver sozinho ou conviver com anjos de outras irmandades.

Muitos lutam para estruturar melhor as irmandades e criar ações conjuntas. Mas um número ainda maior não vê utilidade ou motivos para isso. No final, o acaso acaba prevalecendo como principal articulador de alianças.

Os Caídos sempre retornam com a mesma aparência e apenas desta forma ele poderá ser reconhecido pelos outros anjos. Como, apesar da origem mística, seu corpo é biologicamente humano, é mais fácil para os Caídos esconderem sua natureza. Além disso, não possuem outra forma. Entre os seres sobrenaturais, são os mais desconhecidos.

ERRANTES

"Encerro a conta e volto a por meus pés na estrada. Como sempre, alguém me oferece carona. No rádio, uma dessas músicas eletrônicas. Os rapazes perguntam se me agrada e eu minto afirmativamente. Mais por curiosidade do que por educação. Não gosto da música, mas da sua existência, do contraste com as montanhas lá fora... O mundo às vezes se revela um estranho mosaico, e aproveito estes momentos para tentar decifrá-lo. Puxo uma conversa qualquer sobre o nosso destino."



Errantes são os Caídos que fazem da busca pelo caminho da Redenção o seu maior propósito. O caminho às vezes se torna mais importante do que o destino. Ao contrário dos demais, eles não acreditam ter encontrado a trilha certa.

Muitos não acreditam que haja um único caminho certo, concebendo a busca da Redenção como uma peregrinação pessoal, diferente para cada indivíduo. Eles buscam suas respostas em andanças sem fim, buscando o

Os Errantes desconfiam de seus olhos e acreditam no que não podem ver. Obviamente, esta não é uma irmandade organizada, mas eles trocam idéias e descobertas quando se encontram pelas esquinas do mundo.

HEDONISTAS

"Ao voltar pra casa, às vezes me deparo com os fiéis se encaminhando para a primeira missa do dia. O brilho do sol no alto dos prédios contrasta com as luzes do estrobo ainda gravadas na minha retina. Estou indo pra casa, mas poderia ser qualquer lugar. Pode parecer uma pouca coisa... e é! Mas é melhor gastar meu tempo a andar sem destino do que pensar que um dia chegarei a algum lugar. O sinal abre, eu deixo para trás um pouco da minha piedade por essas pobres almas."



Infelizmente, muitos foram os Caídos que desistiram. Depois de buscas infrutíferas, acabaram optando por desfrutar o seu exílio. Eles decidem se dedicar a uma busca inconsequente do prazer, conscientes de que, se morrerem, voltarão.

Os Hedonistas se dedicam a tudo que é lúdico: festas, alucinógenos, sexo, arte, jogos, etc. A maioria ignora a luta contra os Sammaelitas e outras ameaças, ou se une a ela apenas em busca de emoções para aliviar seu tédio.

Outros, apesar de sua busca incessante pelos prazeres do mundo, podem se sentir compelidos a combater as injustiças que ocorrem a sua volta. Esta irmandade só é unida no que se concerne a dar festas e curtir a vida.

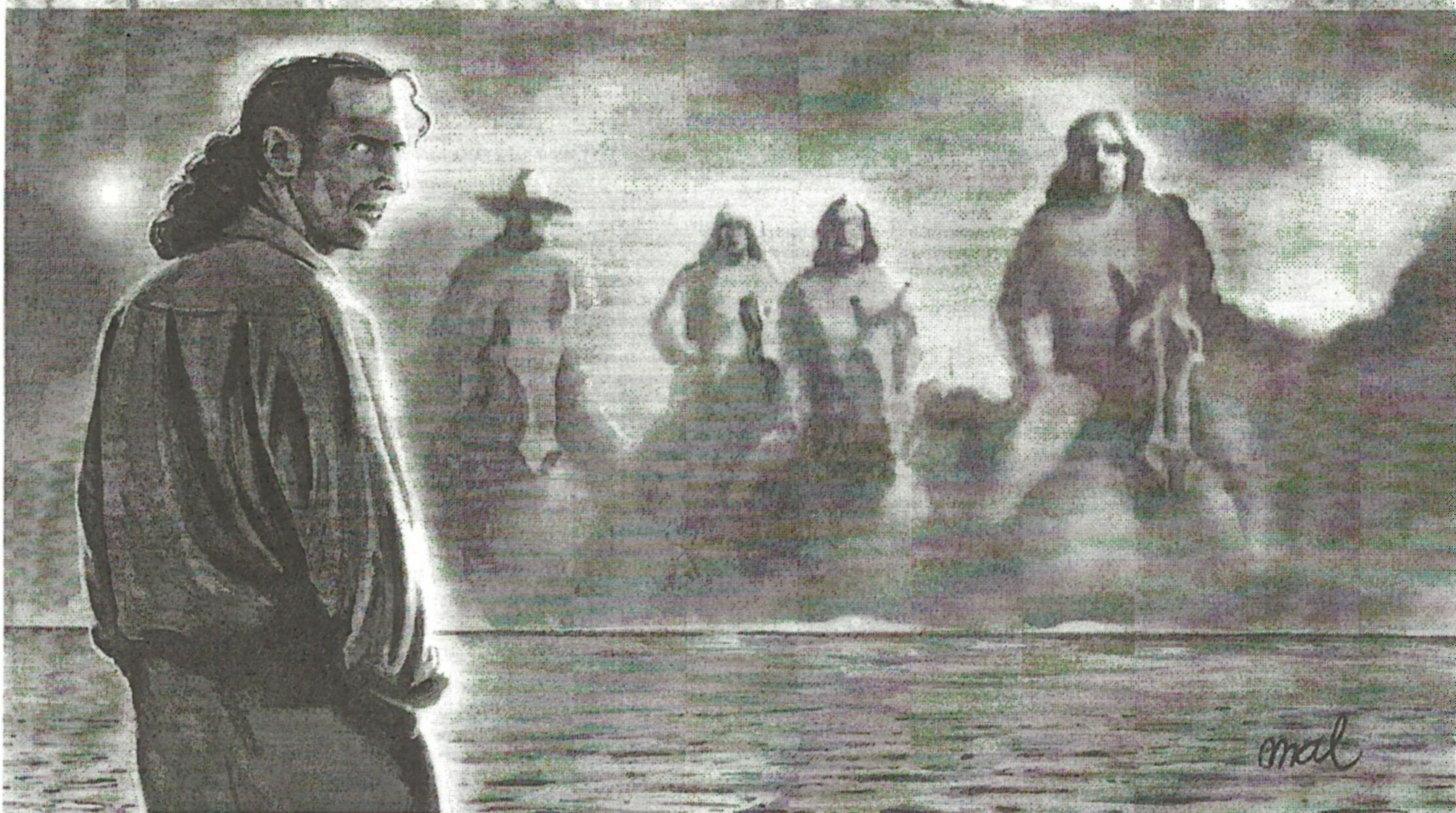
HIEROFANTES

"Fico alguns segundos parado olhando para ele. O que ele espera? Que, num salto, pegue o casaco e o siga até a rua? A realidade pode ser tão envolvente... Quando a gente se dá conta, já não é possível ver com clareza o que está acontecendo. Uma armadilha. Eu fecho o livro e o empurro em sua direção. É toda a ajuda que posso lhe oferecer sem perder o sentido dos fatos."



Os Hierofantes acreditam que acumulando conhecimento encontrarão a Redenção. Quando estiverem suficientemente cultos e instruídos, eles descobrirão o Grande Enigma, o verdadeiro caminho, e poderão retomar seus lugares no Paraíso.

Essa busca pelo conhecimento pode se tornar obsessiva. Muitos hierofantes são mais neutros do que



Se, para apressar o Apocalipse, eles têm que fazer com que diversos humanos sofram, eles aceitam este fardo, pois, no final, os justos herdarão o Reino dos Céus.

Os Juízes acreditam firmemente nas escrituras que anunciam o Apocalipse. Esta irmandade possui uma estrutura hierárquica rígida e uma admirável coesão interna, atuando normalmente em pequenos grupos. Juízes que preferem agir sozinhos podem contar com uma rede de informações e com reforços, caso seja necessário. Eles também utilizam humanos fanáticos como seguidores e mercenários como bucha de canhão.

Porém, mesmo dentro dessa estrutura rígida há divisões. Alguns querem provocar o Apocalipse com o mínimo de mortes possível. Outros conseguem falar normalmente sobre "a morte de milhões de pessoas para provocar um bem maior", mas não são capazes de matar friamente inocentes. Já não há problemas em matar Caídos. Afinal, eles voltam!

Há muitos juízes que usam a corrupção da humanidade contra ela mesma, fazendo subornos e se associando a criminosos, ou simplesmente dando corda para que a própria humanidade se enforque.

O combate aos Sammaelitas e Possuídos tem prioridade e alianças temporárias com outras irmandades são comuns. Curiosamente, os métodos de Sammaelitas e Juízes se assemelham. Porém, o que os Juízes dese-

denados. Ou seja, Juízes e Sammaelitas lutam pela mesma guerra, ansiosos por tomar seus lugares (opostos) nas trincheiras.

Caídos que deixam os Juízes são geralmente perseguidos e mortos para que não revelem os esquemas em andamento. Os Juízes ganharam a desconfiança das outras irmandades, ou mesmo a inimizade, no caso dos Paladinos.

Os Juízes possuem os mesmos poderes que os demais Caídos, mas acabaram desenvolvendo um poder especial, único, que fazem questão de não repartir com outras irmandades: Verdade.

RECÉM-CAÍDOS

"Há séculos nós os observamos. Há séculos nossos irmãos vivem entre eles. Por que não retornam? Por que não alcançam a Redenção? Será a vontade do Criador ou será que, de tanto viverem entre os humanos, não sabem mais viver longe deles? Viver tão perto e tão distante, limitar-se a observá-los entre luzes e sombras. Esquecer-se das cores. Como estará o céu hoje? Qual será o seu tom de azul? Como será sentir o vento desta manhã tão cinza?"

Os Celestiais que optam por se tornarem Caídos, além de terem seus poderes diminuídos, também perdem o contato com os Celestiais. Porém, não se enqua-

Um recém-Caído deseja experimentar a humanidade, vivê-la intensamente como um Hedonista, mas não inconsequentemente. Ele vai querer experimentar até mesmo as suas fraquezas, responsabilidades e limitações.

Ele continuará se preocupando com o bem-estar dos humanos, mas não tão dedicadamente quanto um Samaritano. Vai querer conhecimento e experiências, mas não como um Hierofante ou um Errante. Porém, mostrará preocupação e temor em relação aos Juizes.

Os recém-Caídos, na verdade, não se aproximam muito dos outros Caídos. Chegam a ser bastante ingênuos, o que torna difícil os primeiros meses na sociedade humana.

Os Celestiais costumam acompanhar com bastante interesse os seus passos, seja pela curiosidade ou pela preocupação com a influência de Condenados e Sammaelitas.

CELESTIAIS

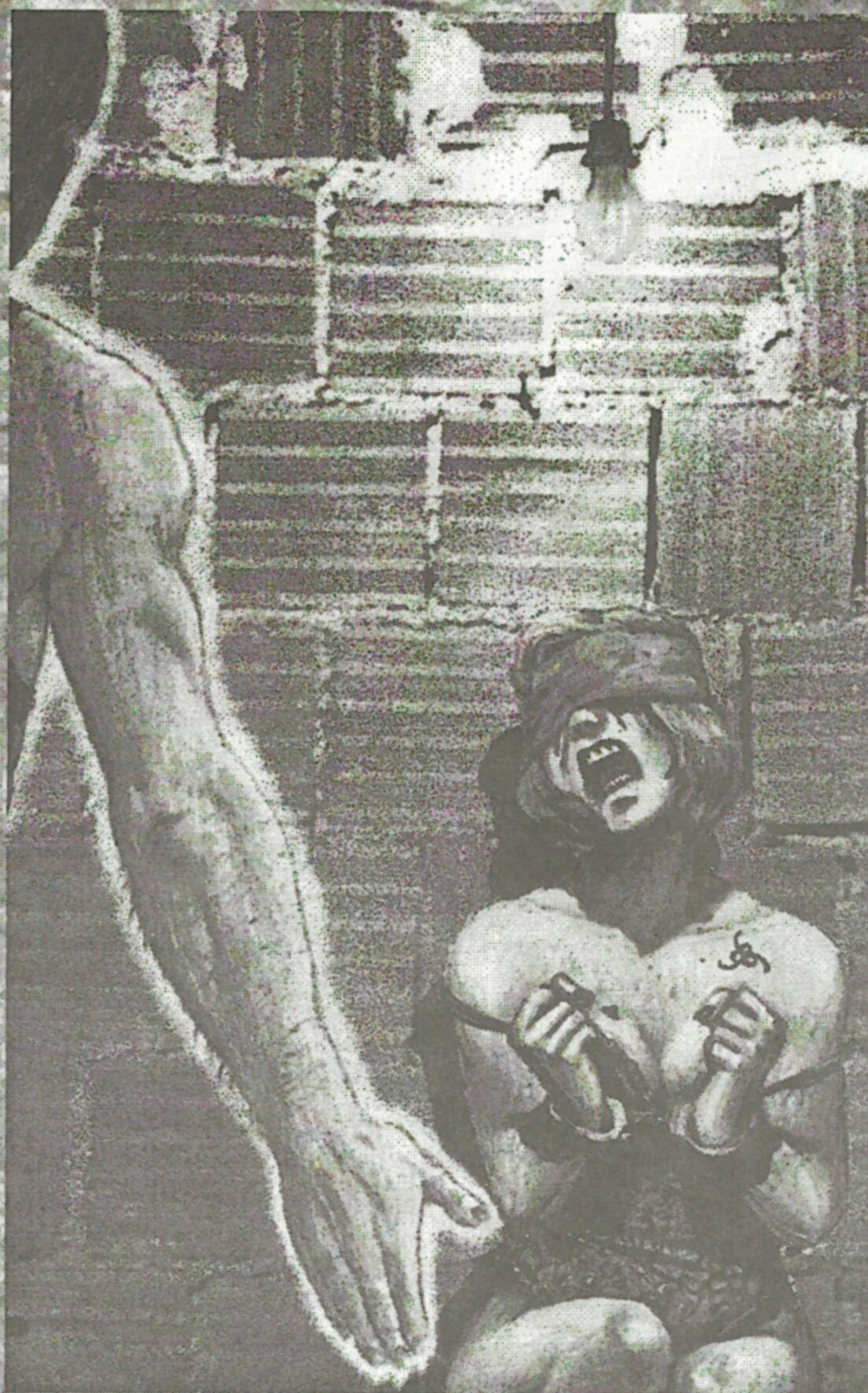
"Eles olham através de nós, mesmo quando fechamos os nossos olhos e nos penetram. Nós os ouvimos, mas eles não falam conosco. Se nos tocarem, nada sentiremos. Somos como fantasmas, mesmo entre os fantasmas."

Os Celestiais não se dividem em irmandades e seus poderes, em comparação aos humanos e Caídos, são praticamente infinitos. Porém, suas ações são bastante restritas. Os únicos poderes utilizados diretamente por um Celestial são Sincronicidade e Empatia (com o intuito de aliviar a angústia alheia). Em geral, procuram ser indiferentes aos problemas dos Caídos.

Eles não são invisíveis e imateriais apenas para humanos e Caídos, mas também para os Espectros. A diferença é que um Celestial pode aparecer e se comunicar com um espectro se assim desejar. Mas ele apenas o faz para os espectros que se encaminham para o túnel de luz. Teoricamente, um Celestial pode ser invocado ou exorcizado através de ritual.

Um Celestial só pode ser percebido por quem tiver Magia excelente, seja humano ou Caído. Mesmo assim, não poderá ser visto, ouvido, ou tocado. Por outro lado, será visto por animais e poderá até mesmo puxar alguma conversa.

É bom observar que perceber um Celestial não significa identificá-lo. A pessoa apenas sente uma presença (poderia ser um espectro) ou algo sobrenatural



Celestiais e Condenados não se confrontam diretamente, sempre usando a humanidade como seu campo de batalha. Há um respeito mútuo, mas que não apaga uma eternidade de antagonismo.

CAÍDOS vs SAMMAELITAS

"Por que deveria odiá-lo? Por muito tempo também foi um de nós. Trata-se de um irmão que se perdeu em seu caminho. Também não será por isso que o deixarei fazer essas coisas. Afinal, quem desistiu da Redenção foi ele, não eu! Talvez ele possa recuperar a sua fé, mas talvez eu tenha que matá-lo. Não se trata, de qualquer forma, de um final feliz. Mas não fomos nós que começamos esta história, somos apenas personagens de uma trama de humor duvidoso."

Em geral, todas as irmandades vêem os



mais intensidade. Os mais ferozes são os Paladinos. O resto até chega a demonstrar alguma compreensão e piedade pelos Sammaelitas. Porém, não têm a mesma consideração pelos Possuídos.

Uma coisa é ser um Caído por séculos, sofrendo com a indiferença divina, reencarnar eternamente, sem perspectivas, perder as esperanças e se aliar a Sammael. Outra coisa é ser um humano, ao qual eles, Caídos, deveriam servir como Celestiais, e renegar o Criador por ambição pessoal. Isso, para um Caído, é realmente imperdoável.

Depois dos Paladinos, os mais impiedosos são os Juízes. A postura de Samaritanos, Errantes, Hedonistas e Hierofantes variam individualmente. Os Caídos conseguem compreender melhor um Caído que tenha se transformado em Sammaelita do que um Celestial que tenha optado por cair.

Em solo sagrado, Caídos e Sammaelitas são obrigados a uma trégua. Ninguém na verdade sabe a razão, apesar de fazer muito sentido para todos. Talvez tenha acontecido algo no passado, algo que se perdeu na memória, algo que só Celestiais e Condenados ainda recordam.

OS ELEMENTOS

O elemento ao qual o Caído está associado deve ser coerente com a sua personalidade. Caídos ligados ao Fogo costumam ser atléticos e guerreiros. Caídos ligados à Água tendem a ser místicos e intuitivos. Caídos ligados à Terra podem ser protetores e determinados. Caídos ligados ao Ar são intelectuais e pragmáticos.

São os elementos que definem, a princípio, os poderes de um Caído e particularizam os seus dons inatos. Ao despertar, o Caído recupera apenas os poderes relacionados ao seu elemento. Com o tempo, ele poderá (re)aprender os demais poderes, mas será preciso a ajuda de um Caído que tenha o poder desejado.

Além disso, para comprar e desenvolver um poder que não é ligado ao seu elemento, o Caído terá que gastar o dobro de Pontos de Experiência (ver Magia).

