

A BATALHA DO APOCALIPSE® RPG

VERSÃO 0.2
Livro 1 - Regras



Ablon e Apollyon
Arte Conceitual / Guerras Eterias

Créditos

Autor: Eduardo Spohr

Co-Autores: Carlos Eduardo “Ximú” Fernandes e Roberto Zarour

Colaboradores: Guga Millet, Cláudio “Baiako” Nunes, Pedro Cattapan, Luiz Astorga, Leandro Maciel

Arte da Capa: Andrés Ramos

Dedicatória

Esta obra é respeitosamente dedicada a todos os jogadores de RPG que participaram do “live” *From Hell to Heaven*, e ajudaram, cada um a seu modo, a construir a ambientação, a história, e o sistema de regras deste livro. É igualmente dedicada a Alexandre Ottoni e Deive Pazos, do site Jovem Nerd, que tornaram possível a distribuição do romance “A Batalha do Apocalipse”.

Bibliografia e Cinegrafia

Filmes

Anjos Rebeldes
Anjos Rebeldes II
Anjos Rebeldes III
Coração Satânico
Cidade dos Anjos
Tão Longe, Tão Perto
Asas do Desejo
A Sétima Profecia
A Última Tentação de Cristo
A Profecia
Advogado do Diabo
Highlander – o Guerreiro Imortal
BrimStone
Matrix
Dogma

Livros

A Dictionary of Angels - Gustav Davidson
Bibliografia do Diabo - Alberto Cousté
O Livro do Gênesis - Robert Graves
Este Mundo Tenebroso - Frank E. Peretti
Paraíso Perdido - John Milton
O Servo dos Ossos - Anne Rice
A Divina Comédia - Dante Alighieri
The Devil - Genevieve Morgan
 e, é claro
A Bíblia Sagrada (Antigo e Novo Testamentos)

Desenhos Animados

Cavaleiros do Zodíaco
Ninja Scroll
Bastard

Spawn – não o filme, a animação
Akira

Quadrinhos

Hellblazer
Preacher
Saint of Killers
Sandman
Sandman Apresenta – Lucifer
Ascencion
Books of Magic

Jogos

Kult
AD&D: Planescape
AD&D: Ravenloft
In Nomine
Call of Cthulhu
Werewolf: The Apocalypse

Capítulo 1: Regras

As regras que vêm a seguir são as diretrizes básicas do jogo A BATALHA DO APOCALIPSE®. E como todo jogo de RPG, as regras são baseadas em tiradas de dados. Em A BATALHA DO APOCALIPSE®, são usados dados de **20 faces (d20)** e dados de **10 faces (d10)**. Geralmente, os dados de 20 faces envolvem testes de habilidades e atributos, e os de 10 faces, as tiradas de dano.

A regra básica constitui em somar o resultado da tirada do dado a um número base, e o efeito vai variar de acordo com a ação desempenhada. Esse número base é chamado de *score*, e pode ser igual à sua pontuação de Atributo, de Atributo + Habilidade, de Atributo + dano, etc. O *resultado final* – a soma do *número base* com a *tirada do dado* – vai indicar o seu grau de sucesso. Um resultado inferior a 15 é sempre uma falha.

Resultado Final	Grau de Sucesso
15 ou menos	Falha
16	Sucesso Marginal
22	Sucesso Significativo
28	Sucesso Excepcional
34 +	Sucesso Decisivo

DETERMINANDO O GRAU DE SUCESSO

O Mestre deve conhecer bem a dificuldade de cada ação para estabelecer o grau de sucesso que precisa ser alcançado no teste. Como determinar quando a ação requer um sucesso marginal, significativo, excepcional ou decisivo?

Em primeiro lugar, tente minimizar o lançamento de dados sempre que possível. Assim, se

o personagem considera que uma ação é rotineira, e o personagem tem um número suficientemente bom para ser bem sucedido no teste em questão, simplesmente determine se ele consegue ou não. Entretanto, quando uma ação é duvidosa, o lançamento do dado é necessário. Para isso, as linhas abaixo podem dar uma ajuda na hora de estabelecer a dificuldade da tarefa.

Sucesso Marginal: Estas tarefas são consideradas fáceis e rotineiras, e a maioria dos personagens pode desempenhá-las. Acertar um soco em um oponente em combate (Força + Briga), saber que Madri é a capital da Espanha (Inteligência + Mundo Contemporâneo) ou dirigir uma moto por um terreno acidentado (Agilidade + Condução) são ações que se enquadram nesta categoria.

Sucesso Significativo: Para alcançar um sucesso significativo, é necessário um nível maior de concentração e esforço. Dirigir uma moto por um terreno acidentado em alta velocidade (Agilidade + Condução), saber o nome de pelo menos 2 cidades importantes de um país vizinho (Inteligência + Mundo Contemporâneo) ou acertar um tiro em uma parte específica do alvo (Agilidade + Pistolas) são tarefas que exigem um grau significativo de sucesso.

Sucesso Excepcional: Normalmente apenas profissionais e personagens treinados são capazes de efetuar estas ações (é claro que a variabilidade do dado pode mudar isso). Citar três cidades importantes do Egito durante o período Saíta (Inteligência + História da Humanidade), quebrar o braço de um oponente com uma chave (Força + Briga) ou fazer uma curva fechada com uma motocicleta em alta velocidade (Agilidade + Condução) são alguns exemplos de ações que requerem um sucesso excepcional.

Sucesso Decisivo: Este é o tipo de tarefa desempenhada por profissionais especializados na área e com grande experiência. Conhecer os hábitos de cada grupo religioso do mundo (Inteligência + Religião), fazer uma curva fechada com uma motocicleta em alta velocidade em um terreno acidentado durante uma tempestade (Agilidade + Condução) ou atordoar um adversário com um chute são exemplos de ações que exigem um sucesso decisivo.

TESTES DE ATRIBUTOS

Há duas classes de Atributos em A BATALHA DO APOCALIPSE®, os **Atributos Primários** (Força, Agilidade, Vigor, Inteligência, Percepção e Força de Vontade) e os **Atributos Secundários** (Resistência, Raciocínio, Psique e Intuição). Os Atributos Primários servem sempre para gerar outras características, e só têm o seu valor quando associados a elas. Já os Atributos Secundários são utilizados para os propósitos

de testes, de acordo com os níveis de dificuldade da tabela de sucessos (acima).

Os valores dos Atributos Secundários são representados por números, ou *scores*. Este número pode variar entre **2 e 12** para personagens **iniciantes**, mas pode chegar até **24** no caso de entidades mais **poderosas**.

► Um teste de Atributo será sempre efetuado somando o valor do Atributo em questão (Resistência, Raciocínio, Psique ou Intuição) à tirada do d20. O resultado final indica o grau de sucesso, que vai determinar o efeito da ação.

Por exemplo, em uma situação de jogo, o personagem decide correr a todo fervor até alcançar a margem de um rio. O Mestre então determina que o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência, e deve, para isso, alcançar um sucesso significativo. O personagem, que tem 8 de Resistência, obtém 3 na tirada do dado, totalizando 11 (8+3=11). Como seria preciso obter ao menos 16 para alcançar um sucesso significativo (ver tabela, acima), então o teste não foi superado, e a carreira foi frustrada.

TESTE DE HABILIDADE

As Habilidades (Armas Brancas, Psicologia, Prontidão, Condução, etc.) estão *sempre* ligadas a um determinado Atributo Primário (Força, Agilidade, Vigor, Inteligência, Percepção ou Força de Vontade).

Por exemplo, se o personagem quiser atirar em alguém, utilizará a Habilidade de Pistolas somada ao seu Atributo de Agilidade, ao passo que se quiser ouvir os barulhos através de uma porta, deverá fazer um teste de Percepção + Prontidão.

► Um teste de Habilidade é feito somando o valor do score (Atributo + Habilidade) à tirada do d20.

O Mestre também deve determinar o grau de sucesso necessário, de acordo com a ação.

AJUSTE NA TIRADA DE DADO

Além de determinar o grau de sucesso requerido para cada ação, o **Mestre pode também impor ajustes** (positivos ou negativos) à **tirada de dado**, tornando a tarefa mais fácil ou mais difícil de ser executada.

Ao tentar **atacar um oponente**, por exemplo, a tirada de ataque é penalizada pela pontuação de **Agilidade do adversário (Defesa)**. Para usar uma Divindade no Plano Físico, a tirada é ajustada segundo o nível do Tecido da Realidade. Da mesma forma, algumas armas místicas concedem bônus nas tiradas de dano. Uma pistola apoiada sobre uma estrutura sólida dá +1 ao ataque do atirador.

O Mestre deverá determinar quando aplicar esses ajustes, e qual o valor adicionado ou subtraído à tirada do dado, de acordo com cada situação de jogo.

TESTES RESISTIDOS

Algumas vezes, não é tão relevante alcançar um grau de sucesso, mas sim simplesmente superar um oponente em uma disputa. Quando duas partes se enfrentam, a situação pode exigir um teste resistido. Em um teste resistido, o importante é que um personagem supere o outro, independentemente do grau de sucesso.

Em um teste resistido, os dois adversários fazem suas tiradas de dado e, quem obtiver o maior número, vence a disputa.

Exemplo 1: Dois personagens competem em uma queda de braço. O Mestre pede que os dois façam um teste de Força + Atlético. Quem obtiver o maior valor na tirada é o vencedor.

Exemplo 2: Um gatuno esgueira-se pelas ruas, tentando não ser visto por um guarda. O Mestre pede que o jogador que controla o gatuno faça um teste de Agilidade + Furtividade, e pede a quem interpreta o guarda que faça um teste de Percepção + Prontidão. Se o vigia alcançar um número maior do que o do gatuno na tirada de dado, ele percebe a presença do ladrão. Caso contrário o ladino passa despercebido.

SUCESSOS PERFEITOS E FALHAS CRÍTICAS

Sempre que o resultado da tirada de dados for 1 ou 20, uma falha crítica pode ocorrer, assim como um sucesso perfeito. Essas regras servem para todos os tipos de testes de Atributo e Habilidade em A BATALHA DO APOCALIPSE®.

Resultado 20

Sempre que o resultado da tirada do dado for 20, você somará, automaticamente, mais 10 pontos ao resultado final. Isso significa que o resultado de uma tirada natural de 20, de fato, é 30.

No caso de o teste ser uma ação de ataque, o resultado 20 acarretará em um efeito especial, determinado pelas tabelas de acerto crítico

Exemplo: Um personagem está tentando atirar uma lança em seu inimigo. Ele deve obter ao menos um sucesso marginal (16 ou mais) para causar dano. Ele fará então uma jogada de Agilidade + Armas Brancas. A sua pontuação de Agilidade é 3, e de Armas Brancas é 4, portando o seu score é 7. A soma desses valores é penalizada pela Agilidade do inimigo, que é 2, restando um total de 5, e esse é o número que será adicionado à tirada do dado. Na jogada, o atacante obtém 20, alcançando um sucesso perfeito. O resultado final, portanto, não é 25, mas 35(20+10+5).

Exceção: Os testes efetuados com o dado de 10 faces (como as tiradas de dano, por exemplo) não estão

sujeitas, logicamente, à regra do 20. Em uma tirada de 10, some 10 pontos ao resultado, simplesmente.

Resultado 1

Se o resultado da tirada de dado for 1, você deverá fazer uma nova tirada. O resultado dessa segunda tirada vai determinar o que o desfecho da ação.

1-5: Ocorre uma falha crítica. Isso significa que, além do personagem não conseguir completar a ação, algo de catastrófico acontece. Normalmente, em combate, perde-se as próximas ações da rodada.

6-14: A ação simplesmente falha

15-20: Soma-se 1 ao resultado final. Isso não quer dizer que você falhou. Se você precisava somente de um 1 na tirada, então teve sucesso.

Exceção: As tiradas de *iniciativa* e *dano* não estão sujeitas a esta regra. Se o resultado da tirada for 1, então some 1 ao resultado.

Capítulo 2: Personagem

ANJOS, DEMÔNIOS E AVATARES

“Imagine como uma criatura dessas deve ser: uma existência inteira orando por seu Deus, mas sempre com uma asa suja de sangue...”

- Thomas, “Anjos Rebeldes”

Acima de tudo, um anjo ou demônio é um espírito de luz – ou de trevas –, diferenciando-se dos outros espíritos por ter ser capaz de se materializar. Por isso, a sua forma original, ou seja, a forma que foi originalmente concebido, não se trata em absoluto de uma forma física ou material, mas sim espiritual.

Para criar um personagem anjo ou demônio, você vai proceder da maneira mais simples possível. Mesmo um espírito de luz ou de trevas possui Atributos, Habilidades e até mesmo pontos de vida, tanto na forma física quanto na forma espiritual; e **estas estatísticas permanecerão as mesmas para as duas formas.**

Diferentemente da maioria dos outros espíritos, os anjos e demônios possuem uma grande habilidade: eles **podem se manifestar no Mundo Físico**, assumindo um corpo – o chamado *avatar*. Este corpo é definido da maneira que o jogador quiser, mas sempre tem a mesmas características (atributos,

habilidades, etc.). Assim, um anjo extremamente forte ou inteligente terá a mesma Força e Inteligência se seu avatar for um adulto musculoso ou se for uma criança inocente.

Você não pode mudar de avatar à vontade. Ao menos que ele seja destruído, ou que você tenha poderes de transformação, sempre assumirá o mesmo corpo físico quando vier à Terra.

Combates e ações na forma celestial se resolvem da mesma maneira que na forma física, porém um anjo/demônio na forma física não pode afetar outro na forma celestial, e vice-versa – exceto mediante o uso de alguns poderes especiais. Neste caso, o Tecido da Realidade é espesso o bastante para formar uma membrana intransponível (ver Consistência do Tecido).

Todos os anjos e demônios têm uma forma celestial, afinal esta é sua forma original, uma vez que são na verdade espíritos muito poderosos. Nem todos eles, entretanto, possuem um avatar. Muitos não costumam vir à Terra, e para eles um corpo não é necessário – mesmo assim todos os personagens jogadores têm direito a um corpo material, exceto os demônios da casta dos Daimonium.

A forma celestial de um anjo é, quase sempre, bela e jovem e muitos anjos concedem a mesma aparência ao seu corpo físico, embora outros prefiram construir avatares que se assemelhem a crianças, idosos, ou até mesmo animais. Já os demônios tendem a ter aparências horrendas e assustadoras, mas a despeito disso eles assumem avatares de diversas formas.

No caso dos anjos, a sua forma celestial se assemelha muito a um corpo humano, mas com um par de asas com penas brancas que o identifica como tal. Já os demônios, possuem formas diversas – normalmente, quanto mais corrompido, mais monstruoso torna-se o infernal (veja a Característica Pessoal “Aparência Espiritual”, Capítulo 3).

Diferentemente do que muitos pensam, as asas de anjos e demônios também podem ser invocadas na forma física. Na verdade, quando o personagem se materializa, as asas continuam fazendo parte de seu corpo, mas elas permanecem mescladas às suas costas, como uma espécie de camuflagem óbvia, formando uma massa única e imperceptível. Essas asas podem se desprender das costas, a partir de um certo gasto de suas energias celestiais (ver Aura).

A sombra de um avatar sempre reflete a sua natureza celeste (ou demoníaca). Isso significa que um personagem materializado, mesmo com suas asas recolhidas, tem a sombra de uma criatura alada (ou com chifres e caudas).

Anjos e demônios na forma física não precisam comer ou beber (embora possam fazer isso, se quiserem), mas ainda se cansam, precisam dormir e respirar.

Materializar-se é sempre cansativo, e a entidade precisa gastar um pouco de sua essência

celestial para isso. O retorno à forma espiritual não requer nenhum tipo de esforço.

E FAZ-SE A LUZ!

A primeira coisa que se deve saber em A BATALHA DO APOCALIPSE® é que o sistema foi projetado para ser jogado tanto com anjos e demônios poderosíssimos como com mortais, embora sejam os primeiros o cerne de nosso sistema, e por isso você vai ter que, por vezes, usar um pouco da sua imaginação se quiser criar seres que não sejam celestes ou infernais – mas não considere isso um entrave para seu jogo. Imaginar e criar é a melhor parte!