DONS INATOS

Recuperam 1 ponto de Saúde em contato com o elemento ao qual são associados, ou gastando 1 ponto de Poder Mágico. É importante frisar que essa recuperação depende em grande parte do grau de pureza do elemento: um rio cristalino permite que um Caído ligado à Água recupere 1 ponto de Saúde por rodada em contato com ele, mas um fétido e poluído pode só dar-lhe 1 ponto à cada 3 rodadas, ou não permitir nenhuma recuperação. O mesmo pode aconte-

um elemento quase sempre puro. Essa decisão fica a critério do Mestre.

Quando seus corpos sucumbem, eles morrem e o corpo desaparece em pouco tempo (quando não estiver sendo observado). Em poucos anos surge uma criança pequena e sem memória, que é o Caído com seu corpo refeito como o de um humano normal.

Os Caídos são sempre estéreis.

Recuperam seu Poder Mágico ao nascer do sol (ver Magia).

Dons associados aos elementos:

- Água: respirar sob as águas.
- Ar: saltar o dobro da distância normal e danos de queda reduzidos à metade.
- Fogo: imunidade ao fogo.
- Terra: comunicar-se com os animais.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

No caso dos Caídos, os atributos variam de acordo com o elemento ao qual o personagem é ligado.

- Água: 10 pontos em Destreza, Intuição e Magia.
- Ar: 10 pontos em Destreza, Intelecto e Magia.
- Fogo: 10 pontos em Força, Presença e Magia.
- Terra: 10 pontos em Resistência, Vontade e Magia.

PODERES SOBRENATURAIS

Sincronicidade (poder comum a todos os Caídos).

Poderes da Água: Agilidade, Empatia e Oráculo.

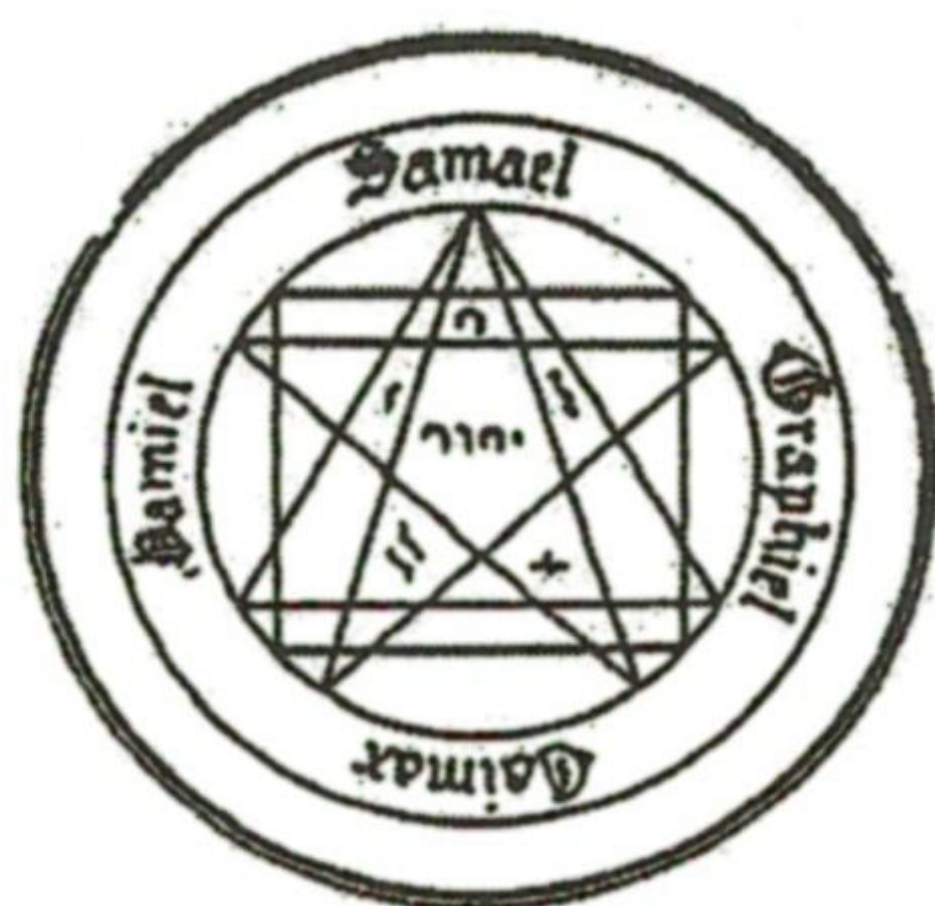
Poderes do Ar: Cura, Diafaneidade e Ilusão.

Poderes do Fogo: Espada de Fogo, Luz e Temor.

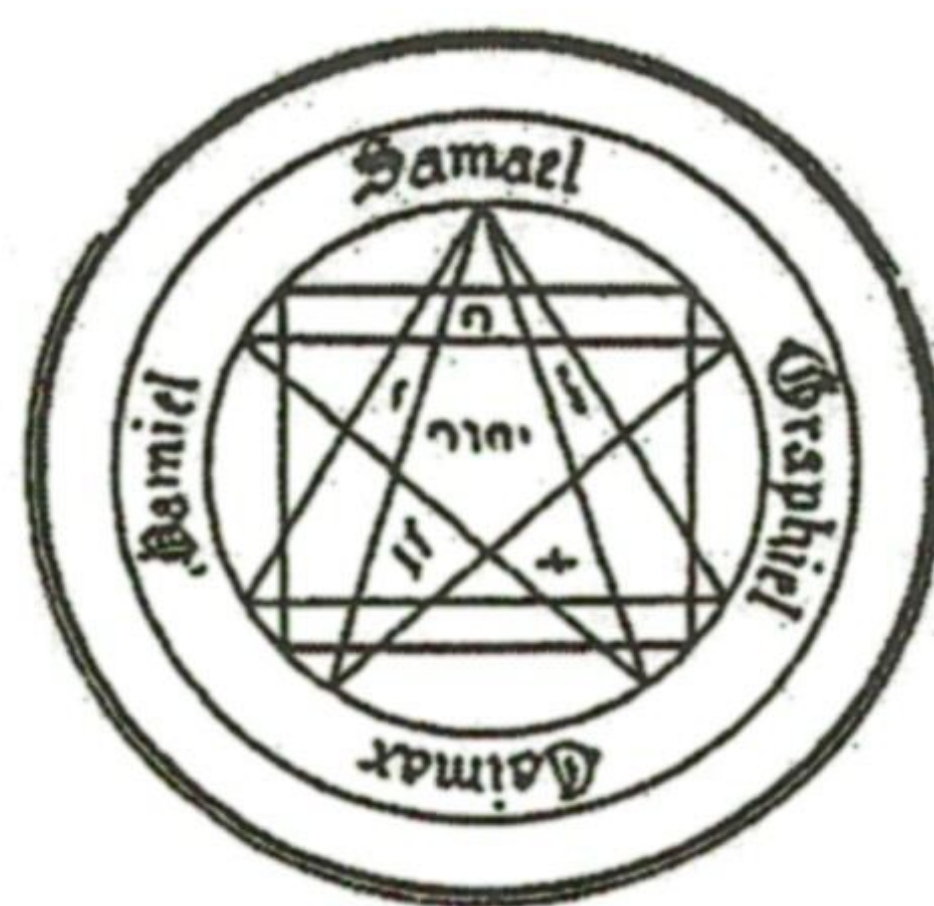
Poderes da Terra: Fauna, Força e Solidez.

Verdade (poder especial dos Juízes).

AS PORTAS DO INFERNO

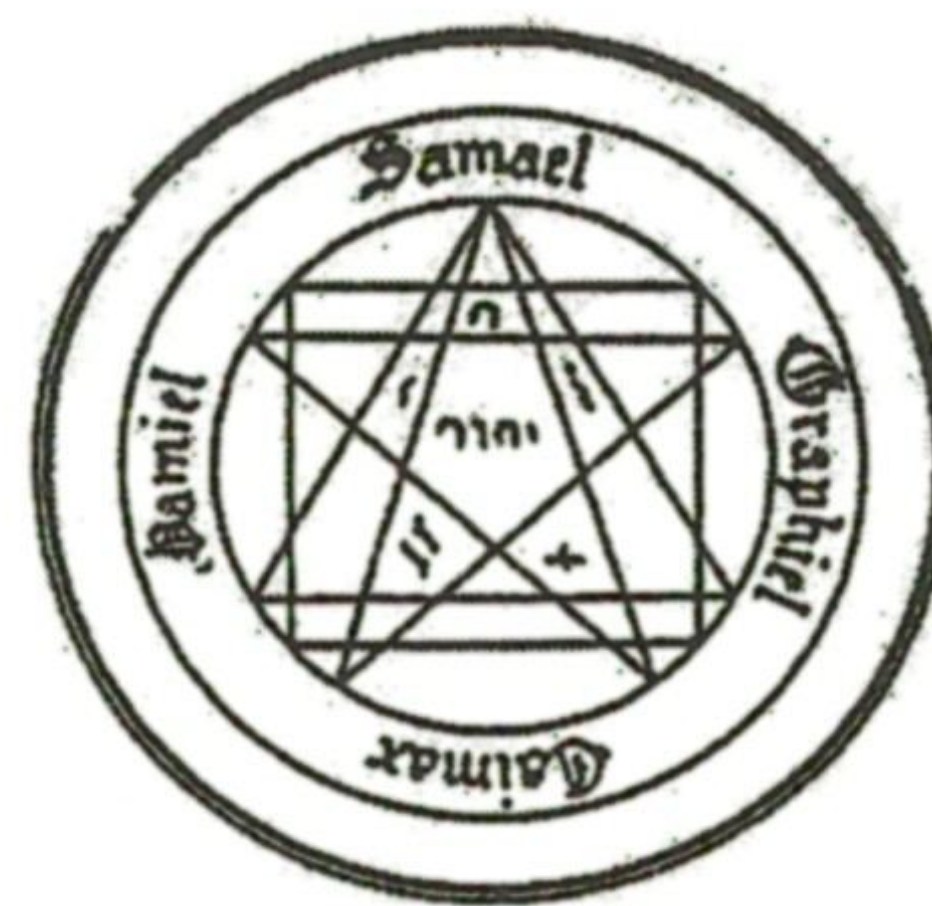


Conto



Sammaelitas

- recém-caídos
- condenados
- sammaelitas vs caídos
- os elementos
- dons inatos
- limitações
- bônus de entidade
- poderes sobrenaturais



Possuídos

- dons inatos
- limitações
- bônus de entidade
- poderes sobrenaturais



ou lhe contar uma história. Não que você tenha a opção de não ouvi-la. Era uma vez uma antiga vila na Europa Ocidental, lá pelo ano de 745 d.C. Sim, isso faz tempo paca! Havia um homem de nome Raguel. Muito tempo antes disso, mais tempo do que posso me lembrar, ele era um anjo.

Raguel era um bom homem, o melhor entre os Gal-dos. Organizava vários de nós, fazia-nos agir em conjunto, Paladinos e Samaritanos orientando a Humanidade, procurando tirá-la daqueles tempos de trevas. Nossa, como eram horríveis aqueles dias! E vocês ainda conseguem ver romantismo na Idade Média! As cidades pareciam grandes currais, o ar era irrespirável. Você já experimentou arrancar os dentes sem anestesia? Mesmo antes do meu despertar já tinha perdido quase metade dos meus. Mas voltemos a Raguel...

Ele era um líder! Supervisionava o nosso bom comportamento, nos apoiava quando necessário, sendo violento quando preciso. Raguel tentou usar a religiosidade dos homens para orientá-los nos verdadeiros ensinamentos de Deus, ensinando muitos a ler e a compreender as palavras da Bíblia. Aquela altura, muito já se havia perdido do texto original, que, por sua vez, não era lá muito fiel aos acontecimentos. Qualquer Hierofante poderá lhe confirmar isso, na sua próxima vida, é claro. Na verdade, chego a acreditar que Jesus perdeu a viagem. Se pudesse ver o que fizeram com sua palavra, talvez não tivesse perdido o seu tempo. Mas voltemos a Raguel...

Ele questionava a Igreja, na época um poço de corrupção. E ele denunciava isso abertamente, e implorava pela orientação dos Celestiais. Para convencer seus devotos, revelou seus poderes e a sua origem celestial. Não sei se era a sua intenção, mas acabou estimulando a adoração aos anjos, o que hoje os livros de teologia chamam de anjoatratia.

Mas essa história não foi muito longe. Um conselho da Igreja, liderado pelo papa Zacarias, decidiu que Raguel era um demônio que se disfarçava de anjo. Ele foi condenado e seu nome foi expulso da Hierarquia Celeste nos livros sagrados.

Enquanto era queimado vivo, Raguel implorava e bradava aos céus para que intervissem. Ele pedia que chovesse, que Celestiais viessem em seu auxílio, que cavaleiros surgissem no horizonte. Você está vendo algum cavaleiro no horizonte? Raguel também não.

Por fim, sentindo-se desprezado e vendo que todos os seus esforços tinham sido em vão, ele amaldiçoou Miguel e suas legiões e abraçou a causa dos rebeldes, tornando-

Emocionante, não acha? Na época achamos que tinha sido uma provação, que mais uma vez estávamos nos colocando acima da humanidade e por isso os Celestiais permaneceram surdos aos apelos de Raguel. Mudei muito desde então. Na verdade, quase fui um santo em minha última vida. Trônico, não? E de que isso me adiantou?

Meu "pai" nesta vida era um Federal. O velho era dos bons, mas isso não valeu muito para a aposentadoria. Me pareceu uma boa idéia seguir a carreira. Passei cinco anos fazendo prisões, me arriscando e sendo honesto. Neste tempo, vi vários colegas prosperarem e serem promovidos. Minha conduta era motivo de deboche e raiva. Meus superiores, sempre indiferentes aos meus esforços.

Um dia eu fui baleado em um tiroteio com traficantes. Fiquei muito tempo no hospital e meu aluguel estava atrasado. Bem, todos recebem um envelope com dinheiro, eu nunca tinha aceitado. Dessa vez aceitei, e nada aconteceu. Raios não cruzaram os céus, denúncias não me atingiram, apenas o dinheiro existia no meu bolso.

Ao longo dos anos, fui ficando mais flexível. Vi prostitutas serem exploradas nas ruas, mas preferirem essa vida a serem caixas de supermercado. Vi crianças roubarem e serem mortas. Vi políticos mentirem e serem reeleitos. Vi preces subirem aos céus como a fumaça das fábricas e caírem no chão sem serem atendidas, como fuligem.

Vi o mundo podre que os humanos construíram com suas mãos a partir dos dons que Deus lhes havia dado. Era para eles que eu deveria me curvar? Ou para Ele, que é indiferente a mim e aos próprios homens? Dei um basta! A história da Humanidade está cheia de exemplos do novo substituindo o velho, e eu decidi seguir o seu curso. Abraçei a causa de Sammael e recebi seus poderes.

Hoje, eu sou um delegado, cumprio com minha missão de deixar que a Humanidade se afogue nos seus próprios excrementos. Às vezes, até prendo alguns idiotas que não sabem fazer o serviço bem feito. É bom ter alguém pra espancar. De quebra, mostro um pouco de serviço.

Outras vezes, pego algum intrometido como você. Sabe aquele policial que o prendeu? Seu nome é Pedro, um grande pé-no-saco! Teima em ser honesto e é bastante persistente em seus deveres. Acho que nunca avançou um sinal na vida. Eu deveria matá-lo, mas ele me lembra do que eu fui um dia. Talvez seja nostalgia.

Além do mais, ele serve como exemplo para todos de como é fútil a honestidade. Você não vê a beleza disso tudo? Um Paladino, trazido a mim pelo policial mais honesto da cidade por matar um Possuído, um inimigo da Humanidade!

Você, eu sei que voltará. Mas eu, quando me for,





SAMMAELITAS

"Já esteve em uma igreja, num templo qualquer? Já pôde ouvir as orações de dor, as súplicas de compaixão? E quem as estaria ouvindo? A casa do Senhor! Eu seria capaz de ouvir os risos através dos vitrais se ainda fosse capaz de escutá-lo. E quem seria capaz de rir diante de tanta dor? Apenas o mal que há em nosso Senhor! Sim, nosso! Quem criou o Inferno? Quem criou Sammael? Pra que você acha que existimos? Estamos apenas cumprindo o nosso papel."

Eles são os Caídos que abandonaram a busca pela Redenção, mas, ao contrário dos Hedonistas, eles guardam uma grande mágoa e indignação por sua pena. Muitos culpam a Humanidade e acreditam que o atual estado do mundo comprova que Sammael estava certo ao julgá-la uma criação indigna e inferior aos anjos. É por culpa dos humanos e da intransigência divina que os Caídos enfrentam vida após vida sem jamais conseguir se redimir. A frustração crescente leva ao ódio e o ódio os leva a abraçar a causa de Sammael.

Outros acham que os humanos não têm culpa de serem uma criação inferior e podem existir, desde que aprendam o seu devido lugar. Nesses casos, eles não têm nenhum problema em trabalhar com os Possuídos. Em comum, apenas o ódio aos Celestiais e o desprezo aos Caídos que insistem em procurar uma Redenção que nunca chega.

Os Sammaelitas tentam cooptar outros Caídos para sua causa, particularmente aqueles com os quais tinham laços de amizade antes de se tornarem rebeldes. Sammaelitas não têm nenhum pudor em matar Caídos, pois eles voltam.

Por outro lado, os Sammaelitas viveram por muitos séculos entre os humanos e alguns passaram a admirá-los e a gostar deles. Mas nada mudava em relação à indiferença Divina. Assim, além do ódio, a frustração e o desespero são motivos bastante comuns para que um Caído se torne um Sammaelita. Nestes casos, a humanidade não é a inimiga, tampouco os outros Caídos, vistos como iludidos que não enxergam a inevitabilidade da queda final. Os inimigos são os Celestiais e o próprio Criador, o culpado por todo esse sofrimento. Os humanos são considerados baixas inocentes, mas necessárias, de uma guerra maior.

Os Sammaelitas são uma irmandade com poucos membros em relação aos demais Caídos. Isso se deve muito ao fato de um Sammaelita não reencarnar após sua morte, se tornando um Condenado.

Para se tornar um Sammaelita, o Caído deve fazer um ritual de invocação. Assim, dentro de um círculo limitado, surgirá Sammael, que poderá ser ouvido e visto pelo Caído.

Uma vez confirmado o pacto, o Caído recebe os poderes dos Sete Pecados Capitais de Sammael. O principal objetivo de ambos é prejudicar a Humanidade, mas não de forma terrorista, e sim fomentando e estimulando os seus vícios e defeitos.

Com isso, pretendem mostrar ao Criador que a sua preciosa criação é falha e inferior, além de autodestrutiva. Ao mesmo tempo, almejam ganhar forças para vencer o conflito final, o Apocalipse.

Apesar do objetivo em comum, os Sammaelitas não agem necessariamente em conjunto, assim como as demais irmandades.

Isso acontece devido aos diferentes pontos de vista em relação à Humanidade. Os Condenados procuram influenciar a irmandade para mantê-la unida em suas ações e objetivos.

Mesmo com esses problemas, a irmandade detém razoável influência em diversos segmentos da sociedade humana, tendo acesso a uma grande rede de informações e seguidores, entre eles os Possuídos.

A irmandade possui alguns contatos com os necromantes, trabalhando ocasionalmente com alguns de seus membros.

RECÉM-CAÍDOS

"Eu vi o céu cair. Vi muitos depois de mim desistirem e mais uma vez caírem. Mas ninguém ainda soube me explicar por que, quando a terra se abriu, o céu estava a meus pés..."

Assim como os Caídos vieram à Terra por suas incertezas e covardia, alguns Condenados podem já não estar tão certos das decisões tomadas no passado e do papel que desempenham no presente. Afinal, se encontram tão próximos da Humanidade quanto os Celestiais e podem se ver atacados por dúvidas.

Assim, nada impede que um Condenado se sinta tão desconfortável com sua condição e acabe também perdendo suas asas e "caindo" como seus antigos irmãos. Não há registro que algo do gênero tenha acontecido. Talvez pelo fato de que isso provocaria imenso ódio entre Sammaelitas e Condenados.

Se há algum Caído vindo do Inferno, ao invés do Paraíso, seus ex-aliados podem estar garantindo que suas encarnações sejam bem curtas. Breves o suficiente para que o fato não tenha sido notado.

Obviamente, o recém-Caído perde os poderes de Sammael e se torna um Caído como qualquer outro, reencarnando eternamente entre os humanos.

Ao contrário de um Celestial que optou por cair, este Caído estaria engajado nas questões das irmandades e



CONDENADOS

"E Ele te criou e moldou, e depois disse aos Anjos: Proscernai-vos diante de Adão! E eles caíram prosternados, todos, menos Iblis, que se recusou a prosternar-se.

Ele disse: O que te impediu que caíesses prostrado quando te ordenei? (Iblis) disse: Sou superior a ele. Tu me criaste do fogo, enquanto a ele, Tu o criaste do barro.

Ele disse: Precipita-te daqui! Não compete a Ti mostrar orgulho aqui, portanto lança-te! Oh! Tu és um dos degradados."

ALCORÃO, VII
(citação extraída de
"O Livro dos Anjos")

Os Condenados possuem o mesmo nível de poder que os Celestiais, somando-se os poderes de Sammael. Suas ações são igualmente restritas. Por mais que não gostem, ainda se encontram amarrados pela vontade de Deus. E todas as suas ações na Terra estão sob Sua vigilância.

Os únicos poderes utilizados diretamente por um Condenado são Sincronicidade e Empatia (com o intuito de aumentar a angústia alheia). Assim como os Celestiais eles são invisíveis e imateriais para humanos, Caídos e

Os Condenados só podem ser percebidos por quem tiver Magia excelente, seja humano ou Caído. Mesmo assim, não poderá ser visto, ouvido ou tocado.

Os Condenados fazem de tudo para estimular as frustrações, desesperança e indignação dos Caídos. Eles possuem as mesmas limitações que os Sammaelitas, mas só podem ser atingidos pela Luz de um Celestial, exceto quando se encontra materializado em um ritual. Contudo, Condenados e Celestiais não entram em combate na Terra, seus conflitos são resolvidos através de sua influência sobre a Humanidade. Este combate está reservado para o Apocalipse.

SAMMAELITAS vs CAÍDOS

"A queda é inevitável. Eles estão surdos às risadas dos Celestiais, vendo suas esperanças destroçadas, seu desespero. Você me entendeu mal, eu não os odeio, pelo contrário! Apenas tento ajudá-los a ver o destino que lhes foi traçado. Eu já fui como eles, eu sei como é humilhante viver de ilusões."

Os Sammaelitas vêem os Caídos em geral com um pouco de pena e uma ponta de superioridade. Alguns

seus antigos irmãos. Porém, não hesitam em matá-los caso seja necessário. Muitos pouco ligam para o detalhe, pois sabem que irão reencarnar.

Sentem alguma simpatia e compaixão pelos Hedonistas e Errantes, respeitam muito os Hierofantes, têm pena dos Samaritanos (os mais iludidos de todos), perdem a paciência com os Paladinos e consideram os Juízes uns lunáticos que, apesar de fazerem o mesmo que eles, os consideram como inimigos.

Em solo sagrado, Caídos e Sammaelitas são obrigados a uma trégua. No presente, as razões disso são desconhecidas para ambos. Os Condenados nada revelam, apenas confirmam o boato.

OS ELEMENTOS

Os Sammaelitas, assim como os das outras irmandades de Caídos, são associados a um dos quatro elementos: Ar, Fogo, Terra e Água. O elemento está relacionado à personalidade do anjo e define os seus poderes.

DONS INATOS

Recuperam 1 ponto de Saúde em contato com o elemento ao qual são associados, ou gastando 1 ponto de

Poder Mágico. É importante frisar que essa recuperação depende em grande parte do grau de pureza do elemento.

Os Sammaelitas são sempre estéreis.

Recuperam seu Poder Mágico ao nascer do sol (ver Magia).

Dons associados aos elementos:

- Água: respirar sob as águas.
- Ar: saltar o dobro da distância normal e danos de queda reduzidos à metade.
- Fogo: imunidade ao fogo.
- Terra: comunicar-se com os animais.

LIMITAÇÕES

Os Sammaelitas possuem os mesmos poderes que os Caídos, exceto Luz.

Não podem usar seus poderes em solo sagrado.

Pessoas com Fé verdadeira têm maior resistência aos seus poderes.

São queimados pela Luz dos demais Caídos.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais. No caso dos Caídos, os atributos variam de acordo com o elemento ao qual o personagem é ligado.

- Água: 10 pontos em Destreza, Intuição e Magia.
- Ar: 10 pontos em Destreza, Intelecto e Magia.
- Fogo: 10 pontos em Força, Presença e Magia.
- Terra: 10 pontos em Resistência, Vontade e Magia.

PODERES SOBRENATURAIS

Sincronicidade (poder comum a todos os anjos).

Poderes de Sammael (comum a todos os Sammaelitas):
Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Preguiça e Soberba.

Poderes da Água: Agilidade, Empatia e Oráculo.

Poderes do Ar: Cura, Diafaneidade e Ilusão.

Poderes do Fogo: Espada de Fogo e Temor.

Poderes da Terra: Fauna, Força e Solidez.





Posso dizer umas últimas palavras? Não aqueles que se contentam com o seu destino, outros que procuram algo além. Foram destinados a servir de rebanho, sorrindo a cada desgraça, a cada morte sem sentido... Vocês me condenam por ter me aliado ao Diabo, mas me digam vocês onde está o mal? Vendo um velho bastardo impune cercado de dólares pelo resto da vida, um jovem batalhador sendo espancado até a morte na próxima esquina, eu tenho que acreditar que isso é para o nosso bem? Se fiz o que fiz foi para me proteger do mal, foi para ter poder para combatê-lo, foi por recusar o meu papel neste teatro do absurdo! Se são o que dizem ser, vocês são iguais a mim, mas não tiveram coragem de ir até o fim. Por isso nos usam para expiarem sua culpa e sua covardia... hum!"

POSSUÍDOS

Além dos Caídos, também existem os humanos que servem a Sammael. Eles "vendem suas almas" em troca de poder, dinheiro e prazer. Em troca, recebem aliados poderosos e os poderes ligados aos Sete Pecados Capitais que vêm de Sammael. São os Possuídos.

Os Possuídos têm como vantagem sua condição de humanos, a maioria já pertencente a famílias e grupos sociais de poder e influência: políticos, econômicos, militares e criminosos. Sua desvantagem é que são desprezados pelos Sammaelitas, seus aliados, e odiados pela maior parte dos Caídos.

Os Sammaelitas esperam que os Possuídos ajam como subordinados deles. Muitos aceitam isso, alguns não. Isso apenas aumenta as intrigas e conspirações entre os Sammaelitas, entre os Possuídos e entre ambos os grupos.

Os humanos que se tornam Possuídos podem ter sido "tentados" por Sammaelitas, por outros Possuídos, diretamente por Condenados, ou simplesmente por convicção própria.

De qualquer forma, será necessário realizar o ritual de invocação para chamar um Condenado, e este concederá os poderes de Sammael.

Os Possuídos podem agir de acordo ou subordinados aos Condenados. Mas, à medida que for utilizando seus poderes, sua verdadeira personalidade vai sendo submetida e enterrada pela personalidade do Condenado, até ser totalmente possuído. Esses Possuídos são os que mais entram em conflito com os Sammaelitas, pois eles podem estar em corpos humanos, mas seus espíritos são angélicos e, às vezes, de hierarquia mais alta do que o

Os Possuídos são mais difíceis de serem identificados pelos Caídos, pois isso só é possível quando utilizam seus poderes. Mesmo assim, ele pode se fazer passar por um outro ser sobrenatural ou por um feiticeiro.

DONS INATOS

Recuperam seus pontos de poder mágico pouco antes do nascer do sol, quando brilha a "estrela da manhã".

LIMITAÇÕES

Não podem utilizar seus poderes em solo sagrado.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os Possuídos ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Magia: 20 pontos.

PODERES SOBRENATURAIS

Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Preguiça e Soberba.





MAGIA



Magia

- criação de personagem
- atributo sobre-humano
- características especiais
- poder mágico
- experiência
- recuperação
- uso dos poderes sobrenaturais
- níveis de poder
- duração e abrangência
- atributo magia
- percepção
- receptividade



Poderes

- elemento água
- elemento ar
- elemento fogo
- elemento terra
- os sete pecados capitais

Magia é a manipulação de energias naturais para a obtenção de efeitos sobrenaturais. É a capacidade de entrar em sintonia com o Universo. É um ato de vontade através do qual uma pessoa altera o visível e o invisível a sua volta. Magia é todas essas definições e muito mais. Ela existe na **Era do Caos** e é manipulada pelos feiticeiros e seres sobrenaturais. Entre eles, os anjos. Mais especificamente, os Caídos.

A magia, para ser usada, depende do **Poder Mágico**, que deve ser gasto para ativá-la.

Os Poderes Sobrenaturais podem ser usados em diferentes níveis: **Percepção**, **Intervenção** e **Modificação**, indo dos efeitos mais sutis e básicos até os efeitos mais poderosos.

Quanto maior o efeito, mais pontos de Poder Mágico devem ser gastos para obtê-lo, e mais tempo deve ser gasto em sua preparação.

A magia também depende enormemente do **atributo Magia** do usuário e do alvo, que simboliza a ligação de ambos com as energias naturais. Isto define o quanto de Poder Mágico o usuário pode manipular e o quão suscetível é o alvo à magia.

Há locais onde a magia é mais forte e os efeitos mágicos são mais facilmente obtidos. As matas, as margens de determinados rios, mares e lagos, lugares que estimulam a intuição e o inconsciente. De qualquer forma, os efeitos mágicos costumam ser relativamente sutis e apenas visíveis para aqueles que já acreditam na magia.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Assim como os humanos, os Caídos recebem **80 pontos de criação** para a compra de **atributos**. Além desses pontos, o personagem ganha **30 pontos de bônus** para distribuir entre determinados atributos, que variam de acordo com o elemento ao qual o Caído está associado.

• **Água:** +10 pontos em Magia; +10 em Intuição; e +10 em Des-

• **Ar:** +10 pontos em Magia; +10 em Intelecto; e +10 em Destreza.

• **Fogo:** +10 pontos em Magia; +10 em Presença; e +10 em Força.

• **Terra:** +10 pontos em Magia; +10 pontos em Vontade; e +10 pontos em Resistência.

Os poderes são as **habilidades sobrenaturais** dos seres místicos, as magias e os encantamentos que eles possuem. Os poderes devem ser comprados como habilidades, ou seja, o personagem recebe **160 pontos de criação** que devem ser divididos entre a compra de **Habilidades** e de **Poderes**.

Os poderes são aumentados da mesma forma que as habilidades, usando os **Pontos de Experiência**.

Todos os anjos possuem o poder **Sincronicidade** e cada elemento possui uma lista de poderes relacionados:

• **Água:** Agilidade, Empatia e Oráculo.

• **Ar:** Cura, Diafaneidade e Ilusão.

• **Fogo:** Espada de Fogo, Luz e Temor.

• **Terra:** Fauna, Força e Solidez.

Os Juizes possuem, além desses, o poder **Verdade**.

Os Caídos podem aprender os poderes referentes aos outros elementos ao qual não é associado, mas gastam o **dobro** dos pontos, tanto na criação do personagem como nos pontos de experiência.



Os Sammaelitas ainda possuem os poderes dos Sete Pecados Capitais: Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Preguiça e Soberba. Mas não podem ter o poder Luz.

O **Poder Mágico** do personagem é calculado de acordo com o seu atributo Magia.

Atributo Magia	Poder Mágico
Mediana	02
Boa	10
Ótima	18
Excelente	26

Atributo Sobre-Humano

Ao utilizar o poder Força, o Caído pode atingir um nível sobre-humano neste atributo.

Todos os níveis de atributo acima de excelente são denominados **sobre-humano**. A cada nível vai aumentando o modificador do atributo. Assim, por exemplo, teremos Força **sobre-humana +4**; Força **sobre-humana +5**; ou Força **sobre-humana +6** (lembre-se que +3 é o modificador de atributo **excelente**).

Assim, um Caído com Força excelente (mod +3), ao utilizar o poder Força, ficará com Força sobre-humana (mod +4).

O mesmo ocorre com o atributo Resistência no uso do poder Solidez.

Características Especiais Fé Verdadeira (1 a 3)

Esta característica se encontra descrita no livro básico, **Era do Caos**. Mas, em relação a Sammaelitas, Condenados e Possuídos, ela aumenta a resistência do personagem aos poderes de influência destas entidades. Em +1, +2 ou +3, dependendo do nível da característica. Aliada à característica Vontade, praticamente garante uma imunidade às tentações de Sammael.

Mentor (custo 3)

Esta característica se aplica aos personagens recém-Caídos e àqueles sem Vidas Passadas. O personagem tem ao seu lado um ser sobrenatural mais experiente, dis-

passos. Na maioria dos casos, trata-se de um outro Caído. Mas poderia ser um espectro ou até mesmo um humano que conheça toda a história (mas é raro).

Vidas Passadas (custo 2 a 10)

Com o passar dos séculos, as constantes reencarnações se tornaram um pesado fardo para os Caídos. Muitas memórias, muitas vidas, emoções e sentimentos. Poucos conseguem conviver normalmente com essas lembranças e com sua frustração. Outros acabam confundindo passagens, perdendo lembranças ou até mesmo negando praticamente toda a sua existência.

Esta característica permite ao personagem recordar algumas de suas vidas passadas e conservar algumas habilidades e poderes desenvolvidos na ocasião.

Um personagem sem esta característica terá apenas uma ligeira noção de seu passado e de sua origem. As lembranças serão distantes, mais presentes em sonhos. O Paraíso e a Grande Batalha, um terrível pesadelo.

Ao conseguir se recordar de uma vida passada, não necessita ser a última, podendo ser a mais marcante. As outras permanecem como sonhos ou lembranças fugidias. É como lembrar ter conhecido uma pessoa, saber alguns detalhes do encontro e não lembrar do rosto ou do que foi conversado. Lembrar de ter estado numa batalha mas não conseguir descrever detalhes ou mesmo qual foi o seu papel nela. Lembrar que assistia a um programa de televisão todos os dias, mas não saber falar sobre os personagens ou detalhes da história, apenas dizer que era de aventura e que, na época, você achava divertido.

Estas outras vidas devem ser elaboradas com a supervisão e aceitação do mestre, assim como a compra de habilidades. Deverá ser levado em consideração se o personagem teria condições de conservar a habilidade no mesmo nível através dos anos.

Obs: esta característica deve ser totalmente controlada pelo

tenção (o jogador só pode comprar esta característica com a permissão do Mestre) quanto na distribuição dos pontos extras. Recomendamos ao Mestre que permita esta características apenas até o nível adequado para a sua campanha. Caso contrário, os personagens podem ficar bastante desequilibrados. É importante também notar que esta característica não substitui a característica Idade, descrita em **Era do Caos**.

• **Custo 0:** o personagem se desenvolve como se fosse um recém-Caído, como se este fosse seu primeiro despertar. Ou seja, recebe apenas os 160 pontos iniciais e, de início, só poderá comprar os poderes associados ao seu elemento.

• **Custo 2:** uma vida passada. 240 pontos de habilidade.

• **Custo 3:** duas vidas passadas. 320 pontos de habilidade.

• **Custo 4:** três vidas passadas. 400 pontos de habilidade.

• **Custo 5:** quatro vidas passadas. 480 pontos de habilidade.

• **Custo 6:** cinco vidas passadas. 560 pontos de habilidade.

• **Custo 7:** seis vidas passadas. 640 pontos de habilidade.

• **Custo 8:** sete vidas passadas. 720 pontos de habilidade.

• **Custo 9:** oito vidas passadas. 800 pontos de habilidade.

• **Custo 10:** nove vidas passadas. 880 pontos de habilidade.

Vontade (custo 3)

O personagem tem um bônus de +3 em qualquer teste de Vontade, incluindo a resistência a poderes e feitiços de dominação mental. Para poder comprar essa característica, o personagem deverá ter, pelo menos, Vontade ótima.

PODER MÁGICO

Os poderes são as habilidades sobrenaturais dos Caídos. Habilidades que os distinguem das pessoas mundanas e, ao mesmo tempo, os isolam dos demais. Os Poderes Sobrenaturais precisam de tempo de preparação e gasto de Poder Mágico para serem usados.

Os seres místicos começam com um número limitado de pontos de

seu atributo Magia. Esses pontos são usados normalmente na realização dos poderes.

Se o ser místico gastar todos os seus pontos de Poder Mágico, ele perde temporariamente os seus dons inatos até recuperar pelo menos um ponto de Poder Mágico.

Experiência

Os pontos de Poder Mágico podem ser aumentados posteriormente, gastando **5 pontos de experiência** por cada **ponto de Poder Mágico**.

Recuperação

O Poder Mágico dos Caídos é recuperado ao nascer do sol (ao contrário dos **Noturnos**). Eles recuperam o equivalente ao seu Poder Mágico inicial. Esse é o valor da sua Recuperação.

A Recuperação não poderá ser aumentada com os pontos de experiência, apenas quando aumentar o nível do atributo Magia (de acordo com a tabela).