PLANO DE FUNDO

Antes de começar a realizar o seu personagem, você precisa criar uma boa história para ele, e isso é o que chamamos de plano de fundo. Não seria nada agradável se um personagem iniciasse o jogo sem saber absolutamente nada. Isso não é nem um pouco excitante. Assim, é melhor que ele já tenha tido uma história, um passado que o teria ensinado a maioria das coisas que sabe.

É por isso que você precisa desenvolver algumas idéias sobre o que aconteceu com ele até o momento atual de sua existência. É melhor que antes você defina a sua Origem (ver abaixo). Se ele for um humano, então você pode tentar criar para ele laços familiares, traumas de infância e pensar como ele é visto pelo ciclo de pessoas que o rodeia. Se o seu personagem for um anjo ou um demônio, então você deveria pensar em coisas do tipo: qual é minha influência? Quais as missões que já completei? Já vim à Terra? Para quê? Como vejo os arcanjos e Lúcifer? Qual a minha posição em relação às suas idéias? Qual é a minha posição na guerra?

Os etéreos e astrais também podem ter planos de fundo bem interessantes, mas o importante é que você o crie. Munido de uma boa história, você pode começar a tecer seus traços de personalidade, e conhecer um pouco mais desse personagem que tenciona interpretar.

ORIGEM

Existem quatro classificações básicas de personagens em A BATALHA DO APOCALIPSE®, as chamadas *Origens*, e são divididas em: *Físico*, *Astral*, *Etéreo* e *Celestial*.

Físico representa os **personagens humanos**, animais, ou criaturas que caminham tão somente por dentro do Tecido da Realidade, isto é, no Mundo Físico. Todos eles enquadram-se nesta categoria. Os físicos não possuem Divindades nem pontos de Aura, e têm somente Corpus Vitae, e não Animus Vitae (ver a seguir). De resto, a mecânica de criação desses personagens é a mesma que a dos outros.

Astral abrange **espíritos, fantasmas e almas perdidas** que caminham pelo Plano Astral. Considere-os como anjos de Primeiro Ciclo em termos de mecânica de jogo. Começam com 2 pontos de Aura, e têm acesso a 3 níveis de Divindades. Não possuem corpo físico e, portanto, só têm *Animus Vitae*. Esses personagens estão presos ao Mundo Físico (através do Astral) por algum sentimento, pessoa ou situação não resolvida em sua vida mortal. Quando esses dramas pessoais são resolvidos, o astral torna-se um etéreo, obtendo acesso a esse plano de existência. Alguns deles recebem uma segunda chance de ascender ao Paraíso – ou se juntarem às profundezas do Inferno.

Etéreo são todas aquelas criaturas que fizeram do Plano Etéreo sua casa. Eles não são anjos ou demônios, mas são espíritos que decidiram voluntariamente não ascender aos Planos Superiores (ou Inferiores). Ao invés disso, resolveram permanecer no Plano Etéreo, para observar e, ocasionalmente, influenciar a humanidade. A grande maioria deles são **deuses pagãos e almas evoluídas**. Alguns eram seres astrais que se libertaram de seus dramas pessoais e tornaram-se etéreos. Perceba que ter alcançado uma evolução espiritual não significa necessariamente que sua essência é boa. Existem almas e deuses poderosos benignos, que passam sua existência iluminando os mortais, mas há igualmente criaturas etéreas malignas, que se preocupam exclusivamente em fazer todo o tipo de mal à humanidade. Considere-os como anjos/demônios normais, em termos de regras para criação de personagem.

E, finalmente, os *Celestiais* são os **anjos e demônios**. Muitos demônios preferem ser chamados de *infernais*, mas tecnicamente se enquadram na mesma categoria.

CASTA

Todos os celestiais estão divididos em castas. Elas são subdivisões, são ordens de anjos/demônios, ligados pelo mesmo objetivo, criadas para cumprir uma função determinada. As castas são explicadas em detalhes logo abaixo.

SIGNO

Todos os personagens em A BATALHA DO APOCALIPSE®, de qualquer origem, estão enquadrados em um dos 11 signos que determinam seu **traço mais marcante de personalidade**. Naturalmente, personagens ricos são constituídos de múltiplas características psicológicas, mas uma delas será sempre aquela que se sobrepõe a todas as outras, aquela pelo qual ele é conhecido.

O signo do personagem não deve ser encarado como algo que limite à interpretação, mas como uma **linha que guie a representação**, que ajude o seu personagem a ser mais vivo e interessante.

A sua personalidade principal é determinada pelos astros que estava na linha do horizonte no momento do seu nascimento. No caso dos celestiais, o próprio Deus impôs um signo, assim como fez com as castas, separando um astro regente para cada anjo. Desta forma, mais uma vez, a personalidade e os hábitos dos celestiais foram ditadas pelo Altíssimo. O livre arbítrio não é uma propriedade desses emissários alados.

Para personagens astrais, etéreos e celestiais, empreender certas ações que condizem com o signo faz com que eles **recuperem 1 ponto de Aura**.

Os onze signos são: Sol, Mercúrio, Vênus, Terra, Lua, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno e Plutão.

CICLO

Os anjos e demônios são divididos em Ciclos, que indicam seu nível de poder e influência. Todos os anjos começam o jogo no 1º Ciclo, podendo evoluir até o 6º, quando se desprendem da natureza de sua casta e se tornam Arautos. O 7º Ciclo representa os arcanjos, seres de incrível poder. Eles existem em número de quatro e nenhum personagem jogador tem poder para enfrentá-los. O mecanismo de ascensão de Ciclo ocorre mediante ao acúmulo de pontos de Glória, explicados adiante.

ATRIBUTOS

Representam características que são inerentes de cada um; todos a têm em um nível maior ou menor, dependendo de seu plano de fundo. Os Atributos estão divididos em duas categorias: Atributos Primários e Atributos Secundários.

Um Atributo Primário **nunca pode ser inferior a 1**. A Origem e o Ciclo indicam o número máximo de pontos permitidos a um Atributo singular.

Atributos Primários

Força, Vigor, Agilidade, Percepção, Inteligência e Força de Vontade são os Atributos Primários em A BATALHA DO APOCALIPSE®. Um certo número de pontos é dado ao jogador, para serem distribuídos em seu personagem. A quantidade de pontos é mostrada na tabela abaixo:

Origem	Pontos de Atributos
Físico	16 pontos
Astral	16 pontos
Etéreo	22 pontos
Celestial	22 pontos

Atributos Secundários

Resistência, Raciocínio, Psique e Intuição são os Atributos Secundários em A BATALHA DO APOCALIPSE®. Os Atributos Secundários são obtidos a partir dos valores dos Atributos Primários.

Resistência é igual à pontuação de Vigor, vezes dois (Resistência = Vigor x 2).

Raciocínio é igual à soma das pontuações de Inteligência e Percepção (Raciocínio = Inteligência + Percepção)

Psique é igual à soma das pontuações de Força de Vontade e Inteligência (Psique = Força de Vontade + Inteligência).

Intuição é igual à soma das pontuações de Percepção e Força de Vontade (Intuição = Percepção + Força de Vontade).

Habilidades
Armas Brancas
Arqueirismo
Artes Marciais
Artilharia
Atlético
Briga
Ciências
Condução
Conduzir animais
Conhecimento Específico
Cosmologia
Cura
Diplomacia
Disfarce
Divindades e Caminhos
Empatia
Escalar
Falsificação
Furtividade
Habilidade Artística
História da Humanidade
Intimidação
Investigação
Linguagens
Mão leve
Mundo Contemporâneo
Ocultismo
Pistolas
Prontidão
Reparos
Rifles
Segurança
Sobrevivência
Tecnologia

HABILIDADES

As habilidades são características que o seu personagem aprende durante o plano de fundo, de acordo com sua história. Elas são diversas (ver lista de habilidades), e são bem variadas. Portanto, escolha as suas habilidades de acordo com o perfil que você quer dar ao seu personagem. A quantidade de pontos também depende da origem do personagem. Ela é determinada adicionando a base à sua pontuação de Inteligência (segundo a tabela abaixo). É por isso que é importante que os Atributos sejam estabelecidos primeiro.

Origem	Pontos de Habilidades
Físico	16 + Inteligência
Astral	16 + Inteligência
Etéreo	22 + Inteligência
Celestial	22 + Inteligência

Há um limite para os níveis de Atributos (primários) e habilidades. Ou seja, “qual é o máximo que eu posso ter de Força?”. O que determina isso é o Ciclo.

Ciclo	Número Máximo
Humanos	5
Etéreos	Variável
1º Ciclo	6
2º Ciclo	7
3º Ciclo	8
4º Ciclo	9
5º Ciclo	10
6º Ciclo	12

CORPUS VITAE E ANIMUS VITAE

Essas características determinam a quantidade de **pontos de vida**, por assim dizer, de um personagem. **Corpus Vitae** representa a quantidade de pontos de vida de seu **corpo físico** – ou avatar, como os celestiais o chamam, e **Animus Vitae** é seu equivalente para o **corpo espiritual**. Anjos e demônios têm ambas as características, e elas são sempre iguais. Um Querubim resistiria a mais danos do que um Ofanim, no Mundo Físico ou no Mundo Espiritual, onde continua sendo um guerreiro valoroso.

Humanos só possuem Corpus Vitae, já que sua atividade é limitada ao Mundo Físico, mas o Mestre pode supor que ele possui também Animus Vitae. Este contudo, só será usado quando o personagem estiver em projeção astral ou no Mundo dos Sonhos.

Seres astrais não têm corpo físico, e possuem **somente Animus Vitae**.

Os **etéreos**, oriundos do plano de mesmo nome, **normalmente só têm Animus Vitae**, mas os

etéreos mais poderosos (como os deuses pagãos) desenvolveram também a capacidade de enviar um avatar ao Mundo Físico.

► A quantidade total de Vitae de um personagem é obtida adicionando a base (ver abaixo) à sua pontuação de Vigor.

Os celestiais tornam-se mais resistentes à medida que avançam de Ciclo (mas não os seres físicos). **A cada ciclo, adicione novamente o Vitae Base + Vigor ao montante de Vitae.** Se o seu Atributo Vigor aumentar, os pontos são adicionados retroativamente para cada Ciclo alcançado.

Físicos	Vitae Base
Homem	17
Mulher	15
Criança	6
Cavalo	25
Tigre	23
Rato	1
Idoso	12
Cachorro	5
Urso	28
Gato	3

Celestiais (Castas)	Vitae Base
Querubim/Malakis	44
Malakim/Succubus	30
Ishim/Zanathus	34
Serafim/Satanis	38
Hashmalim/Baal	36
Elohim/Belial	38
Ofanim/Daimonium	30

Os astrais têm a mesma pontuação de Animus Vitae que tinham de Corpus Vitae, quando ainda estavam vivos. Os etéreos têm uma quantidade de Vitae muito variável. Você pode utilizar a tabela dos celestiais como base, caso queira construir um personagem Etéreo.

DEFESA

A Defesa de um personagem é igual à sua pontuação de Agilidade. Este número pode ser aprimorado pelo uso de escudos ou por determinados Caminhos.

A Defesa é o valor que é reduzido da tirada de ataque do oponente sempre que ele tentar golpeá-lo.

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

As Características Pessoais são os **toques finais que definem o personagem.** Elas não são características necessárias, de maneira que um personagem não as tenha. Elas são um toque a mais, algo de opcional na construção do personagem.

Elas são divididas em Características Positivas e Características Negativas (ver tabela).

► Cada ponto de Característica Negativa soma 1 ponto no seu saldo de pontos, que podem ser usados como pontos de habilidades (mas não de atributos), ou para comprar Características Positivas. Essas últimas, por sua vez, podem também ser compradas com pontos de Habilidade. O saldo total de pontos obtidos com as Características Negativas não pode somar mais do que 5 pontos de Habilidade.

No início do jogo, um personagem pode comprar apenas 5 Características Pessoais, embora o custo delas não seja um fator.

Características Negativas	Características Positivas
Albinismo (+2)	Carisma (-1)
Analfabeto (+2)	Corpo Enorme (-4)
Feio (+1)	Corpo Grande (-2)
Cárcere do Avatar (+4)	Médium (-4)
Odor de Enxofre (+1)	Memória Fotográfica (-2)
Sensibilidade à Luz Solar (+3)	Odor de Rosas (-1)
Ferimento Permanente (+1)	Frio (-2)
Cegueira (+3)	Reflexos Rápidos (-3)
Feição Aterrorizante (+1)	Sedução (-1)
Sono Pesado (+1)	Sensibilidade ao Mal (-3)
Claustrofobia (+2)	Sono Leve (-1)
Lembranças Traumáticas (+1)	Senso do Perigo (-5)
Alergia (+1)	Aparência Espiritual (Especial)
Surdez (+3)	Empatia Animal (-1)
Caolho (+1)	Observação (-2)
Toque das Trevas (+3)	Sombreum (-4)
Repulsa por Símbolos Sagrados (+2)	Vida Mortal (-1 a -5)
Daltonismo (+1)	Asas Afadas (-2)
Vulnerabilidade ao Metal (+2)	

AURA

A Aura é a **essência energética fundamental dos anjos e demônios**, o que os liga aos planos superiores ou inferiores. Ela pode ser usada de diversas formas (ver Aura). A quantidade de pontos de Aura de um personagem é definida pelo seu Ciclo.

Ciclo	Pontos de Aura
1º Ciclo	10
2º Ciclo	12
3º Ciclo	16
4º Ciclo	25
5º Ciclo	40
6º Ciclo	60

DIVINDADES

Representam os **poderes especiais dos anjos e demônios**, concedidos por Deus (ou destorcidos pelo Diabo) para que eles cumpram suas funções e sigam a natureza de sua casta. Há 3 tipos de Divindades: **Divindades Gerais**, **Divindades de Casta** e **Caminhos**, ou Divindades Avançadas.

► Cada celestial inicia o jogo com 4 pontos para comprar Divindades. Com esses pontos, o jogador pode comprar Divindades Gerais ou Divindades de Casta. Ele pode comprar também Divindades de outras castas, mas elas custam dois pontos a mais do que o indicado.

Os Caminhos só podem ser adquiridos posteriormente, com pontos de Experiência (ver Capítulo 5: Evolução). O custo de cada Divindade está indicado na sua descrição.

Não é possível comprar Divindades de outras castas de níveis 4 ou 5 durante a criação do personagem. Pelo menos metade do total de seus pontos de Divindade (no caso 2) deve ser gasta em Divindades da Casta.

GLÓRIA

Todos os personagens começam o jogo com 0 de Glória. Esta característica representa o sistema de **evolução de Ciclo**. É acumulando Glória que o anjo/demônio alcança o próximo Ciclo.

Capítulo 3: Características

A CASTA

Apesar do nome, as castas não supõem uma hierarquia, indivíduos colocados em melhores posições em uma determinada sociedade. Para os anjos e demônios, a casta é apenas uma classificação, uma ordem, um grupo dentro dessa espécie celestial. Embora uns se considerem melhores ou mais importantes que outros, é o Ciclo que define o seu real poder e influência.

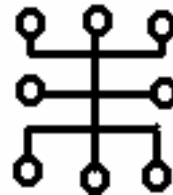
Todos os celestiais estão divididos em castas, separadas por Deus para exercer uma função específica em seus respectivos Reinos. Cada casta tem a sua função, ideologia e um príncipe de Quinto Ciclo, que determina e organiza a casta; todos os membros desta casta devem responder a ele.

Diferentemente dos humanos, os anjos e demônios não possuem o livre-arbítrio. Eles foram criados por um motivo divino, e isso determina sua natureza.

ANJOS

QUERUBINS

Os Guerreiros



"Nenhuma missão é demais para um Querubim"

- Ashi'Irin – Querubim, Vilon

Os Querubins representam a casta guerreira. Eles são os defensores dos Céus e os executores das ordens de Deus. São altamente militarizados e vivem sob um rígido código de honra, cumprindo as vontades divinas a qualquer custo. Não importa se essa ordem seja para matar um demônio ou uma criança indefesa; a sua posição em relação aos outros é completamente neutra. Costumam possuir armas e armaduras, embora as escondam quando estejam na Terra. O príncipe desta ordem é o anjo Balberith. Na realidade, os Querubins constituem o Exército de Deus, anjos especializados em combate. Embora muitos Querubins tornem-se extremamente poderosos, sua tendência de lealdade a Yahweh os leva a permanecerem neutros em decisões

que não os competem, fazendo que as outras castas não os considerem como uma real ameaça.