Uso dos Poderes Sobrenaturais

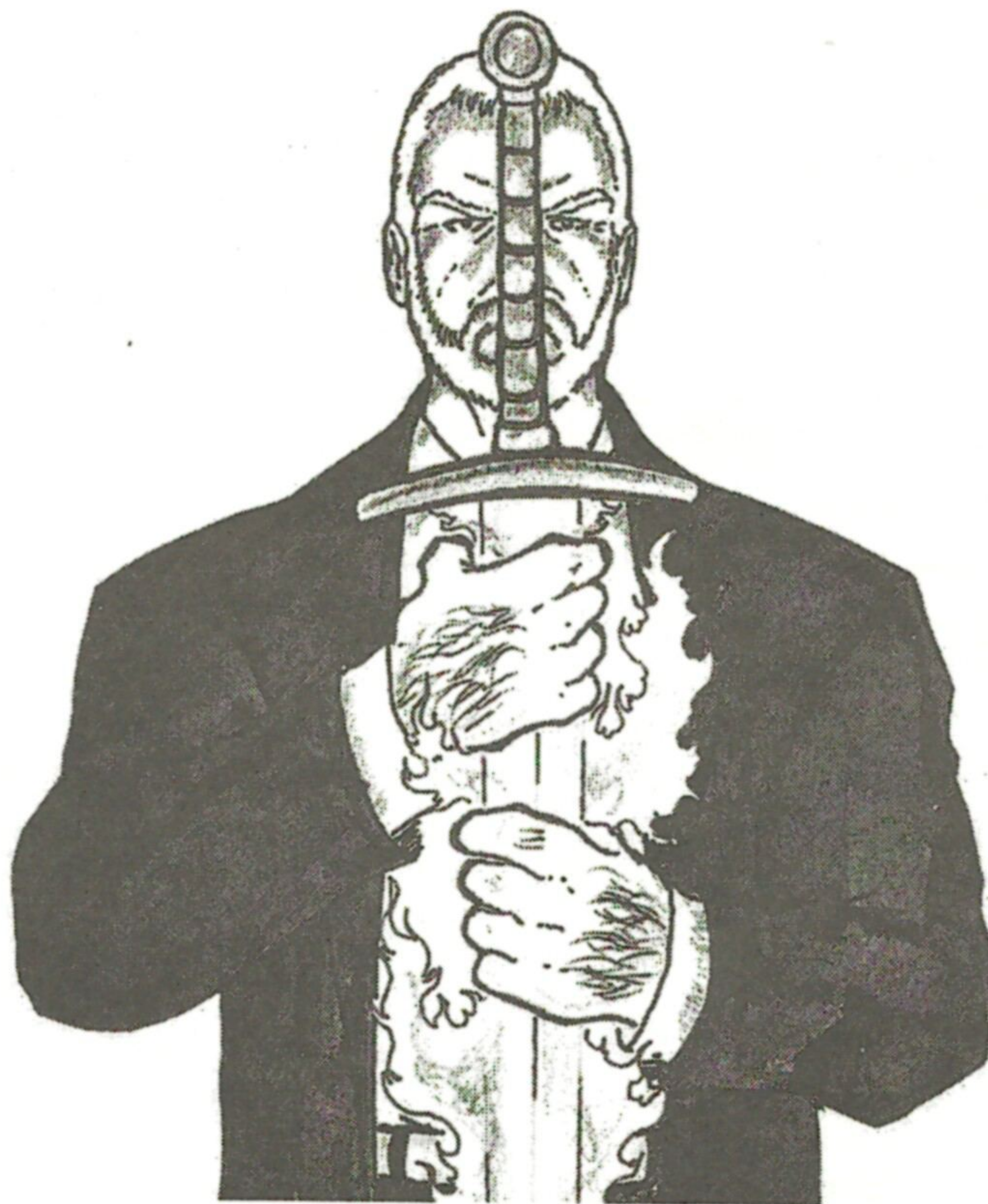
Ao contrário dos **dons inatos**, os poderes precisam de um **Teste de Habilidade** e do gasto de **Poder Mágico** para serem utilizados.

Cada vez que um Caído desejar usar seu poder, ele deverá fazer um teste de Habilidade (dificuldade estipulada de acordo com a descrição do efeito) e gastar o Poder Mágico necessário para atingir o efeito desejado.

Duração e Abrangência

O tempo de duração das magias (por quanto tempo o efeito permanece) e sua abrangência (quantos alvos diferentes podem ser afetados de uma só vez) varia de acordo com o Nível de Aprendizado do personagem no poder usado (ver Tabela).

Nível de Aprendizado	Duração	Abrangência
Aprendiz	1d rodadas	1 alvo
Novato	1dx4 rodadas	1 alvo
Habilitado	1dx16 rodadas	1 alvo
Experiente	1dx32 rodadas	1d alvos
Perito	1d horas	1dx2 alvos
Mestre	1d dias	1dx4 alvos
Grão-Mestre	1d semanas	1dx8 alvos



Para alguns efeitos, a magia requer algum tempo de preparação: o ser místico deverá gastar algumas rodadas se concentrando, sem agir, para conseguir o efeito.

Níveis de Poder

• **Percepção:** nível fraco. Os efeitos mágicos normalmente só são visíveis para quem fez o feitiço. Permite uma percepção superior ou diferenciada da realidade a sua volta. Pode perceber, mas não interferir.

Tempo de preparação: instantâneo.

• **Intervenção:** nível médio. Os efeitos mágicos se tornam mais fortes e são visíveis para os seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo e excelente. Alterações em seres e objetos já são possíveis. Pode amplificar ou reduzir algo já existente.

Tempo de preparação: instantâneo.

• **Modificação:** nível forte. Os efeitos mágicos tornam-se maiores e levam mais tempo para serem obtidos. Os efeitos são claramente visíveis para os outros seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo e excelente. Alterações substanciais em seres e objetos são comuns. Pode converter uma coisa em outra.

Tempo de preparação: 3 rodadas.

ATRIBUTO MAGIA

O atributo Magia representa a abertura para o sobrenatural que o personagem possui. Isto o afeta de diferentes formas: na percepção da magia e na sua receptividade.

Percepção

• **Seres sobrenaturais** sentem a utilização de magia (sem

ver as formas sobrenaturais uns dos outros. A percepção não é exata, mas a proximidade do efeito mágico realizado é sentida. O alcance desta percepção é de 1 metro para cada ponto de Poder Mágico do ser. No caso dos anjos em geral, eles sabem se o poder usado foi de outro anjo.

• Humanos com **Magia ótima** e **excelente** conseguem ver todos os efeitos mágicos, pressentir a utilização de magia e ver a forma sobrenatural dos seres místicos.

• Humanos com **Magia boa** conseguem ver os efeitos mágicos e pressentir algo de diferente no ser místico quando ele assume sua forma sobrenatural.

• Humanos com **Magia mediana** e **regular** racionalizam o efeito mágico de algum modo e não percebem a forma sobrenatural do ser místico.

• Humanos com **Magia fraca** simplesmente não vêem o efeito mágico ou a forma sobrenatural do ser místico. Qualquer efeito percebido é naturalmente racionalizado.

Essa diferença de percepção entre as pessoas facilita o ocultamento dos seres sobrenaturais na sociedade humana. No século XX e início do XXI, a maioria dos seres humanos tem o atributo Magia regular ou mediano. Uma minoria tem Magia boa.

Poucas pessoas têm Magia ótima ou excelente. E essas pessoas já têm uma atitude tão diferente em relação ao mundo e à vida, que as demais tendem a considerar suas experiências e percepções como loucura ou devaneios.

Por outro lado, poucas têm magia fraca. Quase ninguém é totalmente cético.

Receptividade

Quanto maior o atributo Magia do humano ou do ser sobrenatural, maior a receptividade dele à magia. Ou seja, ele será mais sensível e vulnerável aos seus efeitos (ver Tabela).

Exemplos de Percepção

• **Anjo do Fogo materializa uma espada flamejante e decapita seu adversário.**

Observador com Magia ótima: "Você viu só? O cara criou uma espada flamejante do nada e decapitou o sujeito!"

Observador com Magia mediana: "O que eu vi foi ele tirar aquela peixeira da cintura e... vupt! Parecia o Highlander."

• **Anjo do Ar salta de um prédio e cai lentamente até o chão.**

Magia ótima: "Meu Deus! Aquele homem saltou lá de cima e veio caindo como uma pena até o chão!"

Magia mediana: "Que nada! Ele deve ser do circo, usou uma corda ou algum truque... Esses caras são muito bons, eu já vi!"

• **Anjo queima um Possuído com sua Luz.**

Magia ótima: "Cara, que clarão!! O que aconteceu?"

Magia mediana: "Que clarão? Eu vi o cara levantar os braços e o outro cair de maduro. Deve ser falta de desodorante, meu."

• **Anjo usa poder de Cura para salvar um homem atropelado.**

Magia excelente: "Nossa! Aquele mulher deve ser um anjo!! Tem uma luz fluindo das mãos delas e fechando a fratura daquele cara!"

Magia mediana: "Depois que a doutora terminar de cuidar do pobre coitado, vou pedir pra ela dar uma olhada em você, isso sim. Talvez ela entenda de psiquiatria."

Humanos com **Magia fraca** não são afetados pelos poderes.

Humanos com **Magia regular a ótima** exigem cada vez menos gasto de Poder Mágico para serem afetados.

Humanos com **Magia excelente** sofrem o efeito da magia com o custo mínimo de Poder Mágico.

O mesmo ocorre com os **seres sobrenaturais**, os quais costumam ter Magia, no mínimo, **boa**.

Animais têm Magia boa e **objetos**, para fins de sistema, têm Magia mediana.



Magia	Fraca	Regular	Mediana	Boa	Ótima	Excelente
Percepção	sem efeito	1pt de PM	sem custo	sem custo	sem custo	sem custo
Intervenção	sem efeito	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM	2pt de PM	4pt de PM

Existe um poder à disposição de todos os anjos, a Sincronicidade. Os demais poderes estão disponíveis de acordo com o elemento associado ao anjo (Fogo, Água, Terra e Ar).

Na criação do personagem, um Anjo só pode aprender Sincronicidade e os poderes do seu elemento (mas os jogadores adoram pedir exceções, comprar as características Idade e Vidas Passadas podem ser duas delas). Depois, se conseguirem que alguém os ensine, poderão usar os poderes dos outros elementos, mas sempre pagarão o dobro do custo normal de pontos de experiência para aumentá-los.

Outro poder especial é o Verdade, exclusivo dos Juizes, não repartido com mais ninguém. A única maneira de um Sammaelita ou Condenado obtê-lo é um Juiz se entregar a Sammael. Mas, se isso vier a acontecer, os Juizes serão capazes de caçá-lo, mantê-lo vivo por toda a sua encarnação, encarcerado e sofrendo torturas sem fim. Afinal, ao morrer, o Sammaelita levará seu conhecimento ao reino de Sammael. Os Juizes querem, antes disso, despedaçar sua alma e torná-la imprestável aos interesses dos Condenados, assim como seu conhecimento.

Sincronicidade



Capacidade de criar coincidências favoráveis ou desfavoráveis para si ou para outrem. No segundo caso, o alvo deve estar visível para o Anjo.

Este poder tem um funcionamento diferente dos demais. Ele não possui o nível de Percepção e seus níveis de Intervenção e Modificação têm custos bem mais altos. O motivo é que este poder afeta as circunstâncias ao redor da ação e não apenas os seres nela diretamente envolvidos.

- **Atributo relacionado:** Magia.
- **Custo:** o triplo do custo normal.
- **Percepção:** não há.
- **Intervenção:** os efeitos obtidos estão razoavelmente dentro da margem de probabilidade e não

Exemplo: fugindo na chuva, seu perseguidor escorrega; o guarda distraído olha para o outro lado; a arma do seu atacante engripa; o táxi aparece exatamente na hora em que você precisa.

• **Modificação:** efeitos mais fortes na alteração da probabilidade de ocorrência de eventos são possíveis. A "Lei de Murphy" é frontalmente desafiada ou exponenciada ao máximo.

Exemplo: você atira sem olhar, na direção errada, a bala ricocheteia e atinge o alvo; o pneu do carro adversário estoura do nada; na casa abandonada no meio da floresta há um kit médico com medicamentos em condições de uso.

Verdade



O Juiz é capaz de diferenciar a verdade da mentira, e fazê-la vir à tona.

- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** o Juiz percebe se o alvo está mentindo.
- **Intervenção:** força o alvo a dizer a verdade. Ele pode optar por não falar, mas, ao abrir a boca, será incapaz de mentir. Ele pode resistir através do atributo Vontade.
- **Modificação:** desfaz ilusões de intervenção automaticamente. Para desfazer ilusões de modificação, será necessário fazer uma disputa de habilidades (comparar os rolamentos).

ELEMENTO ÁGUA

Agilidade



Aumenta a agilidade do personagem e os reflexos. O personagem poderá fazer uma intervenção seguida de

uma modificação, mas não poderá repetir o processo ou ir fazendo uma modificação em cima da outra para ganhar mais ações na rodada. não importa quantos pontos

• **Atributo relacionado:** Magia.

• **Percepção:** o anjo aumenta sua capacidade de percepção. Ele pode ver com nitidez uma flecha ou mesmo uma bala se aproximando para atingi-lo. Essa percepção mais apurada permite que ele se esquive melhor do projétil (a menos que o disparo seja à queima-roupa). Para estes casos, ele recebe um bônus de +3 na esquiva.

• **Intervenção:** o anjo passa a se mover velozmente. Ele reage mais rapidamente e se torna mais difícil atingi-lo ou evitar seus golpes. Bônus de +3 na **Iniciativa**, no **Deslocamento** e nas habilidades Luta Desarmada e Armas Brancas (outras habilidades a critério do Mestre).

• **Modificação:** o anjo ganha uma ação extra na rodada.

Empatia



O personagem consegue sentir e estimular as emoções das outras pessoas.

- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** percepção de emoções. O anjo é capaz de perceber quais são as emoções que percorrem a alma do alvo: medo, ódio, angústia, raiva, culpa, ansiedade, inveja, amor, calma, nervosismo, amizade, compaixão, etc.
- **Intervenção:** o anjo é capaz de incitar emoções básicas no alvo: medo, ódio, raiva, paixão, euforia, simpatia. Mas apenas se o alvo mostrar uma predisposição para tal emoção no momento.
- **Modificação:** o anjo é capaz de criar emoções básicas ou sutis no alvo: amizade, lealdade, desconfiança, paz, etc.

Se o alvo estiver esperando pelo ataque, ele pode tentar resistir com um rolamento de Vontade.

Oráculo



O personagem pode ter premonições e presságios.

- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** o anjo tem presságios. Esse nível do poder funciona como a característica Presságios. O anjo não tem controle consciente sobre ele e sua utilização fica sob o controle do Mestre.
- **Intervenção:** ao tocar em um objeto, o anjo é capaz de ver e sentir as impressões (imagens, emoções, pensamentos) que ficaram nele impregnadas. As impressões podem ser as mais recentes ou as mais fortes (um acontecimento de grande peso místico ou emocional deixa marcas muito fortes).
- **Modificação:** pressente a localização de seres com que tem afinidade (amigos, parentes, etc.). Ao tocar em uma pessoa, o anjo faz um elo mental em que ambos vêem imagens do passado ou de possíveis futuros dela.

ELEMENTO AR

Cura



O anjo pode realizar curas sobrenaturais, mais rápido e eficiente do que qualquer medicina. O poder permite efeitos acumulativos.

Pode ser feita uma Cura de intervenção seguida de uma Cura de modificação. Porém, após o beneficiado recuperar 12 pontos de saúde misticamente, o anjo deverá aguardar pelo menos 6 horas antes e fazer uma nova Cura nele.

O anjo não necessita deste poder para recuperar sua saúde misticamente. Para isso, basta estar em contato com o seu elemento.

- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** permite diagnosticar o estado geral de saúde do alvo.
- **Intervenção:** pode curar ferimentos leves, parar sangramentos e curar até 3 pontos de saúde.
- **Modificação:** pode restaurar até 9 pontos de saúde ou curar doenças leves. Não permite eliminar doenças graves ou incuráveis, mas pode retardá-las, estendendo o tempo de vida do doente e permitindo uma reação mais acelerada

Diafaneidade



numa espécie de espectro.

- **Atributo relacionado:** Magia.
- **Percepção:** o personagem percebe quando o poder está sendo usado nas proximidades. Bastante útil, uma vez que é fácil para um anjo se ocultar com esse poder.
- **Intervenção:** o personagem diminui seu peso a ponto de cair como uma pena. Mesmo saltando de um prédio, não importando a altura, o anjo cai lentamente e sem se ferir. Ele não pode planar, seu movimento é sempre descendente.

• **Modificação:** altera sua densidade, podendo tornar-se imaterial como um espectro. Nesta forma, não pode agir no plano físico (segurar ou tocar objetos e pessoas), mas pode ser atingido ou atingir ectoplasma. Neste estado, poderá flutuar e se locomover livremente no espaço, mas de forma mais lenta que no plano físico.

Ao contrário do espectro, só é visível na luz (exceto por pessoas de magia excelente, que o vêem em quaisquer circunstâncias). Nesta forma, apenas o fogo e um espectro podem atingi-lo. Porém, não está imune aos poderes de influência e à Luz (no caso de Sammaelitas).

Ilusão



- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** ilusões pequenas, como se fossem golpes de vista (ou de audição). A gente sempre pensa ter ouvido alguém nos

passando pela janela. São apenas impressões, rapidamente esquecidas de tão banais e breves. Por outro lado, se a pessoa vir realmente alguém passando pela janela, aí já será uma intervenção. Se vir um monstro ou uma pessoa que não poderia nunca estar ali, será modificação.

passando pela janela. São apenas impressões, rapidamente esquecidas de tão banais e breves. Por outro lado, se a pessoa vir realmente alguém passando pela janela, aí já será uma intervenção. Se vir um monstro ou uma pessoa que não poderia nunca estar ali, será modificação.

• **Intervenção:** ilusão simples e crível. Mudar a própria aparência ou a de outra pessoa; som de passos no corredor; etc.

• **Modificação:** ilusão complexa ou fantástica. O caçador transformou-se em um animal e está sendo caçado; uma enorme serpente surge das águas; aranhas sobem sobre o corpo da vítima; etc. Se o alvo sob o efeito da ilusão acreditar que morreu, ele terá uma parada cardíaca e morrerá em poucos minutos se não for socorrido. O alvo poderá perceber essa ilusão fazendo um teste de Intuição (dificuldade a cargo do mestre).

ELEMENTO FOGO

Espada de Fogo



O personagem cria uma espada mística flamejante.

- **Atributo relacionado:** Magia.
- **Percepção:** não há.
- **Intervenção:** torna flamejante uma lâmina (faca, machado, facão, etc) que passa a causar +3 de dano, mesmo para seres imateriais como os Espectros. O efeito é visível para os mortais com Magia ótima ou excelente.