Os Querubins estão espalhados pelas camadas celestiais, embora a sua morada, o Castelo da Luz, localize-se no Quatro Céu. O antigo príncipe da casta, o anjo Raziel, é hoje um dos Anjos Caídos, junto com Lúcifer e Samael.

Divindades da Casta: Foco de Adrenalina; Sentidos Aguçados; Ira de Deus; Detectar Presença; Armadura Celestial; Pureza do Corpo

Fraquezas: Todos os Querubins estão ligados a um código de honra. Nunca um Querubim cometerá uma injustiça, mesmo que isso venha a prejudicá-lo. Eles estão sempre empenhados em uma missão a mando de seu superior. Nada o tirará do seu caminho.

Benefícios: Sendo os Querubins os soldados de Deus, anjos voltados para a arte do combate, todas as tiradas de dano são acrescidas em 1 ponto.

SERAFINS

Os Governantes



“Sirva ao Senhor – com temor.”

- Mariliah – Serafim, Ma'on

Estes anjos são conhecidos como os burocratas do Paraíso. São eles que cuidam de toda a parte administrativa, traçam planos de batalha e iniciam guerras. Embora a palavra dos arcanjos seja lei, os Serafins os ajudam com seus intrincados projetos. Conflitos entre grandes generais Querubins e os Serafins são constantes, posto que estes últimos tendem sempre a querer assumir o controle da situação principalmente em caso de guerra. Costumam exercer grande influência no Reino dos Céus e não costumam vir à Terra. São manipuladores e insensíveis, porém justos. Sabem melhor do que ninguém como manter a ordem. Preocupam-se muito pouco com a vida dos mortais, a não ser que isso seja para eles proveitoso. Os Serafins preferem assumir o controle da situação e comandar à distância sempre que possível. A maior parte dos problemas administrativos, principalmente o destino das almas que se dirigem constantemente para o Segundo Céu, está nas mãos dos Serafins. Tem uma representatividade grande no Conselho dos Anjos e por isso a maioria vive no Quinto Céu, no Vale de Yahweh, freqüentemente perto do Palácio Celestial e dos distritos administrativos. Essa casta tende a comportar

anjos egoístas e interesseiros, consumidos pela sede de poder, o que não significa necessariamente que sejam de má índole. O príncipe de todos os Serafins é o anjo Metatron.

Divindades da Casta: Ler Emoções; Voz de Comando; Ler a Mente; Visão da Verdade; Controlar Emoções; Controlar a Mente

Fraquezas: Os Serafins são autoconfiantes ao extremo, embora nem todos sejam arrogantes. Eles nutrem opiniões exageradas e inabaláveis acerca de seus próprios valores e opiniões, e não hesitam em confiar (demasiadamente) em suas habilidades, mesmo em situações nas quais correm o risco de serem derrotados. Essa determinação exagerada pode levar o Serafim à ruína, que sempre acreditam na vitória perfeita.

Benefícios: Os Serafins são excelentes diplomatas e manipuladores. Recebem um bônus de +1 em todos os testes de Diplomacia, Persuasão, Empatia e Intimidação. Quando a ação não requerer testes, o Mestre deve fazer com que os personagens controlados por ele sejam mais suscetíveis às tentativas de manipulação do Serafim.

ELOHIM

Os Principados



“Mortais são como irmãos nossos mais novos que perderam os pais. É nosso dever, como irmãos mais velhos, guiá-los à Luz.”

- Reannon – Elohim, Shehaquim

Os Elohims foram concebidos para guiar os humanos e comandar o reino dos mortais, daí chamá-los também de Principados. No início dos tempos, os arcanjos os enviaram à Terra para comandar as regiões do mundo. Hoje, embora exista um número incrivelmente pequeno de Elohims governando nações, ainda há muitos anjos dessa ordem influenciando governantes e líderes. O que os Elohims gostam é de guiar a espécie humana. Não importa se eles são assessores de governo ou chefes de gangue. O que os interessa é comandar grupos de mortais. Cada um a seu estilo.

A maioria dos Elohims possui hábitos extremamente humanos, mas isso não quer dizer que gostem dos mortais - como os Ofanims gostam. Diferentemente desses últimos, os Elohims consideram-se pastores a guiar o rebanho. Mas o que os interessa é comandar as ovelhas, e não necessariamente protegê-las.

Na antigüidade, muitos Elohim governaram regiões inteiras, e dizem que uma dinastia de Faraós do antigo Egito era composta por essa casta de anjos. Os Elohim, embora possam adquirir hábitos essencialmente humanos, comandam pelo simples prazer de comandar. As outras castas, quando querem ofendê-los alegam que são anjos que não conseguiram assumir posições de destaque no Reino dos Céus e por isso contentam-se em governar os humanos, para amenizar sua frustração. A casta se organiza em assembléias, embora seja a única que não tenha um príncipe.

Divindades da Casta: Ler Emoções; Voz de Comando; Luz Solar; Alterar Forma; Controlar Emoções; Pureza do Corpo

Fraquezas: Os Elohim sempre têm uma vida mortal e uma identidade nesta sociedade. Assim, todos os Elohim tem as mesmas obrigações e deveres que qualquer mortal.

Benefícios: Todos os Elohim tem um Status na sociedade mortal. Eles sempre serão conhecidos, tendo documentação e uma vida na Terra que os permite se mesclar facilmente com os mortais. Isso significa que todos têm a Característica Pessoal *Vida Mortal*. Eles ganham 1 ponto grátis para comprar tal característica.

OFANIM

Os Tronos



“Olhe o rosto de uma criança sorrindo para você. Ganhe um abraço amistoso e verdadeiro. Veja a força abstrata irradiar de um casal de amantes. Então? Sentes algo? Se sentes, sabes o que estou falando.”

- Marabah – Ofanim, Vilon

Os Ofanim são conhecidos como a Consciência dos mortais. Quando Deus criou a espécie humana, incumbiu os Ofanim de cuidá-los e ajudá-los no que fosse necessário, como uma ama a ensinar uma pequena criança a andar. Diferentemente dos Elohim, os Ofanim não estão preocupados em governar os humanos, para provar para si mesmos que são superiores, mas a sua própria natureza os impulsiona a ajudar os mortais da melhor maneira possível. Os Ofanim costumam materializar-se na Terra para ajudar as almas necessitadas, os pobres, os desgostosos de si. Eles não pregam necessariamente a Palavra, mas

ajudam os mortais a redescobrir a sua auto-estima e fé, seja em qual religião for.

A maior preocupação dos Ofanim é salvar a alma dos mortais, fazendo-os passar pela Gehenna diretamente para o Éden, sem submeter-se ao terror que os Hashmalim exercem sobre as almas humanas, tendo nesses os seus maiores inimigos. A maioria dos Ofanim assume um papel direto de proteção, e são conhecidos por muitos mortais como anjos da guarda. Muitos anjos rebeldes caíram porque se recusavam a cumprir as ordens do Senhor de eliminar mortais. São os mais “humanos” de todos os anjos. Amam a Terra e a vida e estão sempre aptos a ajudar os mortais. Os Ofanim tendem a assumir personalidades bem-humoradas e são quase sempre prestativos, além de ter um sentido de honestidade e justiça tão grande quanto os Serafins, embora não saibam como administrar isso tão bem quanto eles. O príncipe desta casta é Tsaphkiel.

Divindades da Casta: Metamorfose; Controle Molecular; Luz Solar; Projetar Imagem; Forma de Luz; Solidificar a Luz

Fraquezas: Todos os Ofanim amam os mortais. Eles nunca farão nada para prejudicá-los, a não ser que este mortal faça algum mal a um outro mortal. Interprete um personagem realmente bom. Os Ofanim são tão puros quanto os paladinos. Dê esmolas, salve uma criança abandonada, seja bom!

Benefícios: Os Ofanim tendem a ser agradáveis e carismáticos até para os mais rudes. Mortais em geral sentem-se muito bem na presença dos Ofanim, sentindo um impulso instintivo de ajudá-los como a um amigo.

HASHMALIM

Os Dominações



“O espírito só aprenderá com a dor da carne.”

- Hequiel – Hashmalim, Zebul

Os Hashmalim constituem a casta de anjos que mais odeiam os mortais. Nutrem um ciúme imenso dos humanos, por Deus ter feito o mundo para eles e não para os anjos. Esta é uma casta de anjos que, assim como os Serafins, almejam o poder, tendo nestes os seus piores inimigos. Os Hashmalim são, na realidade, os anjos que controlam a Gehenna. No passado, Lúcifer, antes de cair, tinha domínio total sobre esta

região, um lugar no Céu cheio de fogo e torturas para onde eram enviadas as almas que cometeram ações malignas em sua vida. Os Hashmalim foram os remanescentes da guerra e, muitos anos depois continuam sob a influência dos pensamentos que Lúcifer germinou naquele lugar maldito. No presente, a Gehenna tornou-se um Purgatório. As almas vão à Gehenna e são julgadas. Se forem dignas de permanecer no Céu, serão enviadas para o Éden, mas se forem julgada indignas são mandadas para o Inferno, o Sheol.

Os Hashmalim adoram brincar com as almas dos mortais e julgarem os seus atos. São de uma certa forma os juizes do Paraíso. Embora eles obedeçam ordens divinas, não gostam de fazê-lo, dando ênfase a sua natureza caótica e egoísta. Essa natureza caótica é que os impede de assumir a influência que os Serafins assumem, procurando muitas vezes o poder pela força.

Os Hashmalim são impulsivos e tendem a deixar levar-se pela fúria mais facilmente. O príncipe dos Hashmalim é Tsadkiel.

Divindades da Casta: Controlar Almas; Ler Emoções; Abalo Espiritual; Ataque Emocional; Ressurreição; Criar Vida

Fraquezas: Todos os Hashmalim odeiam os humanos. Acreditam que Deus criou o mundo para eles e se esqueceu dos anjos. Esse ódio deve ser interpretado, e muitas vezes isso atrapalha as relações com os mesmos. Os mortais em geral sentem uma certa repulsa inexplicável na presença dos Hashmalim.

Benefícios: Os Hashmalim dedicaram-se a controlar a Gehena, e manipular a alma dos mortais. Sabendo que cada alma vem do Guf, e que são eles que as enviam a Terra no momento do nascimento, eles podem saber o primeiro nome de qualquer mortal, apenas olhando em seus olhos.

ISHIM

Os Potestades



“Por sermos imparciais, somos incompreendidos por nossos irmãos, que não entendem que somos a força da natureza e, por isso, temos o direito divino de interferir no mundo dos mortais.”

- Everetm – Ishim, Raqui’a

Esta casta de anjos foi incumbida por Deus do controlar as forças naturais que regem o mundo dos mortais, tendo sua morada no Primeiro Céu, o Céu que se conecta diretamente com a Terra. São eles que

causam as tempestades, os terremotos e demais calamidades provocadas pelas forças da natureza. A organização dos Ishim é fraca, mas o seu poder é grande. Por isso, a casta é a mais odiada e invejada pelos outros anjos, principalmente pelos Serafins e pelos Hashmalim pelo grande poder que lhes foi dado. A casta se acha superior às outras e são extremamente fiéis à Deus. São auto confiantes e orgulhosos. Os Ishim se acham tão superiores aos outros anjos que não costumam se unir nem com membros de outra casta. De fato trata-se de uma das castas mais poderosas.

Por serem a força da natureza, os Ishim detestam a tecnologia. Eles acreditam que o progresso da humanidade atingiu um ponto que chega a desafiar as forças naturais. Os homens estão poluindo, queimando e destruindo o planeta. E isso, para os Ishim, é culpa do progresso e da tecnologia dos mortais. A maioria dos membros desta casta evita utilizar armas de fogo, andar de carro e até mesmo tomar um elevador.

O príncipe desta casta é o anjo Kamael.

Divindades da Casta: Afinidade com o Elemento; Convocar Elementais; Forma Elemental; Controlar Elementos; Criar Realidade; Fúria da Natureza

Fraquezas: Devido à sua afinidade com os elementos, a simples presença de um Ishim faz com que pequenos efeitos sejam constatados à sua volta ex.: Papeis pegam fogo (fogo), as roupas ficam úmidas (água), uma brisa aparece (ar), provoca-se pequeninos abalos no chão (terra). O anjo pode inibir isso fazendo um teste de Psique (sucesso significativo é requerido)

Benefícios: Os Ishim podem observar pequenos espíritos elementais presentes no fogo, na terra, no ar ou na água (dependendo da província). Esses espíritos são tolos e insignificantes, mas ocasionalmente eles podem responder perguntas básicas como: “Quem produziu o fogo?” ou “Alguém mergulhou hoje neste lago?”. Esses pequenos elementais podem nem sequer entender a pergunta – eles são realmente tolos, com animais. O Mestre deve decidir a capacidade de comunicação dos mesmos.

MALAKIM

Os Virtudes



“Para entenderes a força do elemento tempo, pegue uma pedra de carvão e risque uma linha reta no chão. Agora, ande para frente,

seguinte a linha. Depois ande para trás voltando o caminho que seguiste. Difícil, não? Pois é. O elemento tempo é uma força impulsional, o que muitos não sabem.”

- Urashin – Malakim Zebul

Embora os arcanjos insistam em afirmar que Miguel foi o primeiro anjo, há aqueles que acreditam que Haniel, o príncipe dos Malakim foi o primeiro anjo a ser criado por Deus. A casta toda foi concebida com um único propósito: estudar. No início dos tempos, logo após a Criação, Deus criou uma enorme biblioteca na camada mais alta acessível aos anjos - o Sexto Céu - conhecida como a Casa da Glória, e incumbiu a casta Malakim de observar os passos da Humanidade, arquivar os fatos e estudá-los do momento da Criação até os últimos dias, às vésperas do Juízo Final.

Os Malakim são anjos extremamente reservados. Dificilmente deixam a Casa da Glória, a não ser que a sua missão seja realmente importante - normalmente é necessário uma ordem dos arcanjos para que isso aconteça. Embora os Malakim sejam detentores de um incrível poder, as outras castas não os vêem como uma ameaça. Uma vez que estão quase sempre empenhados em seu trabalho de assistir e catalogar os caminhos da humanidade, não se misturam aos outros anjos e não desagradam ninguém. Na verdade, os Malakim são orgulhosos, embora não gostem de demonstrar isso. Eles acatam as ordens dos arcanjos apenas por conveniência. Na verdade, como receberam ordens do próprio Deus, costumam alegar muitas vezes: “Como ousa retirar-me do exercício de minha função, que me foi ordenada por Deus em pessoa?”

Os outros anjos conhecem muito pouco sobre os poderes dos Malakim pelo seu comportamento fechado, e correm rumores que o príncipe da casta trata seus assuntos com o próprio Deus e que possuem o poder de controlar o *contínuo* do espaço-tempo e manipular o passado, o presente e o futuro. O príncipe desta casta é o anjo Haniel.

Divindades da Casta: Clarividência; Prognóstico; Parar o Tempo; Visão da Verdade; Linha de Cronos; Quebrar o Contínuo

Fraquezas: Os Malakim sempre têm motivações maiores que levam ao estudo e à sabedoria. Um Malakim considera-se superior aos outros. Dificilmente fala com os outros anjos e andam sempre sozinhos. Em casos raríssimos encontra-se um Malakim associado a outras castas.

Benefícios: A coisa que um Malakim mais venera é a Sabedoria. Eles recebem um bônus de +1 em todos os testes que envolvam as habilidades de Conhecimento.

DEMÔNIOS

“Perguntou-lhe Jesus: Como te chamas? E ele respondeu: Legião.”

- Lucas 8, 30

Quando Lúcifer e seus anjos caíram, houve uma necessidade de organizar as castas para dividir as funções no *Sheol*. Os Anjos Caídos deixaram as suas castas angelicais e assumiram novas castas, as castas infernais. Assim como os anjos, as castas dos demônios também determinam suas Divindades e natureza.

SATANIS

Os Aristocratas



“Tenha calma, está tudo sob controle. Vamos deixar que os Malikis sujem as mãos. Eu cuido de todo o resto.”

- Signon – Satanis, 3º Ciclo

A Maioria dos Satanis eram Serafins e Elohim. Quando Lúcifer e os seus lacaios chegaram ao Inferno, havia uma necessidade de criar uma casta que organizasse as funções. Os Satanis são os burocratas, diplomatas, aqueles que cuidam de toda a parte burocrática do Inferno. São como os Serafins no Reino dos Céus.

Os Satanis costumam assumir o controle da situação e gostam de comandar. Lúcifer confia mais funções importantes a eles do que qualquer outra casta. Não há dúvida que exercem controle sobre os Reinos Infernais, embora demônios de outras castas também possam se destacar nesta função. Os Satanis não costumam vir à Terra como os Beliais ou os Daimonium, mas quando o fazem tendem assumir posições de destaque na sociedade mortal. Todos eles preferem ocupar profissões de controle, como donos de empresas ou seus conselheiros. Os Satanis nutrem grande empatia pelos Beliais e Succubi, que tem um senso de organização, porém não costumam se associar com os Malikis ou Baal, devido à natureza caótica destes.

Embora todos os Satanis tenham a mesma linha de conduta, duas tendências podem ser encontradas dentro da casta. Ao passo que todos eles ainda nutrem um forte sentimento de honra, enquanto alguns se preocupam com a burocracia política, outros, buscando fazer frente à desordem dos Malakis, ocupam-se da burocracia militar, assemelhando-se à grandes generais e usando sua genialidade intelectual para a guerra e o combate.

Divindades: Fusão com as Trevas; Ler Emoções; Servos das Trevas; Forma de Sombra; Controlar Emoções; Solidificar a Escuridão

Fraquezas: Os Satanis são autoconfiantes ao extremo, embora nem todos sejam arrogantes. Eles nutrem opiniões exageradas e inabaláveis acerca de seus próprios valores e opiniões, e não hesitam em confiar (demasiadamente) em suas habilidades, mesmo em situações nas quais correm o risco de serem derrotados. Essa determinação exagerada pode levar o Satanis à ruína, que sempre acreditam na vitória perfeita.

Benefícios: O mesmo dos Serafins. Recebem +1 em todos os testes de Diplomacia, Persuasão, Empatia e Intimidação.

ZANATHUS

As Salamandras



“Eles fazem a chuva para apagar o fogo e alimenta as plantas; nós pegamos as águas e fazemos as enchentes. Eles abrem espaço a terra para as águas escorrerem; nós aticamos o fogo das entranhas da terra para a superfície. Eles podem esperar, chiar o quanto quiserem; mas tudo é um ciclo.”

- Baroron – Zanathus, 2º Ciclo

Descendentes em sua maioria dos Ishim, esses poderosos demônios retiveram o seu poder de controlar as forças elementais. Embora os anjos sejam responsáveis pelas grandes catástrofes da humanidade, Lúcifer deu aos Zanathus o controle sobre o Pandemônio, o primeiro dos Nove Infernos. De lá, os Zanathus controlam o poder das chamas infernais e ocasionam na Terra catástrofes que tem por objetivo maior desafiar o poder dos Ishim.

Esta casta detesta a tecnologia, da mesma forma que os Ishim. Contudo, eles não estão preocupados com a salvação da natureza, mas sentem-se desafiados pelos humanos que, de acordo com eles, tomaram para si o poder que é deles.

Os Zanathus estão divididos em quatro sub-castas. Cada Casa mantém o controle sobre um reino do primeiro nível. Há quatro reinos: o reino do fogo, da terra, da água e do ar.

SALAMANDRAS: Considerados os mais poderosos dos Zanathus, as Salamandras, ou demônios do fogo, controlam Avernus, o Reino do Fogo. Essa é uma terra deserta composta de vulcões, rios de lava e chamas ardentes. No centro deste reino há uma enorme caldeira

da onde se origina o magma que brota dos vulcões da Terra. As almas daqueles injustos que encontram sua morte pelo fogo são enviadas para cá.

NIKIBIS: Assumem o controle sobre Tartarus, uma vasta terra cinza e deserta onde descansam as almas daqueles injustos cujo corpo foi enterrado. Tartarus assemelha-se a um gigantesco cemitério com enormes lápides onde as almas permanecem acorrentadas por toda a eternidade. Aqui, os Nikibis causam terremotos e castigam a humanidade com suas catástrofes naturais.

ABISSAIS: O reino das águas, a Stygia, assemelha-se a um grande abismo, ou a uma fossa abissal. Aqui, os Abissais causam maremotos e torturam a alma dos injustos que encontraram a morte por afogamento. Conta-se que os Abissais forjaram portais para a Stygia em fossas abissais nos oceanos.

DJINNS: Os Djins mantêm controle sobre a Azura, o reino do ar, que se localiza no cume da maior e mais alta montanha do Inferno, localizada acima das nuvens negras do Sheol. Os Djins são os causadores de tornados, furacões e coisas do tipo. As almas dos injustos que encontram a morte desta forma são enviadas para Azura.

Divindades: Afinidade com o Elemento; Convocar Elementais; Forma Elemental; Controlar Elementos; Entropia; Fúria da Natureza

Fraquezas: Devido à sua afinidade com os elementos, a simples presença de um Zanathus faz com que pequenos efeitos sejam constatados à sua volta ex.: Papeis pegam fogo (fogo), as roupas ficam úmidas (água), uma brisa aparece (ar), provoca-se pequeninos abalos no chão (terra). O demônio pode inibir isso fazendo um teste de Psique (sucesso significativo é requerido)

Benefícios: Os Zanathus podem observar pequenos espíritos elementais presentes no fogo, na terra, no ar ou na água (dependendo da província). Esses espíritos são tolos e insignificantes, mas ocasionalmente eles podem responder perguntas básicas como: “Quem produziu o fogo?” ou “Alguém mergulhou hoje neste lago?”. Esses pequenos elementais podem nem sequer entender a pergunta – eles são realmente tolos, com animais. O Mestre deve decidir a capacidade de comunicação dos mesmos.

MALIKIS



“Sabe quantos Querubins são preciso para derrotar um Maliki? Nenhum, pois eles nunca vão encontrar um Maliki sozinho.”

- Torovar – Malikis, 2º Ciclo

A maioria dos Querubins que entraram na frente de batalha durante a guerra contra Miguel tornaram-se Malikis. Alguns dizem que exatamente pelo fato dos Querubins serem extremamente leais e ordeiros, aqueles que caíram, em uma tentativa de tornar-se o oposto do que foram, tornaram-se demônios caóticos e insanos. Os Malikis não dispensam uma boa luta e costumam ser os primeiros a entrar em uma batalha. Não costumam acatar ordens e é certo que apenas seguem as leis infernais pelo medo da punição. Retém uma inimizade particular com os Satanis e Beliais, que governam e controlam o Sheol, enquanto costumam se associar com os Baal. Os Malikis não tem uma função de importância na Terra, assim como os Beliais, as Succubi e os Daimonium, na verdade, eles constituem, assim como os Querubins no Paraíso, o exército de Lúcifer, os temíveis guardiões do Inferno. É possível encontrar Malikis na Terra, onde assumem conceitos de marginais, rebeldes, membros de gangue, e delinquentes de todos os tipos. Os Malikis tentam, na medida do possível, instaurar o caos sobre a Terra. Eles tem os seus próprios meios de corromper os humanos. Mas muitas vezes esta natureza caótica pôs fim a muitas tentativas de corrupção da alma. No final das contas, os Malikis matam mais do que corrompem. Os Satanis costumam dizer que se eles possuísem o mínimo de controle sobre seus impulsos assassinos, seriam ótimos corruptores, apenas se.

Divindades: Foco de Adrenalina; Sentidos Aguçados; Ira de Deus; Detectar Presença; Armadura Celestial; Pureza do Corpo

Fraquezas: Devido à sua natureza caótica, todos os Malikis tem uma penalidade de -2 em todos os testes de Psique para resistir a ataques de fúria. Além disso, a fúria dos Malikis não é somente concentrada em um inimigo, mas demônio perde o controle, e lutará até a morte, enfrentando todos em seu caminho, inclusive seus aliados.

Benefícios: Os Malikis estão acostumados a perder o controle em combate. Por isso, eles não ficam atordoados ao fim de um ataque de fúria (ver Ataque de Fúria).

SUCCUBUS/INCCUBUS

Os Sedutores



“Venha aqui rapaz! Não tenha medo de mim. É sua primeira vez, não? Vamos deite-se aqui ao meu lado, venha me possuir. Vamos...isso! Eu prometo que não trêi mordê-lo... muito.”

- Ghaila – Succubus, 1º Ciclo

As Succubus e Inccubus representam a casta de demônios mais nova, criada por Lúcifer ao cair no Sheol. Nenhum Succubus e Inccubus foram anjos, exceto os Príncipes da casta: Maru e Haru. Quando Lúcifer chegou ao Inferno, sentiu necessidade de se igualar a Deus, que criou os anjos. Assim, Lúcifer, usou a essência de Maru e Haru e criou a casta de demônios de aparência extraordinária, tão belos quanto qualquer anjo. Mas Lúcifer não pode criar uma raça de criaturas tão perfeita. Os Succubus e Inccubus necessitavam de se alimentar da força vital dos mortais.

Maru, a rainha das Succubus e Haru, o rei dos Inccubus pertencem ao Quinto Ciclo e não existe nenhuma outra Succubus de Ciclo maior. Lúcifer utiliza-se da Succubus como demônios da sedução e do sexo e muitas delas já corromperam homens justos.

As Succubus constituem a casta de demônios que realmente mais se interessam pelas coisas mundanas, juntamente com os Beliais e os Daimonium. Talvez Lúcifer não tenha sido assim tão bom em sua criação. As Succubus e os Inccubus podem ser encontrados em todas as camadas da sociedade mortal. Eles se misturam com os homens de forma a viver gerações inteiras com a mesma forma. De acordo com esta casta, muita coisa pode ser aprendida e conseguida com os mortais, desde a corrupção dos mesmos até a sabedoria que reside nas suas almas. Todos os membros desta casta são mestres da sedução. É a sua própria maneira de fazer com que os mortais façam atos contra a sua natureza a fim de corrompê-los.

Divindades: Implantar Ilusões; Ler Emoções; Ler a Mente; Alterar Forma; Controlar Emoções; Controlar a Mente

Fraquezas: Devido à sua natureza, as Succubus recuperam os seus pontos de Aura praticando sexo, e não ao anoitecer como os outros demônios.

Benefícios: As Succubus são excelentes sedutoras. O Mestre deve permitir que todas as ações de sedução sejam bem mais fáceis para elas. Caso isso envolva algum teste de Persuasão, elas recebem um bônus de +2.

BAAL



“Belo direto, cara! Quebrou meu nariz... eu só espero que esteja me fazendo sangrar, porque senão... Isto vai doer mais em você do que em mim.”

- Lorezeth – Baal, 2º Ciclo

Talvez a casta mais manipuladora do Inferno seja realmente os Baal. Os Baal mais antigos, que fundaram a casta, os Anjos Caídos, eram em sua maioria pertencente a casta Hashmalim. Com a experiência que tinham adquirido na Gehenna, e pela sua participação em massa na Guerra do Céu - caíram mais Hashmalim que qualquer outra casta - Lúcifer criou um nível do Inferno especialmente para Baal, o Othris. Esta é uma terra de infinitas torturas, para onde vão as almas dos injustos após a morte - aquelas que não foram para a o primeiro nível. Este é o inferno dos mortais. Othris é considerada a Nova Gehenna, um lugar onde os injustos vão e os Baal o torturam por toda a eternidade. Os Baal muitas vezes se associam aos Beliais e aos Daimonium a fim de conseguir almas diretamente para Othris.

Os Baal costumam vir à Terra e assumem posições de manipuladores dos homens, fazendo de tudo para eles sofrerem. Pode-se encontrar um Baal vendendo drogas ou como torturador em um destes pequenos países do Oriente Médio que vivem em guerra.

Divindades: Controlar Almas; Controle Molecular; Abalo Espiritual; Ataque Emocional; Ressurreição; Pureza do Corpo

Fraquezas: Todos os Baal sentem prazer tanto em provocar como em sentir dor. Cada ponto de Aura usado para regenerar ferimentos restaura 2 Vitae e não 3, como é de costume.

Benefícios: Os Baal são juizes e torturadores. Eles recebem um bônus de +3 nos testes de Intimidação contra humanos comuns (vivos e mortos!).

BELIAIS



“Você está achando o preço caro agora? Agora é tarde, eu já cumpri a minha parte do contrato. Ah! Não comece, eu odeio quando começam a chorar! Anda, vamos, meu tempo aqui é curto; e tempo é alma perdida para um sujeito como eu.”

- Stravos – Belial 3º Ciclo

Os Beliais são conhecidos como os demônios negociadores. Talvez os Beliais sejam um dos grandes colaboradores para a aquisição de almas para o inferno.

São mestres da negociação e do comércio e costumam efetuar mais pactos do que todas as outras castas juntas. Os Beliais costumam vir à Terra em busca de suas almas. Muitos deles se apresentam como demônios que podem oferecer a um mortal o que ele quiser, mas também podem ser meros vendedores de enciclopédia. A casta acompanhou o progresso do comércio e ajudou muitos burgueses a terem sucesso financeiro - embora o pagamento seja recompensador. Os Beliais mantêm relações de amizade com todas as castas, algumas dizem que todo demônio que se preze já comprou alguma alma de um Belial ou fez um contrato para que este lhe conseguisse uma determinada alma.

Divindades: Controlar Almas; Implantar Ilusões; Servos das Trevas; Alterar Forma; Criar Realidade; Teleporte

Fraquezas: Apesar de sua natureza demoníaca, os Beliais tem um excepcional senso da justiça. Ele poderá manipulá-lo para conseguir um acordo que o favoreça, mas jamais quebrará um acordo ou mesmo uma promessa. Se isso ocorrer, ele automaticamente perde todos os seus pontos de Glória. Ele não cai de Ciclo, mas não subirá até eu acumule novamente esses pontos.

Benefícios: Os Beliais têm o poder inato de “oficializar” um contrato. Ou seja, se as partes envolvidas assinarem seu nome com sangue, e o Belial usar esta habilidade, o contrato está feito. As conseqüências da quebra do contrato cairão sobre aquele que o quebrar.

DAIMONIUM



“Bah! Os humanos sabem muito bem o que é certo e errado. Eles têm o livre-arbítrio. O máximo que fazemos é dar um empurrão.”

- Baltazar – Daimonium, 3º Ciclo

Esses malditos corruptores têm uma função muito importante na guerra: controlar corpos e ações humanas através da possessão. É claro que outras castas também podem possuir corpos humanos, mas os Daimonium fazem isto de forma invejável.

Na verdade, como os demônios em geral não podem matar diretamente os humanos, pela questão da guerra, os Daimonium tem um papel importante. A sua especialidade é atuar na Terra infernizando a vida dos mortais e levando-os a cometer atos que os levem à Condenação. Eles não costumam se materializar, mas

estão sempre perto das pessoas tornando sua vida mais difícil a cada dia.

Muitos Daimonium que infernizam vidas e casas, são confundidos com fantasmas ou espíritos maus.

Divindades: Implantar Ilusões; Voz de Comando; Ler a Mente; Ataque Emocional; Controlar Emoções; Possessão

Fraquezas: Os Daimonium são incapazes de formar um corpo material. A única maneira pela qual eles podem agir na Terra é através da possessão.

Benefícios: Os Daimonium são mestres na arte de manipular a mente e as emoções. Eles ganham um bônus de +2 nos testes de Psique para possuir seres humanos.

O SIGNO

O signo de um personagem determina a sua **característica de personalidade mais marcante**.

Naturalmente, muitas pessoas, até mesmo no mundo real, são conhecidas por muitas qualidades – podem ser vingativas e amáveis ao mesmo tempo, rebeldes e arrogantes, inconstantes e egoísta, etc. Contudo, haverá sempre um traço que remeterá diretamente a você, é aquilo que guia a maior parte de suas ações, mas não *todas* elas. Esta marca psicológica está além do bem ou do mal.

Alguém regido pela Lua será uma pessoa fria e muitas vezes vingativa, mas não necessariamente má, embora *possa* ser. Os nativos de Terra são receptivos, acolhedores e buscam a conciliação, mas isso não quer dizer que querem o bem dos outros.

O signo atua de forma a ajudá-lo a criar um personagem com características psicológicas marcantes, e transformar uma ficha de papel em um ser vivo com aspirações, desejos e emoções.

A personalidade que você escolher para ser a sua principal está associada a um astro regente, um dos nove planetas do sistema solar mais o sol e a lua.