• **Modificação:** materializa uma espada flamejante (mod. Destreza 0; dano d+15+mod. Força). O fogo é visível para os mortais com Magia ótima ou excelente. Os demais pensarão que o Caído sacou uma faca de combate ou um facão que ele trazia escondido.

O poder é utilizado para criar a arma. Para usá-la, o personagem terá que se virar com sua habilidade em Armas Brancas.

Luz



O personagem emite uma forte luz que pode ser mortal para seres infernais e afeta seres e objetos sensíveis à luz intensa.

- **Atributo relacionado:** Magia.
- **Percepção:** o anjo jamais fica ofuscado quando está usando este poder, podendo olhar diretamente para qualquer fonte luminosa.
- **Intervenção:** o anjo cria uma luz equivalente a de uma lanterna. Ele usualmente faz com que a luz emane da palma de uma de suas mãos ou de seus olhos. O efeito é visível para mortais com Magia ótima ou excelente. Se o efeito for realizado diretamente sobre os olhos de uma pessoa que possa vê-lo, ela ficará ofuscada por algumas rodadas (-3 em ações que requeiram o uso da visão).
- **Modificação:** cria uma luz divina que causa d+10 de dano em Sammaelitas, Possuídos e Espectros (os Condenados só podem ser afetados por Celestiais ou durante os rituais de invocação). Os Zumbis não recebem dano, mas são extremamente sensíveis à Luz, podendo ficar totalmente cegos por algumas rodadas. O efeito tem um alcance de 12 metros e é visível para mortais com Magia ótima ou excelente.

Temor



O personagem é capaz de intimidar, assustar e deixar as pessoas com medo dele, tendendo a obedecê-lo.

- **Atributo relacionado:** Presença.
- **Percepção:** o anjo percebe que outro está usando este poder. Também consegue perceber emoções tipo medo, temor, respeito, etc.
- **Intervenção:** aumenta em +3 habilidades como Intimidação ou Persuasão.
- **Modificação:** provoca temor ou obediência no alvo. O alvo deve

de Vontade. Os resultados podem ser os seguintes:

Temor maior que Vontade em +6: o alvo obedecerá ao anjo, mas não estará dominado por ele, e sim totalmente com medo dele; ou ficará atemorizado a ponto de não agir enquanto durar o efeito.

Temor maior que Vontade em +3: o alvo obedecerá a maioria das ordens, mesmo que de forma hesitante; ou ficará atemorizado o suficiente para não atacar o anjo.

Temor maior que Vontade: o alvo fica impressionado e obedecerá ordens que lhe pareçam razoáveis; ou ficará atemorizado, sofrendo uma penalidade de -3 em qualquer tipo de rolamento contra o anjo.

Temor igual a Vontade: o alvo não é afetado pelo poder.

Temor menor que Vontade: o alvo não é afetado e o anjo fica com uma terrível dor de cabeça.

ELEMENTO TERRA

Fauna



Este poder é uma herança da ligação especial entre animais e Celestiais (que podem ser visto por eles). O

personagem pode se comunicar e até mesmo dominar os animais.

- **Atributo relacionado:** Intuição.
- **Percepção:** o anjo é capaz de perceber quais e quantos são os animais dentro de um raio de 30 metros, estejam eles visíveis ou não.
- **Intervenção:** o anjo é capaz de acalmar os animais e de se comunicar com eles. Os animais não o atacarão, nem a seus amigos, mas só poderão comunicar-se dentro dos limites de sua inteligência. Dar ordens elaboradas a um lagarto ou filosofar com um cão são passatempos inúteis.
- **Modificação:** o anjo é capaz de controlar os animais. Novamente, as ordens devem estar dentro das capacidades físicas e mentais do animal. Um gato pode entrar numa casa, mas não pode reconhecer pessoas que não conhece. Ordens obviamente suicidas não se-

Algumas vezes, o animal pode tentar resistir à ordem. Um cão que tem afeição por seu dono pode resistir à ordem de atacá-lo. Nestes casos, o animal faz um teste de Vontade. Se o rolamento do animal superar o do anjo, ele escapa do controle do anjo e não poderá mais ser dominado por ele.

Força



Age sobre a Força do anjo, alterando-a. Não é possível realizar efeitos acumulativos com esse poder.

O personagem poderá fazer uma intervenção seguida de uma modificação, mas não poderá repetir o processo ou ir fazendo uma modificação em cima da outra, ou uma intervenção em cima da outra, não importa quantos pontos de Poder Mágico sejam gastos, para aumentar em mais de um nível a sua Força.

- **Atributo relacionado:** Força.
- **Percepção:** permite saber a Força de uma determinada pessoa.
- **Intervenção:** aumenta a Força do personagem em um nível. Se o personagem já tiver Força excelente, ele passa a ter Força sobre-humana +4.
- **Modificação:** os golpes do personagem fazem o dobro do dano.

Solidez



Age sobre a Resistência do anjo, alterando-a. Assim como no poder Resistência dos Renascidos (ver Nocturnos), não é possível realizar efeitos acumulativos com esse poder. Trata-se do mesmo poder.

O personagem poderá fazer uma intervenção seguida de uma modificação, mas não poderá repetir o processo ou ir fazendo uma modificação em cima da outra, ou uma intervenção em cima da outra, não importa quantos pontos de Poder Mágico sejam gastos, para aumentar em mais de um nível a sua Resistência.

- **Atributo relacionado:** Resis-



• **Percepção:** o anjo percebe que outro está usando este poder e consegue perceber que tipo de armadura (petra, spider, etc) uma pessoa está usando e qual o nível de proteção que ela está recebendo.

• **Intervenção:** aumenta a Resistência do personagem em um nível.

• **Modificação:** altera sua densidade, como se estivesse usando uma armadura com +5 de proteção. Resiste a ataques físicos, energéticos e mágicos, absorvendo dano como se o personagem estivesse usando uma armadura de

OS SETE PECADOS CAPITAIS

Todos os poderes de Sammael são relacionados ao atributo Magia e, para resistir, o alvo deve utilizar o atributo Vontade. Esses poderes têm o objetivo principal de corromper e, eventualmente, cooptar humanos e Caídos.

Obviamente, todos estes poderes são relacionados aos Sete Pecados Capitais, e são todos magias de influência. Mesmo assim, os Condenados não podem utilizá-los na Terra. Por isso eles necessitam

Estes poderes visam estimular ou provocar estes pecados entre a Humanidade e mostrar ao Criador o quão são falhas e desprezíveis as suas criaturas.

Os Pecados Capitais seguem uma mesma lógica, que pode ser resumida em linhas gerais.

• **Percepção:** o Sammaelita sente a "presença" do pecado.

• **Intervenção:** o alvo tem de fazer um teste de Vontade e superar o rolamento do Sammaelita. Caso contrário, o Sammaelita (ou Possuído) despertará o pecado nele. Porém, isso ocorrerá de acordo com a personalidade do alvo e respeitando as limitações de sua natureza. A situação também é determinante para que o poder funcione a contento.

O alvo não se tornará avarento por causa do poder, mas poderá ter uma atitude mesquinha que seja compatível com o personagem.

O alvo pode ser calmo e de paz, mas, se os ânimos estiverem exaltados, o Sammaelita poderá usar Ira para provocar a briga. No entanto, se os dois estiverem animadamente bebendo um chopp, ele poderá gastar quantos pontos de Poder Mágico quiser que ninguém vai sair brigando do nada.

• **Modificação:** o alvo tem de fazer um teste de Vontade e superar o rolamento do Sammaelita. Se perder, se verá tentado a realizar ações de acordo com o pecado em questão. Estas ações já poderão transcender a sua personalidade, parecendo possuído ou tendo um comportamento estranho ao normal.

Estará em condições de realizar favores em troca do objeto de seu pecado. Porém, poderá fazer um novo teste de Vontade se lhe for pedido algo totalmente contrário a sua personalidade e suas crenças. Neste novo rolamento, deverá superar o poder do Sammaelita em +3.

Um personagem que é submetido repetidas vezes ao mesmo poder acaba sendo condicionado e assimilando este pecado para si. Para quebrar este condicionamento, o rolamento de Vontade vai se tornando cada vez mais difícil.

À seguir, as características particulares dos Pecados Capitais. Em cada intervenção e modificação, apre-

síveis para os diferentes pecados. As possibilidades são amplas e a imaginação do Mestre bastante fértil.

Obs: todas as citações foram extraídas do "Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa", editora Nova Fronteira.

Avareza



[Do latim avaritia.] S.f. 1. Excessivo e sórdido apego ao dinheiro; esganção. 2. Falta de generosidade; mesquinhez. 3. Fig. Ciúme, zelo.

• **Intervenção:** ficará atraído por dinheiro e objetos de valor. Ficar também altamente sugestível a ofertas de suborno (teste de Vontade quase impossível).

• **Modificação:** o alvo se torna totalmente influenciado por propostas obscuras, aceitando qualquer oferta financeira para cumprir pedidos ilícitos.

Gula



[Do lat. gula, 'esôfago', 'garganta'.] S.f. 1. Excesso na comida e na bebida. [Cf. glotonaria.] 2. Apego excessivo a boas iguarias. [Sin. ger.: gulodice.]

• **Intervenção:** o alvo ficará esfomeado e sedento. Nada parecerá saciá-lo. Se houver um pipoqueiro, e ele gostar de pipoca, irá parar para comprar um saco.

• **Modificação:** o alvo se tornará um comedor compulsivo e será capaz de trocar um relógio de ouro por um cachorro-quente. Enfim, as possibilidades são grandes.

• **Modificação:** o alvo se tornará um comedor compulsivo e será capaz de trocar um relógio de ouro por um cachorro-quente. Enfim, as possibilidades são grandes.

Inveja



[Do lat. invidia.] S.f. 1. Desgosto ou pesar pelo bem ou pela felicidade de outrem. 2. Desejo vio-

• **Intervenção:** o alvo ficará invejoso de seus amigos, chegando até mesmo a furar os pneus do carro de um playboy que desfila com seu importado.

• **Modificação:** o alvo se torna capaz de fazer coisas realmente terríveis por causa de sua inveja, podendo colocar vidas em perigo. Fornecer informações e plantar boatos já podem fazer um senhor estrago.

Ira



[Do lat. ira.] S.f. 1. Cólera, raiva, indignação. 2. Desejo de vingança.

• **Intervenção:** o alvo torna-se bravo e violento, mesmo com amigos e colegas, por qualquer coisa que o incomode. Partirá para a violência e não desistirá até "derrotar seus desafiantes".

• **Modificação:** a ira, o ódio cego, uma das armas mais mortais para a própria pessoa e àqueles que a cercam. Se depois de uma descarga vier o remorso, melhor.

Luxúria



[Do latim luxuria.] S.f. 1. Viço ou exuberância das plantas. 2. Incontinência, lascívia; sensualidade.

3. Dissolução, corrupção, libertinagem. 4. Bras., AL. Esperma, sêmen.

• **Intervenção:** O alvo se vê tomado por pensamentos libidinosos, tornando-se presa fácil para a sedução (-3 para resistir). O alvo poderá desistir de qualquer outra ação para persistentemente "passar cantadas" em qualquer pessoa que lhe desperte atração, ou aceitar convites para programas "quentes".

• **Modificação:** aquela história de "você pode olhar mas é melhor não tocar" ficou pra trás. O alvo se torna capaz de qualquer coisa para ter o objeto de seu desejo. Tanto pode tomar medidas violentas para tê-lo em seu poder como tornar-se um es-

Preguiça



[Do latim pigritia.] S.f. 1. Aversão ao trabalho; negligência, indolência, mandrice. 2. Morosidade, lentidão, pachorra, moleza.

• **Intervenção:** o alvo ficará sonolento e preguiçoso, e, obviamente, desistirá de qualquer ação que envolva esforço físico ou mental, deixando para amanhã o que pode fazer hoje.

• **Modificação:** a negligência do alvo pode ser facilmente manipulada por outros. É capaz de deixar importantes negócios em mãos de pessoas não-confiáveis só para poder passar a tarde de terça em volta da piscina. Uma situação sustentável até que os cobradores retirem sua mobília e não haja mais empregados para encher de novo o seu copo.

Soberba



[Fem. Substantivado do adj. soberbo.] S.f. 1. Elevação ou altura de uma coisa em relação a outra. 2. Orgulho excessivo; altivez, arrogância, presunção, sobrançaria, sobrançeria.

• **Intervenção:** o alvo pode ficar temporariamente orgulhoso, arrogante e imprudente. Ele pode desistir da ação por considerá-la abaixo de suas capacidades. Ou tomar ações imprudentes "porque nada pode afetá-lo".

• **Modificação:** elogios e presentes podem ser usados para obter favores do alvo. Sua arrogância e orgulho podem levá-lo a situações incontornáveis e até mesmo mortais. Como um traficante que se acha capaz de dominar todo o crime organizado. Ou um empresário que imagina que ninguém descobrirá seus geniais golpes nas contas públicas. Ou o político que, por ter chegado à presidência, se considere além do bem e do mal, e comece a tomar decisões arbitrárias e autoritárias. Em todos os ca-



HISTÓRIAS



Histórias

- drama
- forasteiro
- a queda
- a redenção
- religiões
- idéias



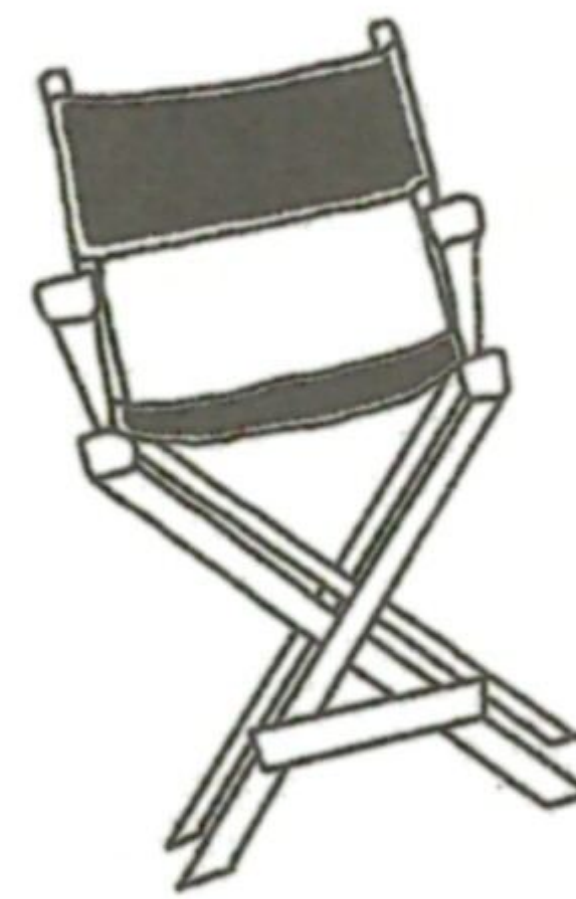
Referências

- autores
- filmes
- HQs
- jornais
- livros
- música
- RPG
- televisão
- histórias



Personagens

- hedonista (anjo da água)
- juiz (anjo do ar)
- samaritana (anjo da terra)
- paladino (anjo do fogo)
- sammaelita (anjo da água)



Ficha de Personagem

- saúde e equipamentos

Falaremos neste capítulo sobre o clima das histórias, idéias de aventuras e as questões dramáticas que podem ser abordadas durante as sessões de jogo.

Drama

"...Tudo que se faz na terra, se coloca Deus no meio. Deus já deve estar de saco cheio."

Almir Guineto

Em *Éra do Caos*, os personagens centrais são os seres humanos. Nos suplementos, diversos seres sobrenaturais se tornam opções de personagem para os jogadores. Os Caídos são personagens extremamente ricos, pois transitam em dois mundos. Eles têm os problemas da sociedade humana, da qual fazem parte e tiram seu sustento; e seus problemas místicos particulares, que dizem respeito somente a eles. As histórias podem dar ênfase a uma ou a ambas as questões.

Apesar de ser uma ambientação de futuro próximo, Caídos, Celestiais e Condenados existem desde os primórdios da humanidade. Assim, você pode ambientar suas histórias nos dias de hoje, num futuro ainda mais distante ou em qualquer época no passado. Tudo depende da criatividade do Mestre.

Forasteiro

Os Caídos crescem como seres humanos, normalmente sendo adotados por famílias humanas. Estudam, fazem amigos, namoram, arrumam empregos e se integram na sociedade. Apenas para um dia descobrir que não são humanos. O corpo pode ser humano, mas a alma

não. Eles possuem poderes sobrenaturais, enquanto os humanos, em sua vasta maioria, não os possuem. Os Caídos são estéreis, os humanos podem trazer vida ao mundo.

Os Caídos são seres sobrenaturais presos em um mundo que não é o deles. As questões, sonhos e angústias que lhes eram tão caros quando se julgavam humanos agora perdem muito de sua importância, sendo substituídos por outros que ninguém mais parece entender. Os Caídos possuem irmandades, mas não se constituem numa sociedade à parte. Eles devem prover seu sustento e sobreviver na sociedade humana, nunca revelando a sua real natureza. Convivendo sem poder compartilhar, se integrando sem jamais pertencer.

Lembre-se, apesar da existência das irmandades, elas não são sociedades mundiais, variando de local a local, e não são absolutamente o foco do jogo. A problemática do Caído é interna (sua Redenção) e externa (o mundo a sua volta). Como sempre, em *Éra do Caos*, as questões da sociedade humana preponderam na vida do personagem.

O Mestre pode optar por começar suas histórias com os personagens antes deles despertarem para sua condição de anjos e enfatizando o que mudou, o que eles perderam e ganharam com a transformação.

A Queda

Por algum motivo, os Caídos se recusaram a participar da Guerra Celestial entre as legiões comandadas por Miguel e as hordas lideradas por Sammael. Por esta razão, foram condenados a renascer

na Terra até encontrarem a Redenção. Mesmo quando seus corpos humanos morrem, suas almas não ascendem ou descem, mas vagam em sonhos imprecisos sobre o passado e o Reino Celestial, assistindo as almas humanas em suas ascensões e quedas. Depois, renascem no mundo mortal, crescem como humanos e despertam como anjos. Os Caídos são muitas vezes atormentados por seus passados.

O Mestre pode usar este recurso dramático com os jogadores. Por que os personagens não lutaram na Grande Guerra Celestial? Foi por medo ou indecisão? Talvez, por algum outro motivo. Como eles se sentem à respeito disso? Superaram o medo ou indecisão, ou ainda os têm? Se superaram, por que ainda não ascenderam? Ou eles preferem não pensar no assunto, concentrando-se nas suas ações neste mundo?

Sammael se rebelou porque não queria se curvar aos humanos como havia sido determinado pelo Senhor. Como os personagens se sentem à respeito disso? No fundo, eles culpam os humanos? Também não entendem por que deveriam se curvar, ou já chegaram a alguma conclusão? Ou isto é irrelevante para eles?