Conta-se que Deus criou os anjos antes mesmo de moldar o Céu, a Terra, as estrelas e os planetas. Ele ditou a cada um dos anjos como gostaria que agissem e, depois, percebendo o comportamento deles, criou os astros do sistema solar como uma representação da personalidade desses celestiais. Desde então, todo homem nasce sob a regência de um planeta, que traça a sua forma de agir e pensar.

Empreender ações ligadas à personalidade, de acordo com o signo, torna-se uma forma alternativa dos seres astrais, etéreos e celestiais **recuperarem energia**, ou mais especificamente **pontos de Aura**.

► Você deverá escolher um dos 11 astros que irão determinar a personalidade principal de seu personagem.

SOL

Os personagens do signo do Sol tendem a ser racionais e autocontrolados, tentando sempre manter a calma mesmo em situações difíceis. Dão muito valor à honra e às tradições. Não costumam encarar bem as mudanças e inovações.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que conseguir manter o controle em situações extremas.

MERCÚRIO

Aqueles regidos por Mercúrio são sedutores e persuasivos, tentando sempre alcançar seus objetivos convencendo os outros que o seu ponto de vista é o melhor para eles. Algumas vezes são cínicos. Detestam confusão, resolvendo seus problemas com o mínimo de estardalhaço possível. São excelentes diplomatas.

- **Recupere** um ponto de Aura quando conseguir atingir um objetivo através da persuasão.

VÊNUS

Vênus é o oposto do Sol. São extremamente intuitivos e ouvem sempre suas emoções. Dão mais valor aos seus desejos do que as leis. Não se preocupam muito com as regras e as tradições, mas ao mesmo tempo não se opõe a elas se não houver uma causa para isso.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que der ouvidos às emoções em situações em que a razão pareça ser mais apropriada.

TERRA

Os que pertencem ao signo da Terra são conciliadores, mediando conflitos e buscando sempre a melhor alternativa para cada uma das partes. São moderadores, tornando-se por vezes receptivos e acolhedores, mas sempre esperam algo em troca, nem que seja simplesmente a amizade ou o reconhecimento.

- **Recupere** um ponto de Aura quando conseguir mediar e resolver um conflito.

LUA

Os que são regidos pela Lua são tão auto-confiantes que às vezes chegam a ser arrogantes. São muitas vezes frios, e como não reconhecem a derrota, tornam-se vingativos. Zelam por seus amigos, mas são incrivelmente cruéis com seus inimigos.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que intimidar um oponente à sua altura, ou quando efetuar com sucesso uma vingança.

MARTE

A maior característica daqueles que são regidos por Marte é a insegurança. Isso os torna impulsivos e

imediatistas, por vezes escandalosos. São inconstantes e tudo pode gerar uma reação emocional, às vezes violenta.

- **Recupere** um ponto de Aura quando resolver um impasse na hora, da maneira que lhe convier, sem planejamento e sem dar ouvido aos outros.

JÚPITER

Os regidos por Júpiter são autoritários e individualistas. Isso não quer dizer que sejam egoístas. Mesmo aqueles que são bondosos, acreditam que somente eles podem fazer o melhor à todos. São planejadores e pragmáticos.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que resolver um impasse devido ao estudo e planejamento prévio do problema.

SATURNO

Os nativos de Saturno são contestadores. Mas diferentemente de Vênus, os de Saturno contestam pelo simples prazer de contestar, havendo ou não uma causa. Eles são ambiciosos e adoram disputar poder. Gostam de jogar pelas regras, mas as suas regras. São opressivos e quando estão no controle mostram-se vorazes ditadores. Quando não estão no poder, são rebeldes.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que conseguir impor sua vontade.

URANO

Esses personagens são versáteis e volúveis. Se adaptam bem à várias situações, mas tem dificuldade de se prender à uma delas. Não são determinados com seus objetivos, mudando de idéia facilmente. São inovadores e espirituosos por vezes. A liberdade é o seu maior valor.

- **Recupere** um ponto de Aura quando encontrar alternativas criativas para resolver seus impasses.

NETUNO

Personagens sob o signo de Netuno são corajosos e determinados, e isso os torna muitas vezes teimosos. Dão muito valor aos seus amigos e ideais pessoais. Quando colocam uma idéia na cabeça tentam de tudo para concretizá-la.

- **Recupere** um ponto de Aura quando se manter irreduzível em situações extremas, nunca renegando seus valores.

PLUTÃO

Indivíduos regidos por Plutão são tímidos e introvertidos, às vezes quase autistas. São sonhadores, vivendo em um mundo próprio. Não gostam de demonstrar suas emoções e são muito fechados e cautelosos. Os outros os consideram misteriosos.

- **Recupere** um ponto de Aura sempre que conseguir atingir seus objetivos sem ser notado, sem se expor.

O CICLO

O Ciclo de um anjo é muito mais do que um posto ou uma função. Ele representa **o quão próximo o anjo se encontra do espírito de Deus**.

Para um personagem anjo, o Ciclo determinará não somente o seu poder, mas também a sua posição na Sociedade Celestial. Anjos de Ciclos mais elevados são mais poderosos e influentes, e por isso mais respeitados. Isso determina também a hierarquia do personagem, e logicamente anjos de Ciclos mais altos são mais poderosos, e tendem a ter postos mais elevados por seu poder e experiência. O jogador pode entender o Ciclo como uma espécie de **nível de experiência**. Quanto maior for o Ciclo, **mais poderosa torna-se a Aura do personagem** (aumenta a quantidade de Pontos de Aura) e portanto mais poder ele tem.

No final das contas o Ciclo é algo mais do que uma **mistura de poder e influência**.

Existem sete Ciclos. O sete é um número místico e representa, simbolicamente, o número total de Céus que existem no Paraíso.

► Todos os personagens jogadores iniciam o jogo pertencendo ao Primeiro Ciclo, ou um *Haled*, como se chama a mais baixa hierarquia celestial. A partir daí, o anjo deverá obter Glória para ascender ao Segundo Ciclo (ver adiante).

Diferentemente dos humanos, os anjos não possuem o livre arbítrio, e devem agir de acordo com as regras da sua casta, e desta forma ganhar reconhecimento divino (que se traduz na forma de pontos de Glória), e assim subir de Ciclo, alcançando uma hierarquia mais elevada.

Um anjo pode também perder Glória, como veremos mais adiante. A perda de pontos de Glória só torna a ascensão ao próximo Ciclo mais demorada.

Em termos de jogo, o Ciclo determina a quantidade total de Aura que um anjo pode acumular, e o número máximo que o personagem pode ter nos seus atributos e habilidades.

Como foi dito, é recomendável que todos os personagens jogadores comecem o jogo no Primeiro Ciclo, e avancem progressivamente. Contudo, abaixo estão as estatísticas básicas para construir um personagem de Ciclo superior. Isso será particularmente útil na manufatura de inimigos e personagens não jogadores.

PRIMEIRO CICLO

Os anjos de primeiro Ciclo pertencem a mais baixa hierarquia no Reino dos Céus. De qualquer forma, isto pode ser visto com algumas vantagens. Significa que um anjo de Primeiro Ciclo não tem tantos deveres e responsabilidades quanto um anjo de Ciclo maior, e isso dá a ele uma certa liberdade. Os anjos de

Primeiro Ciclo são conhecidos como *Vilon* - propositadamente o nome dado ao 1º Céu - e normalmente são usados em missões que envolvam viagens ao plano material. Quando um anjo se torna muito poderoso e influente, ele vai se acostumando à não se materializar, e as suas responsabilidades o prendem ao Paraíso. É exatamente por isso que a maioria dos anjos que vêm à Terra pertencem a Ciclos menores, mesmo que enviados por seus líderes. A grande desvantagem de um anjo de 1º Ciclo é que ele ainda não tem participação política alguma, não possuindo direito de voto nas assembleias. Exatamente porque ainda não mostrou o seu valor, nem a sua lealdade para com a sua casta, os *Vilon* exercem sua participação através da voz de um anjo de maior hierarquia.

Estatísticas de Jogo: Atributos 22, Habilidades 22, Divindades 4, Caminhos 0

SEGUNDO CICLO

Os *Raqui'a*, como são chamados os anjos de Segundo Ciclo, já são mais conhecidos, mesmo que só pelos membros da casta. Eles já possuem direitos de voto, pois já completaram o primeiro ciclo em direção à divindade. Eles não são tão influentes, nem possuem tantas responsabilidades, mas já são reconhecidos por terem mostrado que agem de acordo com sua natureza.

Estatísticas de Jogo: Atributos 26, Habilidades 26, Divindades 7, Caminhos 1

TERCEIRO CICLO

Os anjos que alcançaram o Terceiro Ciclo, os *Shebaquim* são anjos respeitados, especialmente pelos outros de sua casta. Eles conseguiram completar 2 ciclos de devoção às causas de Deus e dos arcanjos, e por isso são reconhecidos. Os *Shebaquim* tem voz junto ao conselho e podem impor suas idéias, que normalmente são ouvidas.

Estatísticas de Jogo: Atributos 30, Habilidades 36, Divindades 12, Caminhos 2

QUARTO CICLO

Poderosos e temidos, os *Zebul* representam uma facção dentro de sua casta. Por isso, os outros costumam fazer deles a sua palavra. Os *Zebul* são tão respeitados quanto os *Shebaquim*, porém são mais poderosos que eles. Isso os faz quase que grandes celebridades dentro da casta, e figuras conhecidas entre outras castas. É comum anjos menores recorrerem aos *Zebul* para pedir ensinamento e proteção, ou mesmo apoio político. Eles estão um passo abaixo dos Príncipes das castas, e freqüentemente são recebidos por eles e por outros anjos de Quinto Ciclo para conferenciar. A sua palavra é bastante importante nas assembleias, e normalmente são usados pelos líderes da casta para organizar funções e auxiliar na organização da mesma.

Estatísticas de Jogo: Atributos 36, Habilidades 40, Divindades 20, Caminhos 3

QUINTO CICLO

Os anjos de Quinto Ciclo, os *Ma'on*, são extremamente poderosos. Na verdade, o seu poder é igual aos líderes ou Príncipes das castas - anjos que mantêm controle sobre toda a casta. Naturalmente, nem todos os *Ma'on* são Príncipes, mas o seu poder é semelhante à estes. Por isso, gozam de uma certa liberdade, estando acostumados muito mais a dar ordens do que segui-las. Os Príncipes das castas não costumam delegar funções à estes, exceto a de delegar funções à anjos menores. Na verdade, muitos Príncipes temem os anjos de Quinto Ciclo. Embora saiba-se que, para alcançar o cargo de Príncipe da casta, o anjo deva ser poderoso mesmo para um *Ma'on*, ocorre que esta posição (de Príncipe) é bastante cobiçada, e muitos ganharam o cargo através de intrigas e manobras políticas. Sabendo que os anjos de Quinto Ciclo, em geral, são dotados de poder e participação política, os Príncipes preferem respeitá-los e manter uma boa relação com eles, muito mais por medo do que por respeito.

Estatísticas de Jogo: Atributos 42, Habilidades 56, Divindades 28, Caminhos 4

SEXTO CICLO

Quando um anjo alcança o Sexto Ciclo, tornando-se então um *Machon*, alcança uma independência que o leva a dever ordens somente aos arcanjos. Um anjo de Sexto Ciclo está inclusive, acima dos próprios líderes da casta, os chamados Príncipes. Os *Machon* continuam, em termos práticos, a pertencer à sua antiga casta, mas agora eles não fazem mais parte oficialmente desta casta, porque estão, como foi dito, acima delas. Um anjo de Sexto Ciclo torna-se então, o que chamamos de Arauto. Os Arautos são anjos que já não estão mais ligados às funções de sua casta, mas estão ligados à uma Palavra. Desta forma, por exemplo, o anjo Azrael, não é conhecido como um Querubim (embora seja), mas é o conhecido como o Arauto da Morte, Palavra que ele “guarda”. Naturalmente há muitos anjos de Sexto Ciclo defendendo palavras poderosas, e um personagem jogador deve consultar o Narrador na hora de escolher qual Palavra irá guardar. A partir daí ele passa a ser o Arauto daquela Palavra, tornando-se muito mais do que um simples membro da casta. Alcançando este patamar, os *Machon* não ganham e perdem pontos de Glória de acordo com a natureza de sua casta. O Narrador, juntamente com o jogador, deve confeccionar uma tabela para ganho e perda de Glória de acordo com a natureza da Palavra que ele defende.

Estatísticas de Jogo: Atributos 54, Habilidades 72, Divindades 42, Caminhos 5

SÉTIMO CICLO

Deus, depois de ter derrotado os deuses do Abismo, encontrou-se sozinho diante da luz. Para auxiliar na Criação da Terra, Jeová criou, de sua própria Glória, cinco seres de luz, os cinco arcanjos, os mais próximos do Criador. O primeiro foi Miguel, a Lei de Deus, o anjo incumbido de governar o Céu e a Terra sob os desígnios da Palavra. Miguel seria a palavra de Deus quando Ele estivesse fora, seria a maior autoridade depois do próprio Jeová. Depois Ele criou a Punição para os profanadores, e o arcanjo Lúcifer, o Portador da Luz, para executá-la. Para espalhar a Palavra de Deus e suas leis na Terra, Ele criou Gabriel, o Mensageiro, o Servo da Palavra e do Fogo de Deus. Então Ele criou o Arrependimento e a Piedade, representados por Rafael, o Arcanjo da Cura. E então, por fim, Deus criou Uriel. O Guardião do Ofaním, o arcanjo que guardaria a morada do Senhor contra qualquer tentativa de invasão à Casa de Deus. O Sétimo Ciclo é, em todo caso, uma realidade incansável para qualquer personagem jogador. Eles são demasiado poderosos para serem superados ou questionados, sendo praticamente deuses. Os arcanjos são também chamados de *Aravot*.

ATRIBUTOS

Os Atributos são características que todos os personagens possuem, em maior ou em menor nível, dependendo do quanto elas foram desenvolvidas ao longo da sua vida. Cada um tem sua função e peculiaridade. Os Atributos são divididos em Atributos Primários e Atributos Secundários.

Atributos Primários

Os Atributos Primários são as **características básicas** para todo o sistema de jogo em A BATALHA DO APOCALIPSE®. Todas as Habilidades (ver a seguir) estão relacionadas a um determinado Atributo Primário, e os Atributos Secundários são gerados a partir deles. É por isso que estas são as primeiras pontuações que devem ser estabelecidas durante a criação do personagem, pois elas determinarão todo o resto. Há **seis Atributos Primários** em A BATALHA DO APOCALIPSE®: Força, Agilidade, Vigor, Percepção, Inteligência e Força de Vontade.

FORÇA

“Esse lugar não tem porta!”

“Nós produziremos uma porta.”

- Hank e Bob “Caverna do Dragão”

Este atributo representa a sua força física e sua massa muscular. É ela que determina a quantidade de peso que você pode carregar, erguer e também a base de dano que você infringe em uma luta corporal.

Quanto maior for a sua pontuação de Força, mais forte seu personagem será.

A quantidade máxima de peso que um personagem pode erguer é mostrada na tabela abaixo. Você sempre pode carregar metade deste peso em suas costas durante uma caminhada prolongada. O personagem perde 1 ponto de Agilidade por cada 10 Kg acima da sua capacidade de carregamento.

Força	Levantamento
1	20 kg
2	50 kg
3	125 kg
4	200 kg
5	325 kg
6	480 kg
7	595 kg
8	700 kg
9	920 kg
10	1150 kg
11	2200 kg
12	3000 kg

Um personagem com zero de Força simplesmente não pode se mexer, mas ainda pode pensar, ou usar os seus outros sentidos (audição, olfato, visão...)

AGILIDADE

Representa tanto a sua desenvoltura corporal quanto manual, refletindo não só em sua mira, precisão e rapidez mas também em sua capacidade de esquiva, de luta e furtividade. A Agilidade é sempre usada em combate, junto com as habilidades relacionadas, para atacar e acertar o alvo.

Um personagem com zero de Agilidade não pode andar nem executar movimentos bruscos, mas pode se arrastar lentamente.

VIGOR

É o que determina a sua saúde, vitalidade e a compleição de seu organismo. O Vigor é sempre adicionado à base de Vitae para definir os seus pontos totais de Vitae.

Um personagem com zero de Vigor está em estado de coma.

PERCEPÇÃO

Este atributo está diretamente relacionado aos seus cinco sentidos, e com a sua capacidade de observação e percepção do ambiente à sua volta. Diz respeito também aos seus reflexos imediatos, embora não se trate da sua capacidade de inteligência e ou de seu conhecimento geral. A Percepção é sempre usada em conjunto com outra habilidade para determinar a sua tirada de iniciativa, ou seja, quem age primeiro durante um determinado espaço de tempo. É usada também, em associação à habilidade de Prontidão, para

detectar qualquer tipo de situação no ambiente, seja para observar alguém se movendo nas sombras, para sentir o cheiro de sangue por perto, para ouvir passos no corredor ou para sentir o gosto de veneno na comida. Personagens com alto nível de Percepção são difíceis de serem surpreendidos.

Um personagem com zero de Percepção perde a noção de todos os seus sentidos (tato, visão, audição, paladar e olfato), mas ainda pode se mover. O mundo à sua volta não significa absolutamente nada.

INTELIGÊNCIA

A Inteligência mede a sua capacidade de acúmulo de conhecimento, ou seja, a quantidade de informações conhecidas e a capacidade de um indivíduo de se lembrar de fatos passados e de guardá-los na mente. Diferentemente da Percepção, a Inteligência não está relacionada à rapidez de raciocínio, mas à racionalização e ao bom senso. Durante o processo de criação do personagem, a Inteligência é somada à pontuação base para determinar o número de pontos de habilidade que o personagem possui.

Lembre-se que a Inteligência é o único Atributo que influi diretamente na representação do personagem. Caso você queira interpretar um personagem forte, grosso e ignorante, uma pontuação baixa de Inteligência seria adequada, enquanto uma pontuação alta não faria o menor sentido. Da mesma forma, caso você decida criar um personagem pesquisador, erudito e dotado de muitos conhecimentos, seria prudente que ele tivesse uma alta pontuação de Inteligência. O jogador deve escolher a sua pontuação de Inteligência de acordo com o tipo de personagem que queira interpretar.

Um personagem com zero de Inteligência não consegue mais pensar, ficando em estado vegetativo.

FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade mede a sua determinação, persistência e força de personalidade. Determina ainda sua capacidade de resistir às tentações que o cercam. Essas tentações vão desde coisas do mundo real, como a sedução de uma bela mulher, até poderes fantásticos, como tentativas de dominação da mente ou manipulação de emoções. Ela representa também a sua tenacidade, a sua capacidade de permanecer lutando mesmo quando o combate está quase perdido. Não obstante, este atributo mede o seu grau de coragem.

Um personagem com zero de Força de Vontade é tomado pela loucura, agindo de maneira semelhante a alguém em estado de choque.

Atributos Secundários

Os Atributos Secundários têm origem nos Atributos Primários, e **são usados para a superação de testes variados**. Há quatro Atributos Secundários

em A BATALHA DO APOCALIPSE®: Resistência, Raciocínio, Psique e Intuição.

RESISTÊNCIA

A Resistência mede a sua constituição e ardor físico. Ela determina a capacidade de um personagem em resistir a choques ou ferimentos, e também indica a sua energia em ações aeróbicas prolongadas. É usada, ainda, como uma defesa do organismo a venenos, doenças, drogas e situações em geral que exijam o alento do corpo.

Faça um teste de Resistência para suportar o impacto de um golpe, para não sucumbir ao cansaço ou para negar a atividade de um veneno.

RACIOCÍNIO

O Raciocínio determina a sua capacidade de memória, associação mental e compreensão rápida das situações que o cercam. Faça um teste de Raciocínio para se lembrar de um nome ou situação, para solucionar um enigma ou para calcular o número de palitos derramados no chão.

PSIQUE

A Psique representa o seu autocontrole e sua capacidade de concentração. É também o atributo que o liga ao Mundo Espiritual e a todas as coisas que estão além da consciência. Faça um teste de Psique para atravessar o Tecido da Realidade, para manter a calma em situações extremas e para executar proezas de resistência mental.

INTUIÇÃO

A Intuição é o seu Sexto Sentido, a sua capacidade de perceber as coisas imperceptíveis, que não fazem parte do ambiente normal. Ao passo que a habilidade de Prontidão o alerta para os perigos reais e imediatos, a Intuição abre seus olhos para as ameaças porvir. Faça um teste de Intuição para sentir os abalos no Tecido da Realidade, para perceber a presença do mal e para determinar a origem de uma criatura sobrenatural.

HABILIDADES

Depois dos Atributos e Divindades, as pontuações de Habilidade são as **características mais importantes** do jogo de A BATALHA DO APOCALIPSE®. Todos os personagens possuem um certo número de Habilidades em níveis variados (não necessariamente todas as Habilidades).

Diferentemente dos Atributos, cada jogador escolhe para seu personagem uma determinada lista de Habilidade, e distribui pontos entre elas.

As Habilidades não são características inatas de cada um. Não se nasce sabendo uma ou outra

habilidade, elas têm que ser aprendidas, seja através de estudo, prática ou concentração. A lista de Habilidades em A BATALHA DO APOCALIPSE® tenta abranger de forma geral a maioria dos campos de interesse, seja no ramo mental ou físico. As habilidades listadas são bastante abrangentes. Você pode criar habilidades próprias, com a supervisão do Mestre. Procure evitar criar Habilidades que maximizem a jogada de dados.

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES

Atlético

Representa a capacidade física de um personagem para ações que envolvam **esforço muscular, desenvoltura corporal, rapidez e presteza**. Utilize esta habilidade sempre que um personagem tentar uma proeza física, como arrombar uma porta, pular um muro, correr por uma longa distância, escalar paredes, arremessar granadas ou erguer objetos pesados. O **atributo relacionado (Força, Agilidade ou Vigor) varia de acordo com a ação**.

Esta perícia ainda garante ao personagem a habilidade em praticar atividades esportivas de diversas modalidades.

Os níveis de dificuldades variam de acordo com a ação, a critério do mestre. Veja alguns exemplos abaixo.

Ação	Habilidade	Dificuldade
Escapar de correnteza	Força	16 – 28
Atirar uma granada	Agilidade	16
Queda de braço	Força	resistido
Subir em um poste	Agilidade	20
Saltar sobre um vão	Força	6 por metro
Atacar com um escuro	Força	16

Armas Brancas

A habilidade com armas brancas habilita o personagem no uso de facas, punhais; espadas, sabres, lanças, machados, e todo tipo de armas desse tipo. Para atacar um oponente, utilize o seu escore de **Agilidade + Armas Brancas**. A **dificuldade padrão é 16**, sujeita a modificadores (ver Combate).

Arqueirismo

Um personagem com esta habilidade está familiarizado no uso de todos os tipos de arcos e flechas, bem como bestas. O teste apropriado é **Agilidade + Arqueirismo**. A **dificuldade padrão é 16**, sujeita a modificadores (ver Combate).

Artes Marciais

São um conjunto de técnicas de combate desarmado que incluem socos, chutes altos, cotoveladas, esquivas, torções, etc. Diferentemente da

Briga, as Artes Marciais utilizam a Agilidade (ao invés da Força) para acertar o oponente. Faça um teste de **Agilidade + Artes Marciais**, para atacar. A **dificuldade padrão é 16**, sujeita a modificadores (ver Combate).

Indivíduos hábeis em artes marciais também podem usar certos tipos de armas improvisadas em combate. Cadeiras, garrafas e coisas do tipo não estão incluídas, mas tacos de sinuca, correntes e objetos que permitam ser manipulados de forma rápida e ágil são efetivos.

Artilharia

Esta habilidade capacita o personagem no uso de diversas armas modernas de projéteis, que não podem ser lavadas em nível individual. Isso metralhadoras acopladas a veículos, baterias antiaéreas, lança-mísseis e canhões de todos os tipos. Algumas armas individuais com grande poder explosivo, como bazucas e lança-foguetes, também caem nesta categoria.

Diferentemente das armas de fogo, a Artilharia constitui uma habilidade diferente porque a sua forma de utilização é inteiramente distinta das armas portáteis. Combinado com o nível 1 de Reparos, esta habilidade ainda capacita o personagem no conserto e manutenção dessas armas.

O teste apropriado para acertar um míssil ou semelhante é **Percepção + Artilharia**. A **dificuldade é 16**, mas modificadores podem elevar este número (a cargo do Mestre).

A Artilharia também torna o personagem hábil na montagem e manutenção de explosivos. Para montar um explosivo de maneira correta, teste **Inteligência + Artilharia**. Cada tipo de explosivo tem um grau de dificuldade, mas a **dificuldade padrão é 18**.

Uma falha indica que o explosivo não detona ou estoura de maneira errada. Normalmente, o personagem só descobre a falha no momento da explosão. Quando uma falha crítica ocorre, o explosivo é ativado durante a montagem, ferindo o personagem. Como o dispositivo ainda não foi armado com perfeição, ele produz apenas metade do dano base.

Munido das peças e materiais necessários, o personagem pode também construir bombas. Fabricar um explosivo industrial requer um laboratório completo, e uma tirada bem sucedida de **Inteligência + Explosivos**. Além disso, o personagem precisa ter ao menos 2 pontos na habilidade Segurança. **Dificuldade é 22** para fabricar essas bombas.

Aqueles com 1 ou mais pontos em Segurança podem também tentar fazer explosivos caseiros com objetos comuns, que podem ser adquiridos em supermercados e lojas de ferragem. A **dificuldade é 18**. O dano geralmente varia entre 7 e 9.

Briga

A habilidade em briga representa a capacidade de um personagem em lutar sem armas, utilizando os punhos, pés e o corpo. Isso inclui chutes, socos, torções, chaves, empurrões, cabeçadas, estrangulamentos, e todo tipo de movimento ofensivo de combate que um personagem desarmado pode usar contra um oponente.

Esta habilidade também é usada para a utilização de armas improvisadas, tais como cadeiras, garrafas, pedaços de pau e o arremesso de pedras e objetos que possam ferir.

Sempre que você tentar atacar um oponente utilizando a sua Habilidade de Briga, você fará um teste de **Força+Briga**. A dificuldade padrão é 16, sujeita a modificadores (ver Combate).

Este tipo de luta desarmada, diferentemente das Artes Marciais, usa mais força bruta do que agilidade corporal.

Ciências

O conhecimento em Ciências inclui um panorama geral das várias especialidades científicas conhecidas pelo homem, como **física, química, astronomia, geologia, geografia, medicina e biologia**.

Para assuntos muito específicos, como citologia avançada, eletromagnetismo, astrofísica, engenharia ou mineralogia, por exemplo, a habilidade apropriada é **Conhecimento Específico**.

O teste geralmente é feito com o atributo Inteligência.

Condução

Com esta habilidade, o personagem pode dirigir e pilotar os mais diferentes tipos de veículos. Há 3 categorias de transporte, e cada uma delas funciona como uma habilidade diferente – isto é, é necessário comprar pontos para cada tipo de transporte separadamente.

- **Carros:** automóveis, caminhões, motos, ônibus, tanques.
- **Aviões:** Monomotor, jatos, caças, aeronaves de grande porte.
- **Barcos:** balsa, navios, barca, iates, lanchas, hovercraft.

Conduzir animais

Esta habilidade dá ao personagem a capacidade de guiar com perfeição animais de montaria. Embora qualquer um possa montar, personagens com esta habilidade têm uma perícia acima do normal, podendo fazer a criatura atender praticamente qualquer ordem sua.

Você deve selecionar o tipo de animal quando compra esta perícia. Cada montaria tem seus comandos próprios e são diferentes de conduzir. Apesar disso, o personagem pode guiar outros tipos de criaturas com -2 de penalidade.

O atributo relacionado varia com o teste. Por exemplo, para se manter firme sobre a sela durante um impacto de lança, o teste deveria ser **Vigor + Conduzir Animais**. Para fazer um cavalo saltar, o cheque poderia ser **Agilidade + Conduzir Animais**. As dificuldades variam segundo as ações, a critério do Mestre.

Conhecimento específico

O Conhecimento Específico refere-se a qualquer ramo de conhecimento muito especializado não contemplado nas demais habilidades. A perícia deve ser muito direcionada e mesmo o nível 1 representa um conhecimento razoável em relação àqueles que não são hábeis no seu conhecimento.

Exemplos incluem física quântica, arte etrusca, mistérios da Ilha de Páscoa, futebol, ervas e plantas, produção de queijo ou qualquer outro talento do tipo, seja físico ou mental.

Cosmologia

A cosmologia é o conhecimento da fluência do cosmo e dos planos de existência. Personagens versados em cosmologia podem discorrer sobre a criação do universo, as Guerras Etéreas, as camadas do Céu, os reinos do Inferno, os planos Astral e Etéreo, as castas de anjos, as ordens de demônios, e sobre os principais acontecimentos acerca da história celeste.

Cura

A Cura dá a capacidade ao personagem de diagnosticar e tratar doenças e ferimentos. Embora a habilidade Ciência ajude em diagnósticos básicos, os médicos profissionais devem selecionar a perícia de Cura como seu conhecimento principal.

Munido dos materiais necessários (ataduras, esparadrapos, tipóias), é possível acelerar o ritmo de recuperação dos feridos. Um teste de **Inteligência + Cura (dificuldade 22)** ao tratar um paciente indica que ele se recupera 50% mais rápido do que o normal, ou seja, que a sua quantidade de **Vitae** restabelecida por dia é **multiplicada por 1.5** (frações para baixo).

Em um hospital, o personagem pode duplicar o ritmo de regeneração de seu paciente, supondo que ele fique em repouso por um dia inteiro. A quantidade de **Vitae** recuperada nesta situação é **multiplicada por 2** (se o médico superar o teste de **Cura, dificuldade 22**).

Personagens com esta habilidade também têm um conhecimento amplo dos mecanismos do corpo humano e sua anatomia, tais como órgãos, músculos e ossos.

Diplomacia

A diplomacia é a forma educada e polida de conseguir informações e convencer outras pessoas de seu ponto de vista. Personagens jogadores nunca são afetados pelos efeitos de Diplomacia.

Os testes de Diplomacia são normalmente relacionados ao atributo **Inteligência e confrontados com uma jogada de Raciocínio do alvo**.

O Mestre pode adicionar um modificador de **+2 a +5** aos personagens a serem dissuadidos que se encontrem a serviço do dever, tais como guardas protegendo uma entrada, por exemplo. Naturalmente, o Mestre também pode entender que há certas situações em que a Diplomacia simplesmente não se aplica.

Disfarce

Munido do equipamento necessário (roupas, maquiagem, bigodes falsos, etc.) você pode transformar-se ou transformar os outros em pessoas diferentes, supondo que dispõe de um tempo de preparação para isso.

A dificuldade depende do tipo de material disponível. É fácil envelhecer alguém 20 anos quando você dispõe da maquiagem adequada, mas é difícil fazê-lo com talco e lápis de olho.

O teste apropriado normalmente é **Inteligência + Disfarce**. O resultado é confrontado com a **Percepção + Prontidão** de qualquer um que observe a pessoa disfarçada e possa desconfiar dela.

Divindades e Caminhos

Este conhecimento é útil para identificar Divindades, Caminhos e Poderes diferentes do seu. Embora algumas Divindades pareçam elementares e comuns a todos os anjos e demônios, outras são mais incomuns e algumas até secretas. Já muitos caminhos são específicos para grupos distintos.

Este poder também funciona para identificar poderes de seres etéreos e entidades espirituais diversas.

O teste feito é **Inteligência + Divindades e Caminhos**. A dificuldade é **15 + nível da Divindade**.

Para o caso dos Caminhos, some os níveis das Divindades envolvidas. Para poderes de espíritos etéreos, acrescente + 2 na dificuldade dos testes.

Empatia

A empatia mede a sua capacidade de perceber as emoções dos outros e descobrir os motivos por trás de suas intenções. A empatia não só o ajuda a perceber quando alguém está tentando ludibriá-lo como também permite que você console os tristonhos, acalme os raivosos e tranquilize os desesperados.

Para perceber as emoções e confortar os infelizes, o personagem deve testar **Força de Vontade + Empatia**. A dificuldade varia, mas geralmente é **16**.

Para buscar compreender as falsas intenções, teste **Percepção + Empatia**. A dificuldade é **20 + Inteligência do alvo**.