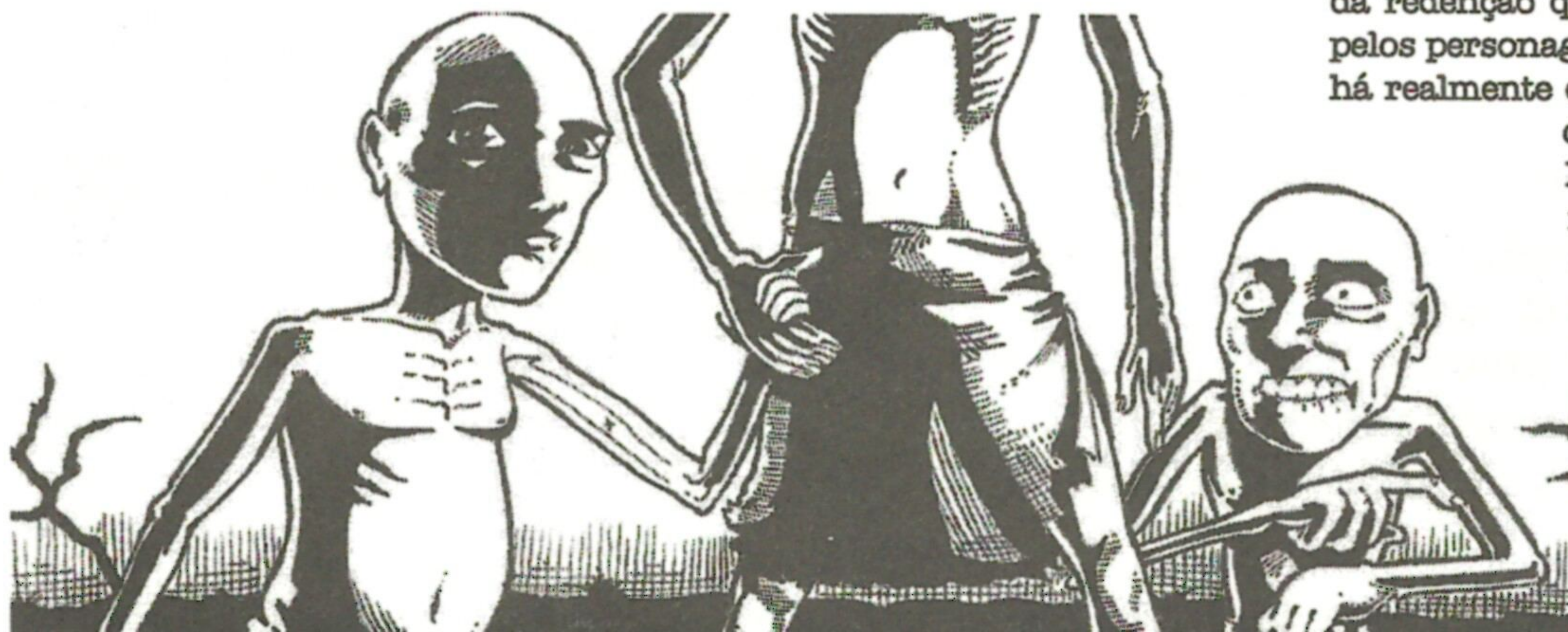
A Redenção

Os Caídos estão condenados a viver na Terra até que consigam se redimir. Vivem atormentados com seus sentimentos de culpa e angústias. Vagando pelo mundo, eles buscam a redenção de diferentes formas.

Sem orientação, os Caídos buscam em diversas fontes a inspiração para sua salvação. O caminho da redenção que deve ser seguido pelos personagens, e até mesmo se há realmente esperança para eles,

deve ser decidido pelo Mestre. Recomendamos que, ao escolher o caminho, o Mestre trabalhe com os jogadores analisando as particularidades e personalidades dos personagens e o tom e finalidade da campanha.

O caminho da





baseado no judaísmo, no islamismo, no cristianismo (em suas diversas correntes: católica, protestante, ortodoxa, etc), em filosofias como a aristotélica e a junguiana. Talvez os Errantes estejam certos e não haja um único caminho, mas diversos caminhos, cada um adequado a um Caído. Talvez os Juizes estejam certos e o único caminho seja apressar o Apocalipse. Talvez o caminho esteja em tentar compreender como os humanos podem ser uma criação superior aos anjos.

É claro que nós temos a nossa concepção de qual é o caminho para a redenção, mas estas decisões cabem ao Mestre e aos jogadores. Se esta questão não for fundamental na campanha, ela deve pelo menos dar um colorido e um clima às histórias.

Religiões

Os personagens de Caídos, anjos que não lutaram na Grande Guerra Celestial, são baseados principalmente em conceitos e histórias do Cristianismo. Isto não implica em uma supremacia dessa religião em **Era do Caos**. Personagens ligados a outras religiões serão tratados em outros suplementos.

Também devemos ressaltar que esta é meramente uma obra de ficção que visa divertir. Os personagens angélicos têm

versão e colocar em foco questões filosóficas da humanidade. Não é nosso propósito ofender a sensibilidade de ninguém, criar polêmicas ou debates religiosos. Repetimos: esta é simplesmente uma obra de ficção e, de forma alguma, visa refletir as crenças ou posicionamentos pessoais dos autores ou da editora. OK?

Idéias

• Encontros e desencontros

Existem outros seres sobrenaturais pelo mundo: Curupiras, Iaras, Botos, Kanaímas, Dragões, Espectros e Renascidos. O encontro destes seres com Caídos pode dar margem a algumas aventuras. Um Kanaíma pode ter problemas com um grupo de Caídos: o samaritano quer ajudá-lo a controlar seu demônio interior; o paladino quer detonar esta fera que ele desconfia ser a responsável pelas diversas mortes misteriosas pela cidade; o hierofante gostaria de estudar este estranho ser; o hedonista quer um autógrafo; etc.

Lendas e Caídos também podem se encontrar em aventuras ecológicas ou eco-terroristas.

Caídos e No-turnos podem se esbarrar quando um espectro decide se vingar daqueles que o prejudicaram em vida. Uma das vítimas pode ser ligada ao Caído

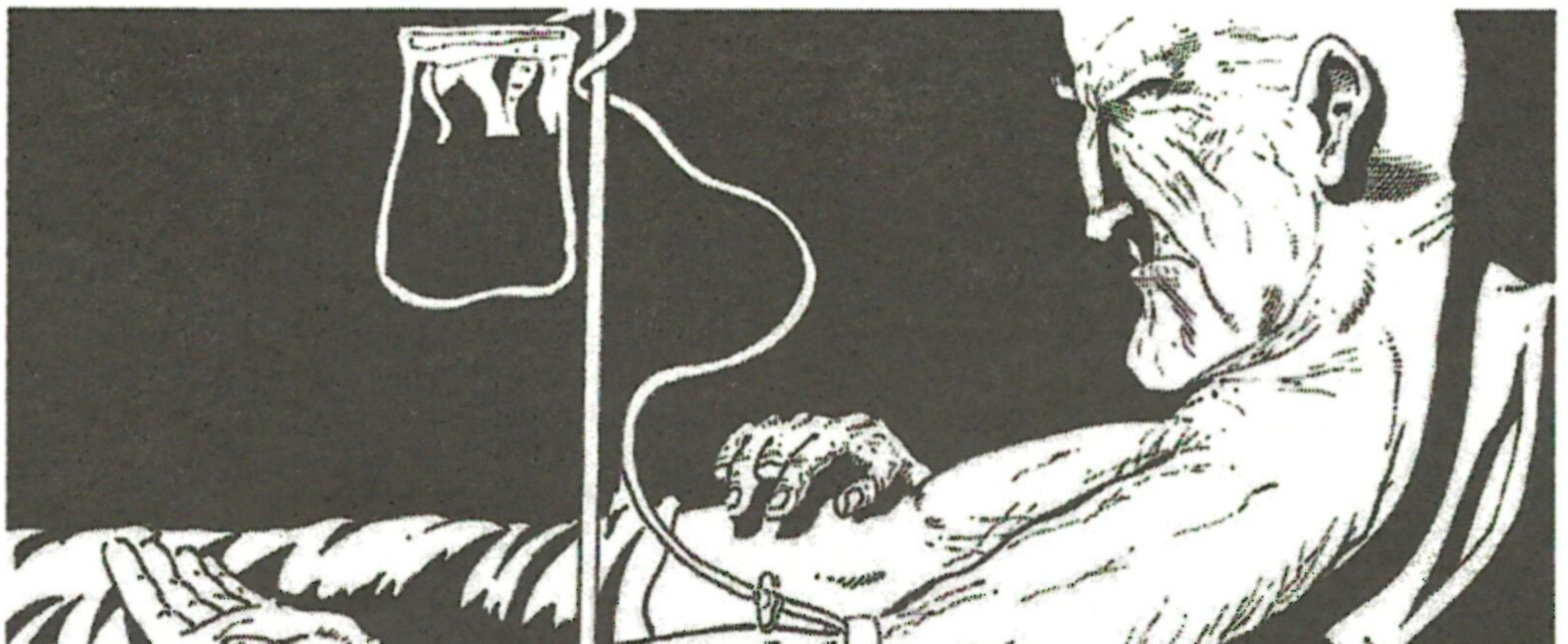
(ou ser o próprio) ou as mortes podem estar sendo investigadas por ele.

Encontros entre Renascidos e Caídos também podem ser bem divertidos.

• Mortes misteriosas

Bebês de famílias de diversas classes sociais começam a aparecer mortos pela cidade, o único ponto em comum é que todas as crianças haviam nascido no mesmo dia. Os personagens investigam e acabam descobrindo que os sammaelitas parecem estar envolvidos nas mortes e que um grupo de juizes parece obstinado em detê-los.

Pela astrologia, o dia em que as crianças nasceram era propício ao nascimento de um grande líder espiritual para a humanidade. Começa a corrida contra o tempo para localizar o menino antes que sammaelitas ou juizes radicais o encontrem. Hum, tem certeza de que é um menino? E se for uma menina?





arrependido afirma que está sendo perseguido por Condenados, Sammaelitas e Possuídos furiosos com sua deserção. Mas devem os personagens acreditar nele? Não será tudo uma grande armadilha para enganá-los? Bom, o cara não é mais queimado pela Luz. E agora?

• Falsificação de remédios

Alguém está com uma rede de fabricação e venda de remédios falsos. Remédios contra hipertensão, câncer, alergia, etc. Algumas pessoas já morreram vítimas dessa safadeza, um crime de deixar samaritano furioso! Os personagens começam a investigar (de repente se unindo ao curupira local ou ao espectro de uma das vítimas), mas a própria polícia parece disposta a prejudicar as investigações. Após algumas frustrações, eles esbarram num grupo de pessoas bem preparadas que parece estar bem equipado tecnologicamente e ter bons contatos. O tal grupo se dispõe a ajudá-los, mas quem são eles?

• A Elite!

Um grupo de humanos que secretamente controla o fluxo de informações no mundo (ver **Era do Caos**) está atrás de você. Aparentemente, eles têm informações muito imprecisas sobre os seres sobrenaturais e querem saber mais a seu respeito. Apesar de não possuírem poderes mágicos eles são muito eficientes.

O nome da empresa que o persegue é Biotech. Eles possuem tasers, bombas de gás, dardos anestésicos e o suporte da Elite. Dificilmente a coisa seria pior. Você pode ter ouvido falar que eles já capturaram outros seres sobrenaturais e você nem quer imaginar o que os cientistas fizeram com eles. Você não quer ser o próximo!

Caídos de diversas irmandades têm de se unir para sobreviver, talvez até mesmo se associando a

ou deslizes dos personagens na aventura acima (o outro grupo bem informado, treinado, etc, era da Elite, ou você não tinha percebido?).

Por outro lado, não precisa representar a Biotech como um bando de cientistas cruéis e amorais. Se coloque no lugar deles: alguém é gravemente ferido e se recupera com uma velocidade de regeneração muito acima da de um humano normal? O que está acontecendo? Será que estamos diante de uma mutação que poderá beneficiar toda a Humanidade?

• Terror

Os personagens começam a receber ligações de um sammaelita psicopata que sabe quem eles são e está determinado a se vingar (o motivo fica por conta do Mestre). O sammaelita não pretende atacá-los diretamente e sim a pessoas de quem eles gostam. Ele afirma que, como os personagens não o conhecem, não terão condições de proteger todos os seus amigos ao mesmo tempo. Ele pode matá-los, ou estimular pecados neles ou nas pessoas próximas a eles.

O sammaelita também fica aterrorizando os personagens, avisando que ele também pode sumir e voltar inesperadamente em alguns meses. Os personagens ficam sob grande tensão, recebendo mensagens, seguindo pistas falsas, enquanto, ao mesmo tempo, também tentam proteger seus amigos e entes queridos.

• Perdão

O impossível aconteceu! Um sammaelita se arrependeu, e

• Sangue, Suor e Lágrimas

Um desastre atingiu a cidade (dependendo de qual cidade pode ser uma enchente, um incêndio, um blackout, etc). Pessoas estão desesperadas nessa noite de terror, temendo por suas vidas. Turbas e aproveitadores saqueiam lares e lojas, destruindo propriedades e pessoas. Ao mesmo tempo, muitos são os humanos que se ajudam em solidariedade, se arriscando sem nada receber em troca.

Os personagens são colhidos neste turbilhão em que problemas e desafios surgem sem interrupção e Condenados e Celestiais fazem hora-extra. Este é um dos momentos em que muitos Caídos tomam um dos lados diante da grande obra do Criador, pois é quando aflora o pior e o melhor da Humanidade.

• Era uma vez no passado

Como já foi dito, é possível jogar com os Caídos em várias épocas diferentes: Idade Média, Velho Oeste, Brasil Colônia... Em nosso fanzine, **Quando os dados rolam**, apresentamos diversas adaptações do gênero para **Era do Caos** que podem ser bastante úteis para campanhas deste tipo.

• Generalizando

Além dos temas acima, o Mestre pode usar os conflitos mais óbvios para desenvolver suas histórias, como sammaelitas x caídos, ou paladinos x juizes. Ou pode simplesmente abordar os conflitos normais da humanidade, do nosso dia a dia, como violência urbana, tráfico, terrorismo, intriga política, corrupção



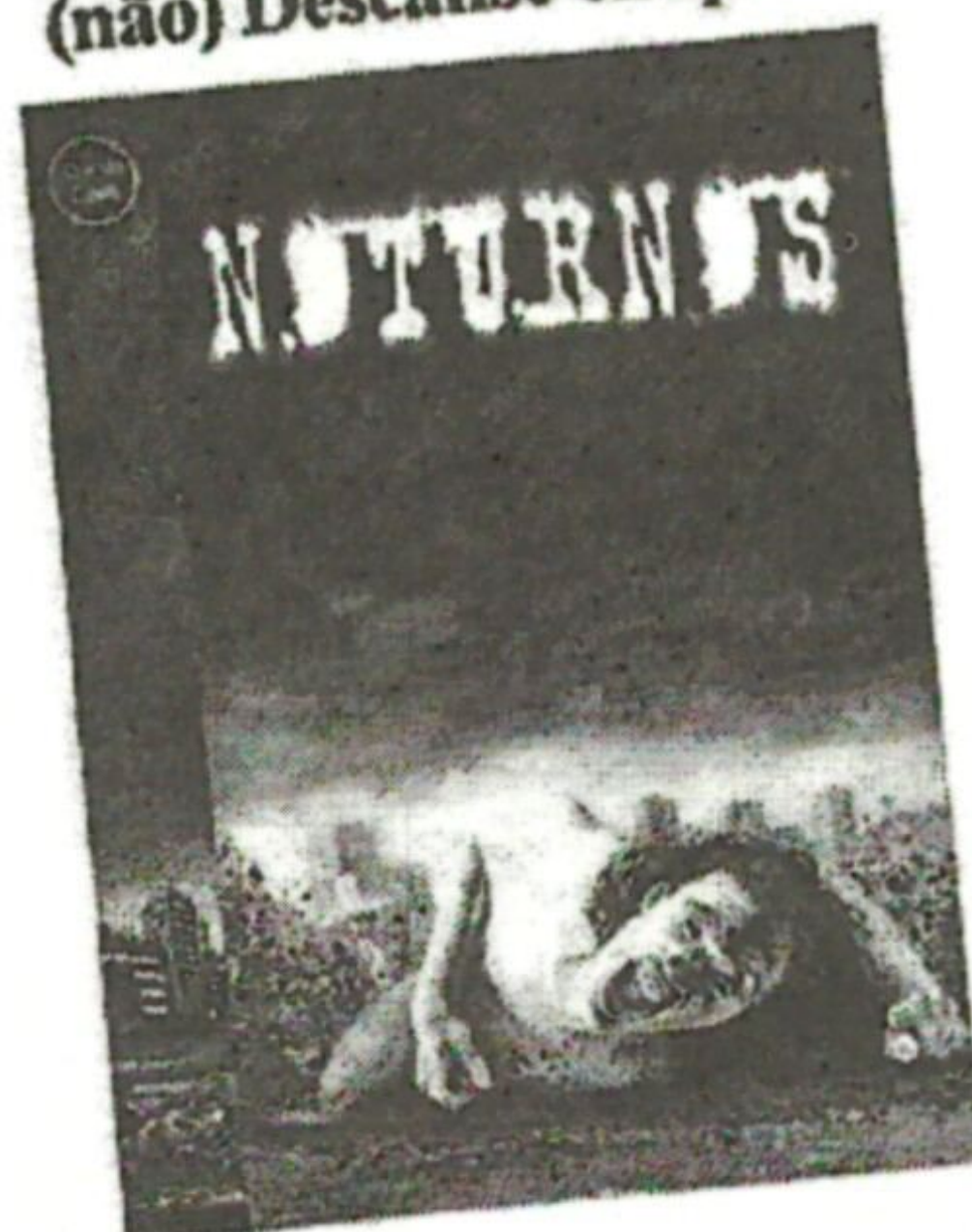
Location: <http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/akrito.htm>