Escalar

Embora muitas vezes ganchos e cordas de escalada sejam mais seguros e necessários, um personagem com esta habilidade está treinado em subir montanhas sem ou com o equipamento.

Esta habilidade é necessária porque, além de o equipamento não ser fácil de usar, é preciso um conhecimento e preparação física relativos para uma boa escalada.

Esta habilidade não inclui escaladas urbanas, como prédios, torres de força e muros. Este tipo de teste deve ser feito usando a habilidade **Atlético**. Contudo, aqueles com 3 ou mais na habilidade de Escalar acrescentam +1 ponto nos testes de escaladas urbanas.

A dificuldade para a tarefa depende do tipo do terreno a ser escalado.

Superfície	Dificuldade
Apoios Manuais (arbustos, saliências)	16
Superfície rochosa	22
Solo instável (terra, rocha molhada)	28
Escurregadia (lodo, gelo)	34

Situação	Ajuste
Equipamento de escalada	+5
Inclinação de 90°	-2
Inclinada para dentro	-4

Normalmente os testes de escalada estão relacionados ao Atributo **Agilidade**, mas o Mestre pode supor que a **Força** também seja aplicável em alguns casos.

Um personagem pode se deslocar, em escalada, até 5 metros por ação. Aqueles que falharem na tirada de dados simplesmente não conseguem se deslocar, podendo efetuar um novo teste na rodada seguinte.

Uma falha crítica indica que o personagem não consegue se segurar e cai. A altura determina a quantidade de dano (ver Combate).

Falsificação

É a capacidade de falsificar documentos de todos os tipos, desde carteiras de identidade até títulos da dívida pública.

Lembre-se que a aparelhagem necessária é sempre um fator. É impossível falsificar dinheiro sem uma máquina de fotocópia e o papel adequado, mas para falsificar um passaporte só é necessário cola, estilete e uma boa caneta.

Personagens que observam cautelosamente o documento podem perceber a fraude testando

Percepção + Prontidão contra o escore de **Inteligência + Falsificação** do falsificador.

Furtividade

Representa a sua capacidade de executar ações sem ser notado. Mover-se nas sombras, andar em silêncio e esgueirar-se sorratamente, escondendo-se da vista dos outros, são exemplos do uso desta habilidade.

Habilidade Artística

A Habilidade Artística concede ao personagem a capacidade de produzir alguma forma de arte, seja a pintura, a escultura, a arquitetura, a literatura, o canto, a dança, o artesanato ou qualquer outra. É necessário que a forma de arte seja especificada.

História da Humanidade

Esta habilidade representa um conhecimento geral das civilizações e da história da humanidade desde a pré-história paleolítica até o fim da II Guerra Mundial. Isso inclui líderes carismáticos (Alexandre, Júlio César, Carlos Magno, Hitler, Napoleão, Gandhi), escândalos políticos, grandes guerras e conflitos isolados, fatos científicos e acontecimentos históricos (queda da república romana, oca da Grécia, descoberta da América, queda da Bastilha, Dia D).

Intimidação

A intimidação mede a sua presença, a sua habilidade de assustar e persuadir os outros indivíduos e alterar suas reações. Intimidando um prisioneiro, por exemplo, você pode arrancar dele informações preciosas, ou fazer com que um adversário desista de enfrentá-lo.

Para afugentar ou persuadir um oponente, você deve testar **Inteligência + Intimidação** ou **Força + Intimidação** (a cargo do Mestre) contra a Psique do alvo.

O Mestre pode adicionar um modificador de **+2 a +5** aos personagens a serem dissuadidos que se encontrem a serviço do dever, tais como guardas protegendo uma entrada, por exemplo. Naturalmente, o Mestre também pode entender que há certas situações em que a Intimidação simplesmente não se aplica.

Um personagem jogador nunca pode ser intimidado desta forma.

Investigação

Esta habilidade permite ao jogador rastrear um inimigo, seguir trilhas, encontrar pistas, procurar por objetos escondidos e encontrar passagens secretas. O teste apropriado é **Percepção + Investigação**, e a dificuldade fica a critério do Mestre.

A Investigação também pode ser usada durante uma pesquisa, de arquivos ou na Internet, para

encontrar resultados sobre situações e pessoas. Para tal, o personagem deve ter ao menos 2 pontos na habilidade Tecnologia. Neste caso, teste **Inteligência + Investigação**.

Linguagens

Esta habilidade funciona de forma diferente para cada Origem. Em todos os casos, cada ponto de habilidade dá ao personagem o conhecimento de uma linguagem extra, além do seu idioma nativo.

Personagens Físicos (humanos) e Astrais (fantasmas) devem selecionar linguagens do Mundo Material (português, inglês, latim, árabe, etc.).

Personagens Eféreos e Celestiais automaticamente são capazes de compreender todos os idiomas humanos. Assim, a escolha de linguagens deve ser selecionada segundo os idiomas espirituais. Alguns deles seguem abaixo:

- **Genni:** linguagem comum entre os anjos. Os demônios também falam uma variação compreensível do genni, levado ao Inferno pelos anjos caídos.
- **Malakim:** é o código catedrático dos celestiais. Trata-se de um “latim” angélico, usado em livros e tomos sagrados.
- **Theban:** idioma corrompido utilizado por demônios de hierarquia mais baixa. É chamado também de “língua dos espíritos inferiores”.
- **Atlante:** linguagem perdida de Atlântida, é o único idioma humano que não pode ser automaticamente compreendido pelos anjos e demônios. É usado mais frequentemente em forma escrita.
- **Kale:** idioma musical utilizado primordialmente pelos Ofanims.
- **Voynich:** língua comum entre os espíritos eféreos. No passado, o voynich foi o idioma diplomático dos deuses pagãos.
- **Biqa:** forma de comunicação usada por muitos espíritos elementais. Não é baseada em palavras, mas sim em gestos e ruídos.

Mão Leve

A mão leve representa sua habilidade, presteza, precisão e rapidez manual. Ela pode ser usada para várias coisas, desde truques de magia até para bater carteiras.

Para implantar ou retirar objetos de uma pessoa sem ser notado, teste **Agilidade + Mão Leve**. Este é um teste resistido **contra Percepção + Prontidão** do alvo.

O Mestre deve encontrar outras utilidades criativas para esta habilidade. Exemplos:

- Personagens com 3 ou mais pontos em Mão Leve ganham +1 nos testes de Raciocínio para jogos de cartas.
- Jogue Agilidade + Mão Leve contra o Raciocínio do alvo para truques de mágica.
- Personagens com 3 ou mais pontos em Mão Leve ganham + 1 nos testes de Segurança para desmontar armadilhas ou abrir fechaduras.

Mundo Contemporâneo

O personagem com esta habilidade está familiarizado com os problemas e conflitos das sociedades atuais, bem como com a política e a economia do mundo contemporâneo. Isso inclui guerras, líderes políticos, grupos terroristas, ações filantrópicas, organizações mundiais, atritos religiosos e coisas do tipo.

Além disso, personagens esclarecidos da política internacional têm um bom conhecimento das regiões do mundo – países, estados, capitais, principais portos, rotas de comércio, etc.

Ocultismo

Representa um conhecimento geral nos diversos mitos, lugares místicos, criaturas lendárias, povos perdidos, magia, feitiços, rituais e todo o tipo de estudos envolvendo o sobrenatural, o oculto e o inexplicável.

Também se aplica a aspectos místicos de várias religiões do mundo atual e antigo.

Este conhecimento está relacionado a práticas e atividades humanas, primordialmente.

Pistolas

Representa o conhecimento do personagem no manuseio de todas as armas de fogo leves, que podem ser usadas com uma mão, tais como revólveres e pistolas automáticas. Aqueles que tiverem 3 ou mais pontos nesta habilidade também são capazes de montar, desmontar e limpar o dispositivo. Com 1 ponto de mecânica você também pode efetuar a manutenção e o conserto desse tipo de armamento.

Para acertar um tiro, o jogador deverá fazer um teste de **Agilidade + Pistolas, dificuldade 16**

Prontidão

Esta habilidade representa uma atenção geral do ambiente à sua volta, o quão alerta você é, mesmo inconscientemente.

Utilize esta habilidade sempre que os inimigos tentarem pegá-lo de surpresa; para perceber que há uma

armadilha armada à sua frente; ou para descobrir quando alguém está tentando segui-lo.

Normalmente o teste é feito usando a habilidade Percepção, e o sucesso depende da ação.

Reparos

Utiliza esta habilidade para efetuar consertos em diversos tipos de objetos, desde uma porta quebrada até carros, televisões e computadores.

Para consertar objetos eletrônicos, o indivíduo deve ter ao menos 2 pontos na habilidade Tecnologia.

O teste geralmente é **Inteligência + Reparos**, e a dificuldade fica a cargo do Mestre. Consertos simples exigem sucessos marginais (**dificuldade 16**). Já reparos mais complicados pedem sucessos significativos (**22**).

Rifles

O personagem está treinado no uso de todas as armas de fogo pesadas, que precisam ser usadas com as duas mãos, tais como rifles de caça, fuzis, metralhadoras e escopetas.

Aqueles que tiverem 3 ou mais pontos nesta habilidade também são capazes de montar, desmontar e limpar o dispositivo. Com 2 pontos de Reparos você também pode efetuar a manutenção e o conserto desse tipo de armamento. Para acertar um tiro, o jogador deverá fazer um teste de **Agilidade + Rifles, dificuldade 16**.

Segurança

O uso desta habilidade capacita o personagem na montagem e no desarme de travas de segurança, fechaduras, armadilhas e dispositivos semelhantes.

Aqueles com pelos menos 1 ponto em Tecnologia também estão aptos a programar e desabilitar trancas eletrônicas, alarmes e sensores elétricos.

O teste geralmente está ligado à Inteligência, mas também pode ser feito com Percepção ou mesmo Agilidade, a cargo do Mestre.

Exemplo de Ação	Dificuldade
Fechadura simples (carro, residência)	18
Fechadura complexa (porta reforçada)	28
Cofre pessoal	30
Cofre de banco	34
Trava de carro	20
Fechadura eletrônica	20
Alarme de segurança simples	22
Alarme de segurança complexo	34
Sensor elétrico (de calor)	35
Armadilha rústica	16
Armadilha mecânica	22
Armadilha mecânica complexa	26

Sobrevivência

É a sua habilidade de sobreviver em zonas selvagens de todos os tipos. Esta perícia inclui

conhecimentos variáveis que vão desde armar uma barraca até encontrar algo para comer em situações críticas. Também inclui um conhecimento básico de plantas, animais, geografia, sentido de direção e coisas do tipo.

Para encontrar alimento e montar abrigos em áreas selvagens, teste **Percepção + Sobrevivência**. A dificuldade varia com o tipo de vegetação e estações do ano.

Vegetação	Dificuldade
Floresta temperada	16
Selva tropical	18
Montanhas	18
Árido	24
Deserto de areia	28
Ártico	28
Estepes / Pradarias	16

Estações do ano	Modificador
Primavera	+2
Inverno	-2

A cada dois pontos acima do resultado exigido, o personagem provê alimento e abrigo para um indivíduo extra.

A Sobrevivência também permite ao personagem entender a natureza do ambiente selvagem. Para conhecer plantas, animais, fontes minerais e ecossistema, teste **Inteligência + Sobrevivência**. A dificuldade varia de acordo com o terreno (acima). Indivíduos com 3 ou mais pontos em Ciências ganham bônus de +1 neste teste.

Tecnologia

A Tecnologia representa a capacidade de um indivíduo manipular (porém não consertar) aparelhos eletrônicos em geral, como celulares, computadores, tocadores de DVD e *palm tops*.

Teoricamente, até simples televisores estão relacionados a esta habilidade, por isso o Mestre deve usar o bom senso. Um ser humano, por exemplo, sem qualquer ponto em Tecnologia, não teria problemas em fazer uma ligação a partir de um telefone celular, mas poderia complicar-se na hora de acessar a agenda eletrônica do mesmo. Já um ano que esteve por séculos afastado do Mundo Físico não saberia sequer executar uma chamada.

O teste padrão é feito usando o atributo **Inteligência**, e a dificuldade fica a cargo do Mestre.

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

As Características Pessoais **são opcionais**. Elas representam **peculiaridades mentais, físicas, sociais e até materiais** de seu personagem.

As Características Pessoais não foram desenvolvidas para tornar o seu personagem mais ou menos poderoso, e sim **para diferenciá-lo dos outros**, para dar a ele um incremento a mais. Normalmente elas não requerem uma tirada de dados, mas concedem algumas bonificações às mesmas.

É importante realçar que estas características devem ser escolhidas junto com o Mestre, e devem ter ligações diretas com a história do personagem que você decidir criar. Assim, aqueles que possuem a Característica Pessoal “Lembranças Traumáticas” devem ter um plano de fundo que justifique tal característica, especificando ao Mestre do que se tratam exatamente essas lembranças.

Nem todas as Características Pessoais em A BATALHA DO APOCALIPSE® estão **disponíveis para todos os tipos e origem de personagem**. Algumas são características exclusivas de humanos, outras de anjos, outras de ambos, e por aí em diante. Estará listado na Característica o tipo de origem ou tipo de criatura que pode tê-la.

► As Características Pessoais estão divididas em **Positivas e Negativas**. As Características Positivas podem ser compradas com pontos de Habilidade, ou com pontos conseguidos com o acúmulo de Características Pessoais Negativas. Para cada nível de Característica Negativa, um ponto de Habilidade é acumulado, que pode servir para comprar Habilidades ou Características Pessoais Positivas. Não é possível ganhar mais do que 5 pontos de Habilidades desta forma. Embora o total de Características Negativas possa conceder mais do que 5 pontos de Habilidade, esses pontos extras não podem ser usados para comprar Habilidades nem Características Positivas. Os pontos extras são perdidos.

É possível adquirir certas Características Pessoais durante o curso do jogo. São elas: Cárcere do Avatar, Ferimento Permanente, Cegueira, Surdez, Caolho e Vida Mortal. Essas Características Pessoais adquiridas no decorrer do jogo não custam ou concedem pontos aos personagens. Elas se tornam parte da história da campanha e não uma maneira alternativa de conseguir ou gastar pontos.

CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS

Albinismo (+2 pontos de Habilidade)

O albinismo é um defeito que representa a falta de melanina (pigmento) na pele. A falta de tal substância deixa a pele desprotegida dos raios solares, e carne fica exposta aos raios ultravioleta. Sempre que o dia estiver aberto e com bastante sol, é necessário

proteção sobre a pele, incluindo óculos escuros e roupas grossas. A exposição direta ao sol forte causa dano aos albinos, que sofrem 2 pontos de dano por hora (sem nenhum tipo de resistência). Não é possível morrer desta forma, e 8 pontos de dano é o máximo que o albino pode sofrer. Além disso, sob o sol forte, todos os teste de Percepção e Agilidade do albino são penalizados em 1 ponto.

Disponível para: Físicos, etéreos e celestiais em suas formas físicas.

Analfabeto (+2 pontos de Habilidade)

O seu personagem não sabe ler, embora ainda sim possa falar até mesmo outros idiomas. Desta forma, sem acesso à cultura que a leitura proporciona, um personagem analfabeto tem sua pontuação de Inteligência limitada a 4.

Disponível para: Humanos apenas

Feio (+1 ponto de Habilidade)

Embora você não seja uma criatura hedionda e monstruosa, você chama a atenção pela sua feiúra. Normalmente um personagem pode escolher ser feio ou bonito, mas você é realmente horrível. Embora você possa ser um cara carismático, à primeira vista você assusta, e as pessoas que não o conhecem procuram se afastar de você sempre que possível. Isso não significa que elas correrão apavoradas ou deixarão o restaurante por causa da sua presença, mas tendem a sentar em lugares mais afastados sempre que possível.

Todos os seus testes de Perduasão, Diplomacia e Empatia são penalizados em 1 ponto.

Disponível para: Todos

Cárcere do Avatar (+4 pontos de Habilidade)

Quando um anjo é expulso do Céu, ele tem duas opções: vagar pela Terra e ser perseguido ao unir-se às fileiras de Lúcifer, tornando-se um demônio. Aqueles que decidiram permanecer na Terra, vêem-se presos à realidade, passando a caminhar pelo mundo dos humanos. Em termos práticos, esses anjos renegados não podem assumir sua forma espiritual. Eles estão presos dentro do Tecido da Realidade e, mesmo que seus poderes e Divindade ainda funcionem normalmente, a destruição do corpo físico para um anjo renegado significa a morte, já que as portas do Céu estão fechadas para ele.