Era do
Caos

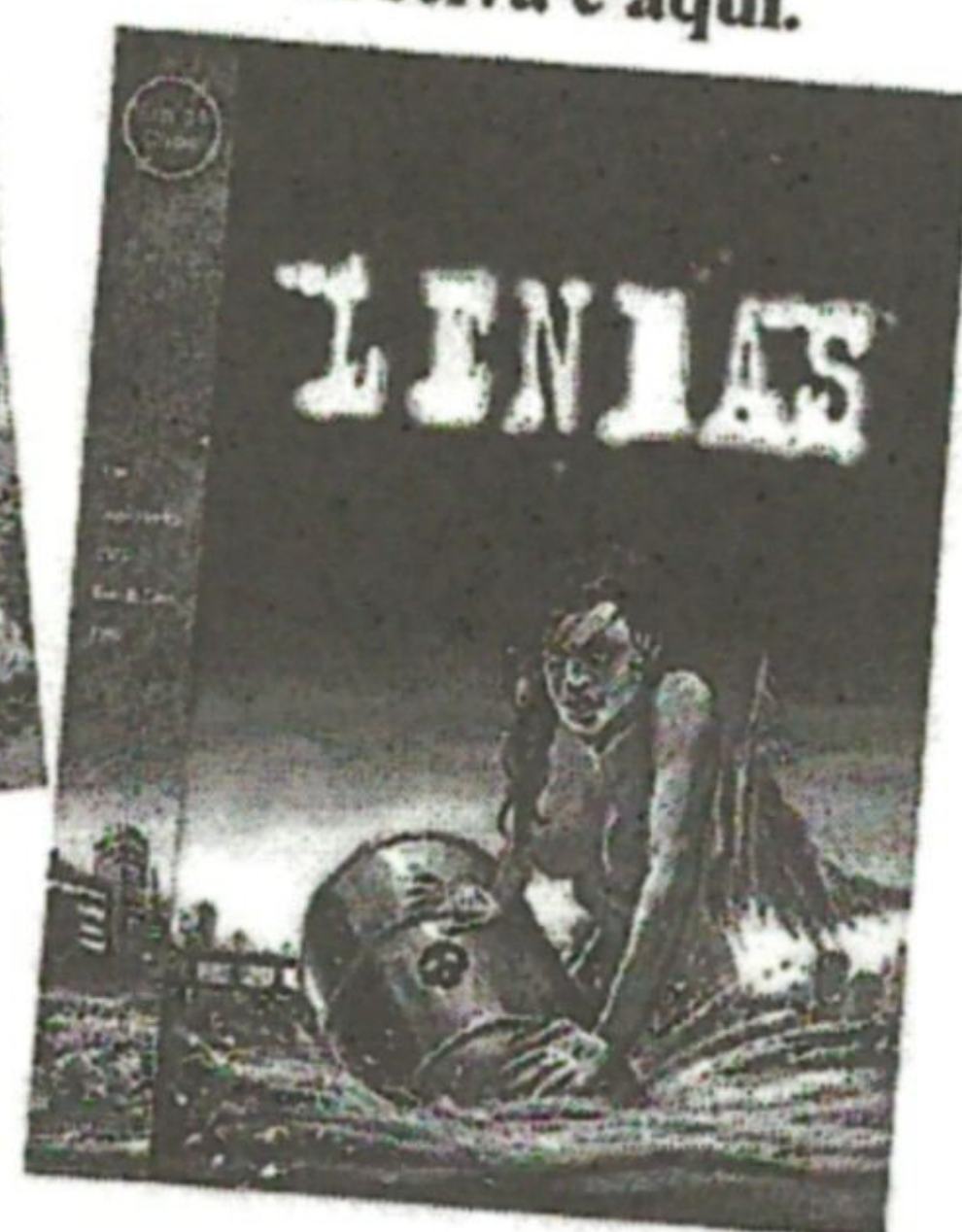


Algo mais do que lendas...

(não) Descanse em paz.

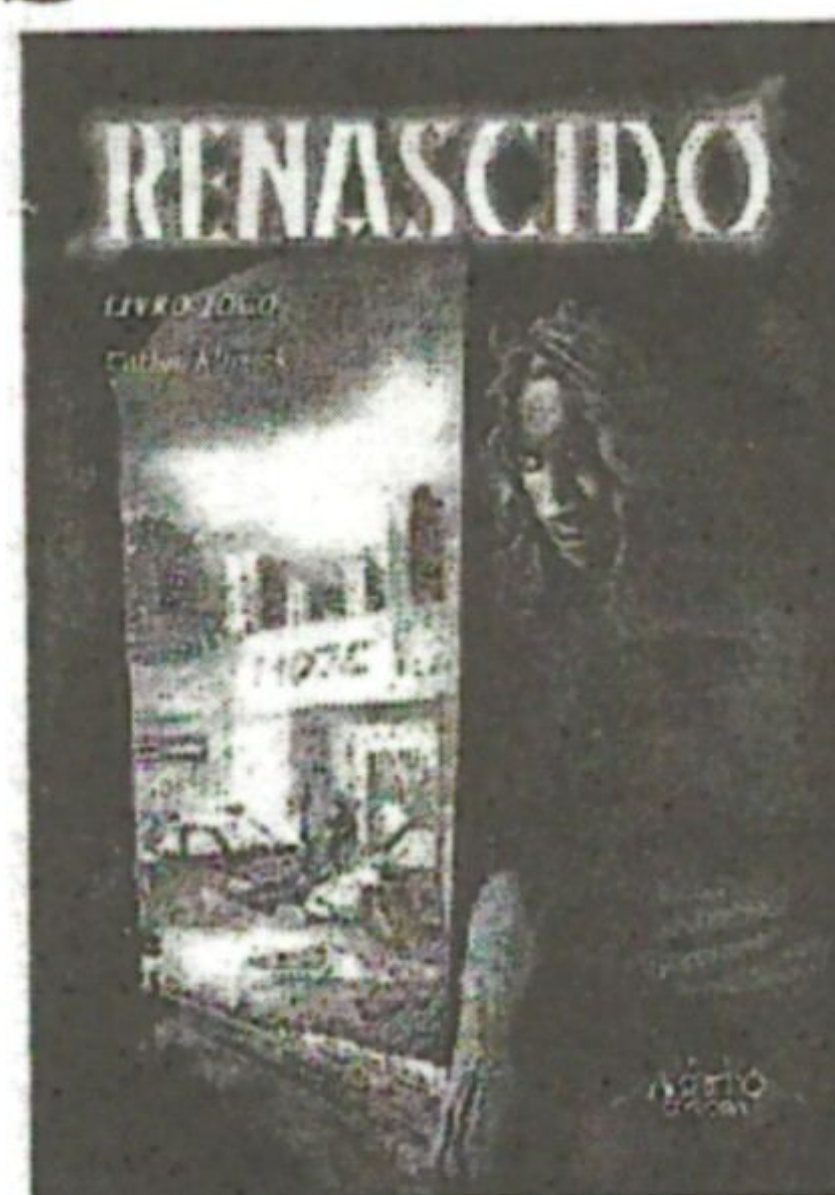


A selva é aqui.



Suplementos para Era do Caos.

Quando a morte é apenas o início...

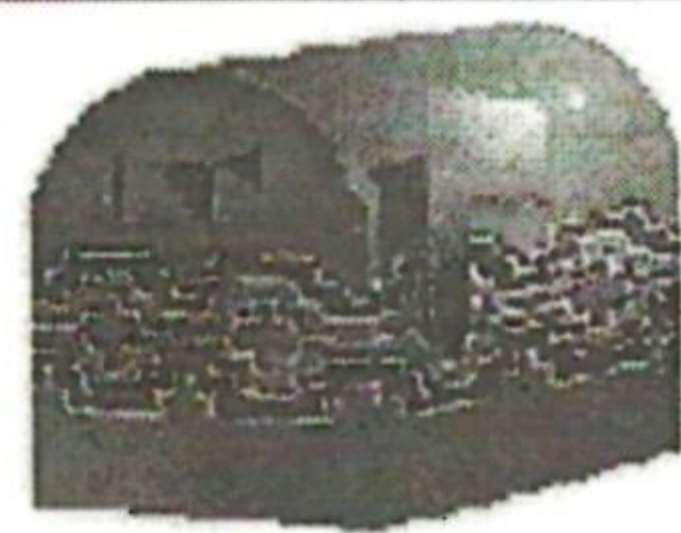


Livros-jogos para quem está cansado de livros-jogos.

Quando os dados rolam



fanzine bimestral



Escreva-nos



**Caixa Postal 37842
Rio de Janeiro - RJ
CEP - 22642-970**

Silvinha

De frente para o mar. Assim vive Silvia Valéria dos Anjos, ou Silvinha, numa van adaptada que lhe serve de moradia e estúdio. Aos 16 anos, Silvinha trocou a segurança da casa dos pais adotivos em Cabo Frio pela vida nômade de artista de rua, pintando paisagens e retratos e, depois, fazendo tatuagens na zona sul do Rio. Sem muitas frescuras, sua única exigência é que possa estacionar a van perto da água.

Qual a sua formação?

S.: Não tenho formação oficial, sou uma observadora. Apenas observo, e tudo me serve de referência.

Como você começou sua carreira?

S.: Comecei a desenhar na rua, observando as pessoas e os locais. Daí, algumas paravam e perguntavam quanto era. Eu comecei a dar uns preços, e neguinho foi comprando... Aí eu fui juntando uma grana, melhorando o material, e fui ficando conhecida na Região dos Lagos. Um dia eu tava pintando na praia de Geribá, em Búzios, aí eu resolvi fazer uma tatuagem numa van. Daí eu me apaixonei pela arte e pelo tatuador (risos), e fui embora com ele!

E seus pais?

S.: Ficaram chocados, mas a vida é assim mesmo. Na época eles chegaram a cortar relações comigo, mas hoje em dia nós nos damos bem. Eu até dou uma ajudinha financeira.

Você tem conseguido sobreviver de arte?

S.: Pra quem não é materialista, trabalhar no que se gosta é fundamental. É preciso abrir mão de certas frescuras, mas é muito satisfatório. Desde a morte do Miojo, meu namorado e dono da van, a situação financeira tem estado meio preta, sem falar na solidão. Mas eu estou aqui, que fazer? O jeito é ir à luta sem pensar muito. Nessas horas, entregar-se à profissão que se ama é uma redenção.

E quais são seus próximos planos?

S.: Talvez pinte uma exposição num espaço alternativo em Visconde de Mauá, vai ter show, teatro, enfim, vai ser legal.

Mensagem pra galera?



Era do Caos - CAÍDOS

PersonagemRegrasAmbientaçãoDicas

Nome: Silvinha

Entidade: anjo da água

Profissão: tatuadora

Jogador:

Notas: hedonista

Atributos:

	mod	custo
Destreza: ótima	+2	10
Força: mediana	0	0
Resistência: mediana	0	0
Intelecto: mediano	0	0
Intuição: excelente	+3	20
Presença: ótima	+2	20
Vontade: boa	+1	10
Magia: excelente	+3	20

Iniciativa: +5 Poder Mágico: 26 Recuperação: 26
Carga: 25/75kg Deslocamento: 17m/rd Determinação: 10

Características: Positivas: beleza (3), contatos (5)
Negativas: estigma-tatuagens (5)

Habilidades e Poderes:

Akrító Editora

Poder	nível	atributo	mod	custo
sincronicidade	nov.	magia	+1	10
agilidade	nov.	dest.	0	10
alma	nov.	intu.	+1	10
oráculo	nov.	intu.	+1	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
tatuagem	hab.	dest.	+2	0
pesquisa	nov.	intu.	+1	0
luta desarmada	nov.	dest.	0	10
armas de fogo	apl.	dest.	-2	5
armas brancas	nov.	dest.	0	10
maladragem	hab.	intu.	+3	20
dirigir veículos	nov.	dest.	0	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
mitos e lendas	nov.	intel.	-2	10
religião	nov.	intel.	-2	10
percepção	hab.	intu.	+3	20



Era do Caos - CAÍDOS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: ROBERTO JARDIM

Entidade: ANJO DO AR / JUIZ

Profissão: JORNALISTA

Jogador:

Notas:

Vida passada como samaritano, errante e hierofante

Atributos:	mod	custo
Destreza:	ótima +2	20
Força:	mediana 0	0
Resistência:	boa +1	10
Intelecto:	excelente +3	30
Intuição:	boa +1	10
Presença:	boa +1	10
Vontade:	boa +1	10
Magia:	ótima +2	20

Iniciativa: +3 Poder Mágico: 24 Recuperação: 15
Carga: 30/90kg Deslocamento: 17m/rd Determinação: 10

Características:

Vidas passadas (+6) Arrogância (-1)
Classe alta (+2) Sarcasmo (-1)
Hierarquia corporativa (+2) Inimigos (-3)
Amor verdadeiro (-2)

Habilidades e Poderes:

Akrito Editora

Poder	nível	atributo	mod	custo
sincronidade	exp.	magia	+2	40
cura	exp.	intuição	+2	40
diáfandade	exp.	magia	+2	40
verdade	perito	intuição	+4	80
luz	hak.	magia	0	40(20)
solidez	novato	resistência	-2	20(10)
empatia	hak.	intuição	0	40(20)
oráculo	apr.	intuição	-4	10(5)
Habilidade	nível	atributo	mod	custo
comp. avançada	novato	intelecto	-2	10
pesquisa	novato	intuição	-2	10
luta desarmada	hak.	destreza	0	20
religião	hak.	intelecto	0	20
dirigir veículos	hak.	destreza	0	20
natação	novato	destreza	-2	10
furtividade	novato	destreza	-2	10
inglês	hak.	intelecto	0	20
percepção	hak.	intuição	0	20
armas brancas	hak.	destreza	0	20
armas de fogo	exp.	destreza	+2	40

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
investigação	novato	intuição	-2	10
sobrevivência	hak.	intuição	0	20
montaria	hak.	destreza	0	20
primeiros socorros	novato	intelecto	-2	10
leis e costumes	hak.	intelecto	0	20
ocultismo	novato	intelecto	-2	10
liderança	novato	presença	-2	10
jornalismo	perito	intelecto	+4	80
espanhol	novato	intelecto	-2	10

O JORNALISTA DO ANO

ROBERTO JARDIM GANHA TROFÉU IMPRENSA E ANUNCIA SUA IDA PARA TV

Na última terça, o Cenário abriu suas portas para receber os candidatos ao Troféu Imprensa deste ano. Muitos prêmios, muitos ganhadores; mas os holofotes tiveram como principal alvo o jornalista Roberto Jardim, apontado por seus colegas como o melhor editor de mídia impressa.

De carreira polêmica, mas de influência incontestável no jornalismo moderno, Roberto atinge seu ápice aos 35 anos, marcando a imprensa paulista com seu estilo agressivo. Muitos o consideram apelativo, comercial e sensacionalista. Roberto se defende dizendo que mostra a vida como ela é.

“É uma hipocrisia querer diminuir as notícias de crimes e tráfego”

mos os acontecimentos até se esgotar seu apelo comercial, como faz a maior parte da imprensa. O jornalista deve se limitar a relatar o fato ocorrido e revelar a verdade por trás dele, não importa se isso vai estragar o café da manhã de algumas pessoas. Não é deixando de noticiar o que acontece nas ruas que os fatos deixarão de acontecer. Tem gente que prefere se esconder do mundo real, mas um dia ele acabará batendo a sua porta, seja através do jornal ou através de um 38”, contra-ataca.

Em suas matérias ou nos editoriais, Roberto parece querer revelar o lado negro da humanidade. “Há pessoas que se sentem desconfortáveis ao ler o jornal, e é isso que eu quero! Como elas continuam comprando, acredito que esteja no caminho certo”, assume. E deve estar, pois a imprensa de outros estados

Em seu discurso de agradecimento, Roberto anunciou estar abandonando as redações paulistas para se lançar numa nova aventura: a televisão. Contratado para assumir o Jornal das Oito, cuja produção é na Cidade Maravilhosa, Roberto conseguirá unir sua vida pessoal à vida profissional. Seu casamento com Helena Littin (28), fotógrafa internacional e carioca convicta, está marcado para o próximo mês. Helena jura que não interferiu nos planos profissionais do futuro marido, mas está muito feliz por continuar a morar no Rio.

Obviamente, Helena compareceu à cerimônia acompanhada de sua família. Javier Littin (52), presidente da Biotech Sul e pai de Helena, esbanjava o charme de sempre e chegou a criticar o futuro genro. “Ainda não sei se sou contra ou a favor do seu estí-



SECRETARIA DE ESTADO DA POLÍCIA CIVIL

NÚMERO DO REGISTRO

REGISTRO DE OCORRÊNCIA COM MENSAGEM

PI []



Era do Caos - CAIDOS

Personagem

Rogues

Ambiente

Dicas

Nome: Jeremias

Entidade: anjo do fogo

Profissão: prof. de artes marciais

Jogador:

Notas: paladino; aliado; policial anjo do fogo paladino

	max	curto
Destreza: ótima	+2	20
Força: boa	+1	0
Resistência: ótima	+2	20
Intelecto: mediano	0	0
Intuição: ótima	+2	20
Presença: boa	+1	0
Vontade: ótima	+2	20
Mágia: ótima	+2	10

Iniciativa: +4 Poder Mágico: 18 Recuperação: 18
Carga: 000 Deslocamento: 10m Determinação: 10

Características Positivas: graduação em Educação Física (3); sono leve (1); simpatia (1); aliado (1)

Negativas: curiosidade (1); sarcasmo (1); desvio mental (1)

Habilidades e Poderes:

Abrir Editor

sincronia	nov.	mania	0	10
luz	nov.	mania	0	10
solidez	nov.	resist.	0	10
cura	apd.	intuição	-2	10
agilidade	apd.	destreza	-2	10

luta de ar.	exp.	destreza	+4	10
arma de f.	hab.	destreza	+2	20
arma bran.	hab.	destreza	+2	20
percepção	hab.	intuição	+2	20
furtividade	hab.	destreza	+2	20
dirigir veic.	nov.	destreza	0	10
natação	nov.	resist.	0	10

DESCRIÇÃO DO(S) AUTOR(ES): (Sexo, Etnia, Idade aparente, Altura aproximada, Tipo de cabelo, Cor dos olhos, Roupas, Uso de barba ou bigode, Presença de deformidades, Tatuagens, Cicatrizes, Existência de eventual escarificação, Armas usadas, Tipo de arma).

Um elemento, branco, jovem, aparentando entre 25 e 30 anos, alto, atlético, cabelo castanho-claro na altura dos ombros, trajando calça e jaqueta jeans, armado de revólver e possíveis bombas incendiárias.

COMPLEMENTAÇÃO DO HISTÓRICO

Segundo o comunicante lesado (com o qual foram encontrados um revólver calibre 38 e dois papetes de cocaína), na presente data, local e horário aproximado de 02:40 hs, enquanto aguardava o ônibus, foi pelo meliante abordado e agredido repetidas vezes, sob grave ameaça com arma de fogo, até cair inconsciente; o comunicante afirma desconhecer o motivo de tal agressão; que, sob pretexto de legítima defesa, utilizou-se de sua própria arma de fogo, não registrada, atirando na direção do agressor; que viu o agressor cair e levantar-se logo em seguida "em chamas e gritando alucinadamente" o que julgou serem "coisas de igreja".

PROVIDÊNCIAS TOMADAS PELAS AUTORIDADES DE SERVIÇO:

COMUNICAÇÃO AO CEPOL	HORA: 21:30	MENSAGEM RECEBIDA POR: PEDRO	MATRÍCULA: 346288/9
CÓDIGO DO CEPOL	HORA:		
PERÍCIA	MEMORANDO NÚMERO:		DATA:
OUTROS()	MEMORANDO NÚMERO:		DATA:
OUTROS()	MEMORANDO NÚMERO:		DATA:

REGISTRADO POR:

DATA: 20/05/08

AUTORIDADE POLICIAL:

RUBRICA E CARIMBO Alexandre Santos

RUBRICA E CARIMBO

LUCIA HELENA ALMEIDA
Delegada de Polícia - 2ª classe
1.652.786-4

A Cisterna Secreta de Perseia

Marilia Vianna



Após dez anos de pesquisa e entrevistas em penitenciárias femininas e áreas carentes de grandes centros urbanos brasileiros, a psicóloga e assistente social Marilia Vianna nos guia, neste livro, através de uma passagem secreta até as catacumbas onde se encerram indiscriminadamente mulheres de todas as etnias e níveis sociais.

A Dra. Marilia nos leva, nestes relatos comoventes e muitas vezes chocantes, a um mundo de vício, prostituição, espancamento, submissão, violência e até mutilação sexual. Um mundo sombrio que, uma vez iluminado, revela uma fonte cristalina e inesgotável de sensibilidade e criatividade. Marilia ilumina essas catacumbas penitenciárias, de onde emergem, reabilitadas, artesãs, artistas, atrizes, poetisas, escritoras, esportistas, esposas, mães e feiticeiras.

Marilia Vianna é de Capricórnio com ascendente em Aquário, graduada em psicologia e sociologia pela UERJ. Fez mestrado e doutorado em psicologia na USP, trabalhando com mulheres de comunidades carentes de várias capitais.



Atualmente, Marilia dedica-se à situação carcerária feminina incluindo em seus estudos, além das detentas, policiais femininas que trabalham em presídios. Além de atender nas penitenciárias, faz trabalhos sociais em favelas e tem um consultório no centro da cidade. Mora

Era do Caos - CAIDOS

Personagem

Nome:

MARILIA VIANNA

Entidade:

ANJO DA TERRA / SAMARITANA

Profissão:

PSICÓLOGA

Jogador:

Notas:

Atividade	mod	custo
Destreza:	boa	0 10
Força:	boa	0 10
Resistência:	boa	-1 10
Intelecto:	bom	+1 10
Intuição:	ótima	+2 20
Presença:	boa	+1 10
Verdade:	ótima	+2 20
Magia:	ótima	+2 20

Iniciativa +2 Poder Mágico 18 Recuperação 18
Carga 35/100 Deslocamento 15m/r Determinação 18

Características:

Dever: pacientes (-3)
Doutorado (+3) Inimigos (-1)
Idade (+3) Distração (-1)
Contatos (+3) Fobia: baratas (-1)

Habilidades e Poderes:

Poder	nível	atributo	mod	custo
fauna	hab.	intuição	0	20
força	nov.	força	-2	10
solidez	hab.	resistência	0	20
sincronicidade	hab.	Magia	0	20
cura	hab.	intuição	0	40(20)

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
biologia	exp.	intelecto	+2	40
sociologia	hab.	intelecto	0	20
pesquisa	exp.	intuição	+2	40
computação	hab.	intelecto	0	20
defesa pessoal	nov.	destreza	-2	10
natação	nov.	resistência	-2	10
furtividade	hab.	destreza	0	20
malandragem	nov.	intelecto	0	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
leis e costumes	nov.	intelecto	-2	10
ocultismo	nov.	intelecto	-2	10
percepção	hab.	intuição	0	20
persuasão	hab.	intuição	0	20
p. socorros	nov.	intelecto	-2	10

Perfil

O melhor papel de Bruna

Bruna Golemsky (24), a atriz curitibana que está arrebatando corações por todo o Brasil, acaba de finalizar sua participação nas filmagens de seu segundo longa-metragem, o filme anglo-brasileiro "A Queda", do cineasta Gustavo Prado, que teve locações no Brasil, Inglaterra, França e Uruguai.

Depois da maratona das filmagens, Bruna promete que irá fechar para balanço por duas semanas, descansando debruçada em seu piano, seu hobby predileto. Além de tocar, Bruna dedica seu tempo livre à natação ("meu repositório de energia") e muita leitura. "Conhecimento é poder. Não quero ser vista apenas como um rostinho bonito" (risos). Não há quem duvide disso! Em sua já longa carreira (Bruna iniciou aos 11 na televisão), Bruna sempre procurou papéis densos e temas polêmicos. Seu primeiro longa-metragem, "Atirem a primeira pedra", foi indicado ao Oscar de melhor filme estrangeiro e lhe deu uma certa projeção internacional, o que ela humildemente discorda.

Conheça agora o perfil desta estrela em ascensão. Mas ela pede pra não subir muito alto, pois tem medo de altura.



Bruna na Europa durante as filmagens de "A Queda".

Melhor papel: (pensa bastante) "Bruna Golemsky. É verdade! (risos) Eu sou tímida, não sou nenhum *sex symbol*. As pessoas valorizam as aparências, o glamour da vida artística, e se esquecem do valor de suas próprias vidas."

Um homem inteligente: "Muitos, mas poucos realmente a usam pra alguma coisa".

Um homem bonito: "Não respondo. O segredo é a alma do negócio".

Que presente gosta de receber: "Um bom papel. Aquele que faz as pessoas pensarem, que tem o poder de revelar o que a humanidade varre pra debaixo do tapete".

Que presente gosta de dar: "Livros. As pessoas precisam aprender a ler. Aprendi isso há muito tempo com um velho amigo".

Uma alegria: "O nascer do sol".

Uma tristeza: "O que a humanidade fez de si mesma".

Uma esperança: "Essa eu prefiro guardar pra mim".

Um medo: "De altura! Me convidaram pra inauguração daquele restaurante em Ipanema... Deus! Nunca faria desses filmes hollywoodianos onde você fica pendurada numa ponte, ou correndo pelo telhado".

Uma verdade: (risos) "Essa é difícil, hein? Fico com a frase 'tem pai que é cego'. Pra mim sintetiza muita coisa".

O que ler: "Eu leio de tudo. Mas adoro livros esotéricos. Não estes de auto-ajuda ou do Paulo Coelho. Eu gosto de beber direto da fonte. Em Londres eu tive a oportunidade de ler textos medievais incríveis!"

O que ouvir: "Tori Amos. E ela também toca piano!"

Hobby: "Tocar piano, nadar e andar de lancha. Esse é recente!"

Noites de tédio são boas pra... : "Sinceramente, não sei. Eu nunca me entedio".

Noites de lua são boas pra... : "Nadar! É lindo, sempre faço isso".

O que a humanidade varre pra debaixo do tapete: "Toda a sujeira

Era do Caos - CAÍDOS
Personagem
Regras
Ambientação
Dicas

Nome: BRUNA GOLEMSKY
Entidade: ANJO DA ÁGUA / SAMMAELITA
Profissão: ATRIZ
Jogador:

Notas:
Vidas passadas como hierofante e errante. Antes de chamar por Sammael, se considerava uma hedonista.

Atributos:
Destreza: ótima +2 20
Força: mediana 0 0
Resistência: mediana 0 0
Intelecto: bom +1 10
Intuição: excelente +3 30
Presença: excelente +3 30
Vontade: mediana 0 0
Magia: ótima +2 20
Iniciativa: +5 Poder Mágico: 18 Recuperação: 18
Carga: 25/75kg Deslocamento: 17m/rd Determinação: 2

Características:
Folia: altura (-2)
Sono pesado (-2)
Inaptidão: computador (-2)
Indecisão (-1)
Dever (-1)
Superstição (-2)
Vidas passadas (+4)
Simpatia (+1)
Beleza (+2)
Fama (+3)

Habilidades e Poderes:
Poder nível atributo mod custo
sincronicidade hah magia 0 20
empatia hah intuição 0 20
agilidade hah destreza 0 20
oráculo hah intuição +2 20
cura novato intuição -2 20(10)
inveja novato magia -2 10
luxúria novato magia -2 10
soberba novato magia -2 10
Habilidade nível atributo mod custo
comp. avançada apr. intelecto -4 5
pesquisa novato intuição -2 10
luta desarmada hah destreza 0 20
religião hah intelecto 0 20
dirigir veículos hah destreza 0 20
natação hah destreza 0 20

Habilidade nível atributo mod custo
disfarce apr. intuição -4 5
sobrevivência hah intuição 0 20
condic. físico novato vontade -2 10
piano hah destreza 0 20
composição hah intuição 0 20
ciências ocultas novato magia -2 10
canto hah intuição 0 20
interpretação perito intuição +4 30
dança exp. destreza +2 40
sedução hah presença 0 20
persuasão novato intuição -2 10

Akritó Editora

Cada suplemento é impulsionado por uma carga distinta de idéias e motivações. Aqui vai a do **Caídos**.

Autores

Alan Moore: a aventura do Monstro do Pântano com Etrigan tem vários conceitos interessantes.

Neil Gaiman: mais uma vez, o grande criador de um universo místico completo. Aqui, ele realmente conta como referência fundamental.

HQs

Hellblazer: definitivamente, as aventuras de John Constantine foram de grande inspiração para nós.

Livros da Magia: Tim Hunter e suas andanças pelo Céu, Terra e Inferno e suas questões filosóficas são divertidas e enriquecedoras.

Sandman: não seria correto dizer que nos inspiramos em Sandman, mas com certeza muitas das idéias da série nos deram força para manter a concepção geral deste suplemento.

Filmes

Anjos Rebeldes: com certeza! Na verdade, trata-se da inspiração original dos Caídos.

Asas do Desejo: se Anjos Rebeldes foi essencial pra idéia original do suplemento, a concepção dos Celestiais se deve quase em sua totalidade a este maravilhoso filme do alemão Wim Wenders. Melhor é o título do filme em alemão: "O céu sobre Berlim".

Farway, so close: continuação de Asas do Desejo, mas muito inferior. Porém, pro jogo, apresenta idéias bem interessantes.

Cidade dos Anjos: anunciado como versão americana de Asas do Desejo, na verdade é uma terceira história aproveitando os anjos de Wim Wenders. Há apenas algumas alterações na concepção dos anjos. Inferior ao primeiro, mas superior ao segundo.

O Advogado do Diabo: genial! No filme ele é o próprio demo, mas, no jogo, Al Pacino seria o maior dentre os Sammaelitas, a própria voz do Estrela da Manhã.

Por uma vida menos ordinária:

Nada a ver com os nossos Celestiais, mas vale como fonte de inspiração.

Jornais

Um prato cheio para aventuras envolvendo as questões da sociedade humana. Paladinos, Samaritanos, Hedonistas sempre têm onde se meter. De vez em quando surgem alguns mistérios para os Hierofantes e Errantes. Notícias políticas e políticas são sempre boas idéias para aventuras.

Livros

A Bíblia: obviamente!

The Jewish Religion - A Companion (Louis Jacobs). Ed. Oxford: bem elucidativo.

Magus - Tratado Completo de Alquimia e Filosofia Oculta (Francis Barrett). Reprodução do original de 1801. Ed. Mercury: uma abrangente visão de conceitos da Cabala e da ligação dos anjos com os quatro elementos.

O Livro dos Anjos (Sophy Burnham). Ed. Bertrand Brasil: interessante apanhado de histórias sobre visões de anjos e estudo de angeologia.

Angels, Messengers of the gods (Peter Lamborn Wilson) e A Cabala / Coleção Mitos • Deuses • Mistérios (Z'Ev Ben Shimon Halevi): é claro que há o texto, mas no caso valeram pelas referências visuais.

Música

Sagrado Coração da Terra; Enya; Kitaro; Chico Buarque; Djavan; Planet Hemp; Chico Science; Almir Guineto; Tori Amos; Nirvana; Pearl Jam (Yield!); The Jesus and Mary Chain; U2 e Los Tres (ambos como fonte de inspiração direta).

RPG

Bem, há muitos RPGs hoje em dia falando sobre o tema "anjos e demônios", sendo In Nomine e Armagedon os mais famosos. Seria de se esperar que este suplemento tivesse alguns destes livros como fonte de inspiração. Mas não é este o caso, pois fizemos questão de permanecer alheios a esta produção exatamente para não sermos influenciados por ela.

Acreditamos que a inspiração

dos RPGs e que colocou o tema como o preferido entre várias idéias de RPG entre os jogadores. Mas o motivo do tema ser tão recorrente é para nós um mistério.

Agora, se alguém quiser conhecer nossas fontes diretas de inspiração, assistam a Anjos Rebeldes e Asas do Desejo. Este suplemento nasceu, acima de tudo, da arte cinematográfica e da própria realidade.

Televisão

Divine Magic - The World of The Supernatural / Mensageiros Divinos: uma excelente série que passava no "Discovery Channel" e abordava o sobrenatural. O programa em questão falava bastante dos anjos e sua evolução no imaginário das pessoas ao longo dos séculos. Outros documentários também podem ser interessantes.

Um toque de anjo: série que passa na Bandeirantes e mostra as missões de um anjo na Terra. Um pouco água com açúcar demais, mais fica perfeito se imaginarmos como uma convenção de Samaritanos.

Arquivo X e Millenium: até o Chris Carter entrou na moda de Anjos e Demônios. Enquanto em Millenium os demônios aparecem em carne e osso, em Arquivo X a Scully dá de cara com um Serafim.

Vamp: novela bem humorada, a versão do anjo e da cruz de São Sebastião foi interessante e divertida ao mesmo tempo.

O homem que veio do céu: tudo bem, esta é uma referência antiga, mas a série tinha bons momentos.

Histórias

Quantas vezes não ouvimos histórias de pessoas que apareceram na hora certa e nos ajudaram? Como o policial que me socorreu numa noite de tempestade em frente à favela da Rocinha quando meu carro enguiçou. Quantas vezes estranhas coincidências aconteceram em nossas vidas? Uma curiosa sincronicidade. E quando estávamos deprimidos e algo pareceu aliviar nossa tensão, quase como se "um peso tivesse sido levantado dos nossos ombros". Existe realmente algo? Não sei. Mas existe a esperan-

Personagem:

Resistência:

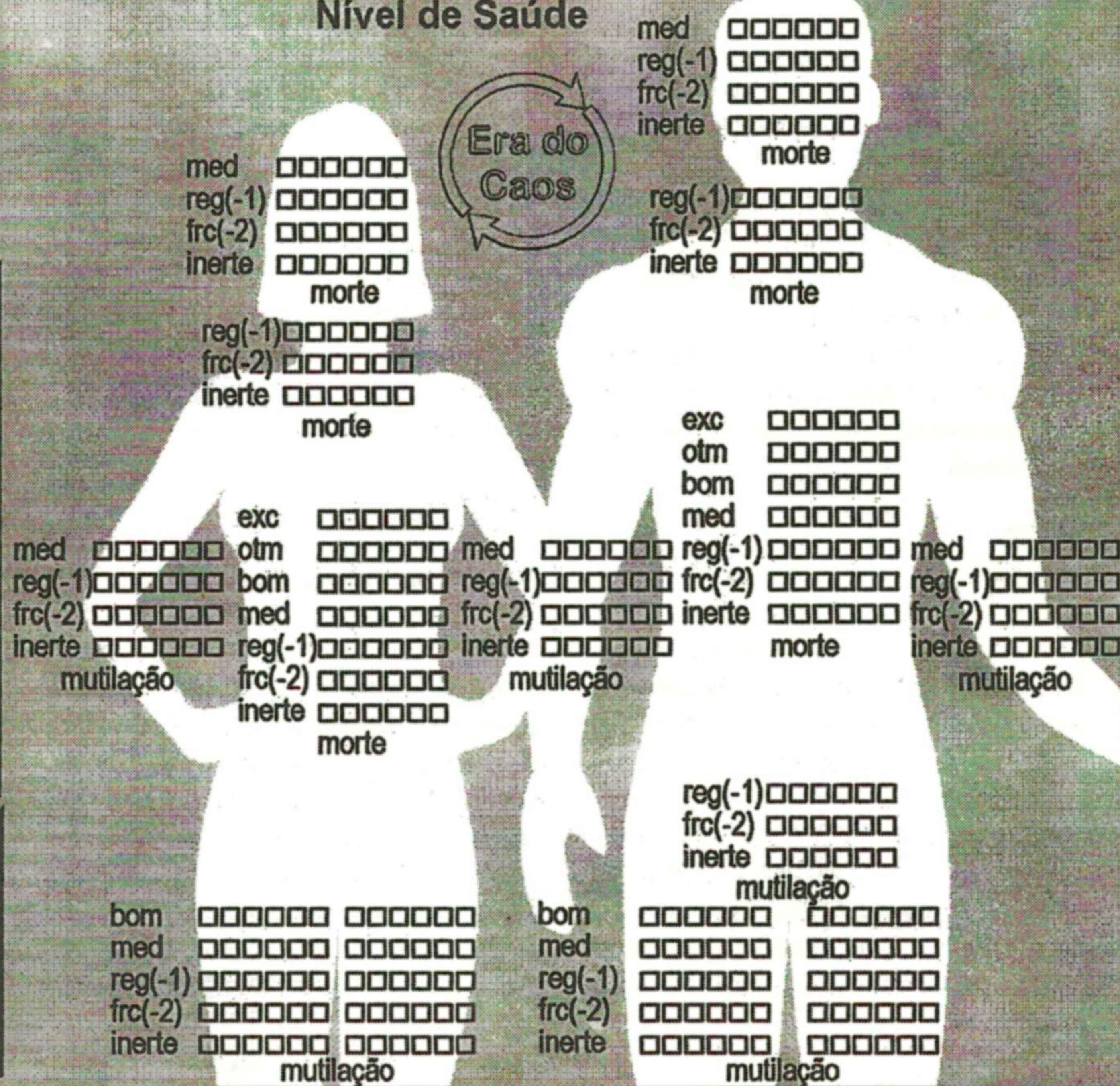
Jogador:

Nível de Fadiga:

excelente	□□□□□□
ótimo	□□□□□□
bom	□□□□□□
mediano	□□□□□□
regular(-1)	□□□□□□
fraco (-2)	□□□□□□
inerte	□□□□□□
inconsciente	

Experiência e Notas:

Nível de Saúde



Proteção e Equipamento:

Akritó Editora

Armas Brancas	alcance	mod	dano

Projéteis	alcance	mod	dano	disparos

Proteção:

corte/imp/perf/destreza

cabeça:

pescoço:

tronco:

braços:

mãos:

pernas:

pés:

Pertences e Notas:

Jogador:

Dons Inatos e Notas:

custo

Magia:

Recuperação:

Características:

Poderes e Habilidades:

Akritó Editora

Poder	Nível	Atributo	mod	custo
Habilidade	Nível	Atributo	mod	custo

[illegible]