Disponível para: Anjos renegados

Odor de Enxofre (+1 ponto de Habilidade)

Sempre que você se materializa, um forte odor de enxofre envolve toda a área ao redor. Aqueles com olfato mais apurado podem sentir o cheiro a distâncias mais longas. Isso chama muita atenção e, embora o

odor não seja perceptível fora dessa circunstância, aqueles com a Divindade de Sentidos Aguçados podem rastreá-lo mais facilmente (+2 de bônus no teste). Você pode também liberar este odor a qualquer momento que quiser, mesmo que não possa inibi-lo durante a materialização.

Disponível para: Demônios apenas

Sensibilidade à Luz Solar (+3 pontos de Habilidade)

Você é um demônio tão obscuro que é incapaz de usar suas Divindades enquanto o sol brilhar no céu. Pontos de Aura e habilidade de casta podem ser usados normalmente, mas algo o impede de usar suas Divindades, mesmo durante os dias nublados. Caso você esteja em um lugar aonde a luz do sol não chegue (como em um túnel subterrâneo), as suas Divindade funcionarão, mas nenhum raio de sol pode estar iluminando o local. Esta Característica Negativa o afeta mesmo no mundo espiritual. Neste caso, isso só vale para o plano astral, pois este é o reflexo do Mundo Físico. Os Reinos do Etéreo (como o Céu e o Inferno) não possuem sol, dia ou noite, e neles os seus poderes funcionam normalmente a qualquer hora. Esta é uma característica dos demônios, embora em casos muito raros, e com uma história muito pertinente, o Mestre possa permitir que alguns anjos obscuros adquiram esta característica.

Disponível para: Demônios, anjos em casos muito raros.

Ferimento Permanente (+1 ponto de Habilidade)

Você foi ferido durante alguma situação dramática do jogo (pode ser durante uma sessão de jogo ou durante o seu plano de fundo). Se você é um celestial ou um Etéreo, de alguma por algum motivo não pôde usar pontos de Aura para se recuperar. O resultado foi que agora você tem um ferimento permanente, que não pode mais ser reparado. Este ferimento pode ser o que você quiser, sede cicatrizes profundas até um braço quebrado. Este ferimento afeta um de seus Atributos físicos (Força, Agilidade ou Vigor). Sempre que um teste envolvendo algum desses Atributos for efetuado, você terá uma penalidade de -1. O Atributo escolhido deve ter a ver com o tipo de ferimento. Por exemplo, uma perna manca pode afetar a Agilidade, uma cicatriz profunda pode estar prestes a reabrir quando forçada, afetando a Força, ou uma costela quebrada pode doer mediante ao exercício prolongado, afetando o Vigor.

Disponível para: Todos os personagens

Cegueira (+3 pontos de Habilidade)

A sua visão é inexistente. Isso pode ser decorrente de um ferimento ou de uma marca de

nascença. Mesmo assim, supõe-se que você já aprendeu a viver com isso, sofrendo penalidades não tão severas por causa disso. Em primeiro lugar, é incapaz de utilizar habilidades que utilizem a visão (utilize o bom sendo para determinar isso). Segundo: todas as suas tiradas de ataque em combate corporal são reduzidas em 2 pontos, ou 5 pontos para armas de distância (1 ponto para combate corporal e 3 para armas de distância se você possuir a Divindade de Sentidos Aguçados). É uma penalidade menor do que aqueles que enxergam normalmente têm ao lutar no escuro, pois você já se acostumou a agir desta forma. Além disso, o seu sentido de direção resulta prejudicado e todos os seus testes de Percepção são penalizados em 2 pontos (0 se possuir Sentidos Aguçados). Personagens com Sentidos Aguçados ainda podem utilizar seu tato para ler documentos impressos, mas não é capaz de distinguir cores e coisas do tipo.

Disponível para: Todos

Feição Aterrorizante (+1 ponto de Habilidade)

Durante um determinado período do mês (cerca de 4 a 6 dias) as suas feições demoníacas vêm a tona, afetando de forma inevitável o seu corpo físico. Esse período de tempo pode ser o ciclo da lua, uma determinada conjunção astral ou qualquer outra coisa. Nesses dias, o demônio assume uma aparência assustadora (pelo menos para os humanos). Seus olhos ficam de uma cor diferente e macabra (vermelho, amarelo, etc.) e grandes presas crescem na sua boca. Algumas outras pequenas alterações podem aparecer, a critério do Mestre, mas apêndices gigantesco como asas e causas não são aplicáveis.

Disponível para: Demônios

Sono Pesado (+1 ponto de Habilidade)

Mesmo que você tenha um dia calmo, quando cai no sono é difícil de despertar. Isso lhe trás problemas de diversos tipos. Além de ficar atordoado durante os 10 minutos seguintes ao seu despertar, você sempre é o último a fazê-lo, freqüentemente se atrasando para seus compromissos diurnos. Sempre quando você correr algum perigo durante o sono, e efetuar um teste de Percepção + Prontidão para acordar, deverá adicionar 2 pontos à sua dificuldade no teste.

Disponível para: Físicos

Claustrofobia (+2 pontos de Habilidade)

A claustrofobia é o pavor irracional por lugares fechados. Sempre quando você permanecer mais do que 20 minutos em lugares assim (como elevadores e túneis estreitos) deverá efetuar um teste de Psique (sucesso significativo requerido). Caso você falhe, seu personagem estará tomado pelo pânico (ver Medo) durante o tempo que permanecer naquele lugar. Um novo teste deverá ser feito a cada 20 minutos, com uma

penalidade cumulativa de 1 ponto. Com testes ou sem testes, o seu personagem evitará lugares confinados sempre que puder, não se sentindo bem quando estiver neles, mesmo se for bem sucedido em qualquer teste.

Disponível para: Físicos

Lembranças Traumáticas (+1 ponto de Habilidade)

Esta característica pessoal deve estar intimamente ligada ao plano de fundo de seu personagem, e se possível ser o acontecimento central dele. As lembranças traumáticas são sempre fatos marcantes na vida do personagem. Pode ser o assassinato de um parente, um ataque de um animal desconhecido, uma sessão de tortura, ou qualquer coisa criativa que você invente, mas lembre-se que essas lembranças sempre são recordações ruins. Quando você se deparar com alguma coisa que lembre esse acontecimento, deverá fazer um teste de Psique (o Mestre ditará a dificuldade, de acordo com o tipo da cena) ou ser tomado por um ataque de pânico. Essa característica é bem comum para os humanos e etéreos (fantasmas), mas em casos raros você pode supor que um celestial que tenha vivido algum tempo na Terra tenha passado por situações que o abalaram emocionalmente. Sempre que você for afetado pela Divindade Ataque Emocional, seus testes de Psique para isso são diminuídos em 1 ponto.

É possível adquirir lembranças desse tipo ao longo do jogo. Consulte o seu Mestre sobre isso.

Disponível para: Humanos, astrais, etéreos, e celestiais (em casos raros).

Alergia (+1 ponto de Habilidade)

Você tem alergia a uma determinada substância física – situações ou pessoas não se encaixam nesta característica. Essa substância não pode ser algo raro (como a pele de um urso polar), nem algo muito comum (como plástico). Exemplos incluem: poeira, álcool, metais nobres (ouro, prata, etc. a escolher), ingestão de um determinado alimento, antibióticos, detergente, etc. Sempre que você entrar em contato prolongado (mais que 1 minuto) ou ingerir esta substância, deverá efetuar um teste de Resistência (dificuldade 28). O Mestre pode modificar esta dificuldade, baseando-se na quantidade da substância presente, e no ambiente – fechado, aberto, arejado. Uma falha significa que alguma coisa acontece, pode ser um ataque de espirros ou uma inchação na pele. Todos os tipos de testes de Habilidade ou de Atributo são reduzidos em 2 pontos enquanto o personagem estiver em contato com a substância, mais 1d10 x10 minutos. No caso de anjos e demônios, você pode criar, junto com seu Mestre, substâncias místicas criativas que seu personagem possa ter alergia, como hóstias, sal, e coisas do tipo.

Disponível para: Físicos, Anjos e Demônios.

Surdez (+3 pontos de Habilidade)

Você simplesmente é incapaz de ouvir. Isso pode ser em decorrência de um ferimento, de um defeito genético ou a seqüela de uma doença. Ainda que você possa falar, ler lábios, e até sentir a vibração do solo – os seus outros sentidos se aprimoraram para compensar a perda da audição – todos os seus testes de Percepção que envolvam a audição são penalizados em 3 pontos, e todos os demais testes de Prontidão são reduzidos em 1 ponto. Sempre que você estiver sendo atacado por mais de um oponente, sua Defesa é reduzida em 1 ponto. Você não pode escutar nada, nem mesmo com a Divindade Sentidos Aguçados.

Disponível para: Físicos e celestiais

Caolho (+1 ponto de Habilidade)

Você não tem a visão de um dos olhos, e isso te causa alguns problemas. A sua noção de profundidade é completamente alterada, e você tem dificuldades de calcular a distância. Isso atrapalha a sua mira, naturalmente. Todos os ataques corpo a corpo são penalizados em 2 pontos. Além disso, todos os seus testes de Prontidão que incluem visão tem as dificuldades aumentadas em 1 ponto.

Disponível para: Físicos e celestiais e etéreos

Toque das Trevas (+3 pontos de Habilidade)

A noite e a escuridão exercem uma influência especial sobre você – não exatamente benigna. Você é uma criatura das luzes e simplesmente não pode utilizar suas Divindades durante à noite: elas não funcionam. Ainda é possível para você utilizar normalmente os seus pontos de Aura, e suas habilidades de casta também são efetivas, mas o seu canal com Deus é bloqueado pela escuridão. Mesmo durante as horas do dia, caso você esteja em um lugar de escuridão completa, suas Divindades são prejudicadas você só pode usá-las quando o nível do Tecido na área for menor ou igual a 4. Esta característica é aplicável no Mundo Físico e Astral, mas não no Plano Etéreo, onde a noção de dia e noite é duvidosa. Lá os seus poderes funcionam normalmente, a qualquer hora.

Disponível para: Anjos, demônios em casos muito raros.

Repulsa por Símbolos Sagrados (+ 2 pontos de Habilidade)

Você se sente repellido por todos os tipos de símbolos sagrados de uma religião específica. Normalmente esses símbolos são cristãos (como cruzeiros, por exemplo), mas de acordo com seu plano de fundo, você e seu Mestre podem decidir que seu personagem seja afetado por símbolos de outra religião específica (como a Estrela de Davi judaica). Desnecessário dizer

que, por causa disso, você também não pode penetrar em solo sagrado da religião escolhida, como igrejas, mesquitas, sinagogas, etc. Sempre que seu personagem se defrontar com um símbolo sagrado (a uma distância de mais ou menos 3 metros), deverá fazer um teste de Psique (sucesso significativo requerido, excepcional se estiver sendo empunhado por alguém) ou se afastar do lugar, não podendo ultrapassar os limites dos 3 metros. Mesmo se o teste for bem sucedido, o seu personagem sofrerá 1 ponto de dano por rodada (sem nenhum tipo de resistência) enquanto estiver na presença do símbolo sagrado.

Disponível para: Todos menos humanos.

Daltonismo (+1 ponto de Habilidade)

Este defeito visual faz com que aqueles com esta característica troquem a cor vermelha pela verde, e vice-versa. Isso não acarreta em nenhuma penalidade em termos de regras de jogo, mas o Mestre deve estar atento para acrescentar algumas dificuldades ao jogador, em nível de interpretação. Há momentos em que apertar o botão verde ao invés do vermelho pode significar a diferença entre a vida e a morte.

Disponível para: Físicos, celestiais em suas formas físicas, etéreos em casos raros.

Vulnerabilidade ao Metal (+2 pontos de Habilidade)

Por alguma razão mística, você é vulnerável à algum tipo de metal – ouro, prata, ferro, ou qualquer outro. Sempre que for ferido por uma faca, espada, ou até um soco inglês feito com este metal, você não poderá utilizar pontos de Aura para regenerar Corpus Vitae, tendo que curá-los da mesma forma que um humano normal se recupera de seus ferimentos. A Divindade de Armadura Celestial nega os danos normalmente, mas caso você seja acertado, sofrerá ao menos 1 ponto de dano. Até mesmo a Divindade Pureza do Corpo é inútil nesse caso. O metal em si não é nocivo, e manejá-lo não representa nenhum tipo de problema. Ele só se torna perigosa quando é capaz de infringir algum tipo de dano.

Disponível para: Todos, menos humanos. Anjos em casos raros.

CARACTERÍSTICAS POSITIVAS

Carisma (-1 ponto de Habilidade)

Mesmo que você não seja, as pessoas o verão como alguém confiável e amigo, sendo mais fácil para você persuadi-las ou convencê-las de algo. Mesmo que você não fale nada, a sua simples presença já se destaca em meio às outras pessoas.

O carisma não é uma característica mística, é apenas um talento natural do seu personagem. As suas habilidades de Empatia recebem um ajuste de +2

pontos, sempre que as suas intenções forem legítimas e amigáveis.

Disponível para: Todos

Corpo Enorme (-4 pontos de Habilidade)

Semelhante ao Corpo Grande, personagens com esta característica têm seus corpos celestiais muito maiores do que o normal (cerca de 3 metros de altura e 200 kg), e isso os concede uma bonificação de 6 pontos extras em seu Vitae. Essa característica é exclusiva da forma celestial, portanto acrescenta pontos apenas no Animus Vitae e não no Corpus Vitae. Não é cumulativo com Corpo Grande. Um personagem até pode ter as duas características, mas apenas esta última será aplicável do Mundo Físico, enquanto na sua forma celestial você deve utilizar aquela que o concede um bônus maior (ou seja, o Corpo Enorme).

O ajuste é adicionado só uma vez ao Vitae, durante a criação do personagem, e não é multiplicado com a passagem de Ciclo.

Disponível para: Todos menos físicos

Corpo Grande (-2 pontos de Habilidade)

“Era fortíssimo o tal Exterminador, um demônio guerreiro, pertencente à casta dos Malikis, os soldados do Inferno.”

- A Batalha do Apocalipse

Aqueles que possuam esta característica são dotados de um corpo maior do que o normal. O seu personagem terá pelo menos 2 metros de altura e, no mínimo, 130 quilos, ainda que não seja necessária uma pontuação mínima para seus atributos físicos. Dentro destas circunstâncias, você adicionará mais 3 pontos permanentes de Vitae (Animus e Corpus), como reflexo de um físico avantajado. Até mesmos espíritos podem ter esta característica. Ela não é exclusiva do corpo físico.

O ajuste é adicionado só uma vez ao Vitae, durante a criação do personagem, e não é multiplicado com a passagem de Ciclo.

Disponível para: Todos.

Frio (-2 pontos de Habilidade)

Você é uma pessoa extremamente fria e séria, característica que deve ser interpretada. O seu personagem tem muita dificuldade de se envolver com as pessoas, o que faz com que os outros não confiem muito em você. Em compensação, essa sua postura o torna praticamente imune a desequilíbrios emocionais como ataques de fúria e estados de choque e o medo. Você ganha um bônus de +2 em todos os testes de Psique que envolvam situações de choque e medo.

Médium (-4 pontos de Habilidade)

Freqüentemente você vê fantasmas, criaturas espirituais e seres por trás do Tecido da Realidade.

Mesmo que tenha aprendido a controlar isso, o seu controle nunca é completo. É sempre o Mestre que decide quando e como você perceberá os viajantes astrais. Isso pode vir não só sob a forma de visões, mas através de sensações, cheiros, ou simplesmente de uma presença estranha. Você também pode tentar se comunicar com eles, e provavelmente irão ouvi-lo, mas muitas vezes não irão responder. O Mestre sempre tem a última palavra de como este poder funciona. Ocasionalmente a percepção desses seres pode vir através de sonhos ou até mesmo de assombrações.

Disponível para: Humanos apenas.

Memória Fotográfica (-2 pontos de Habilidade)

A memória fotográfica é a capacidade de guardar cenas estáticas em sua mente, como se fossem fotografias. Cores, formas e detalhes podem ser memorizados, mas não movimentos. Personagens com esta característica podem memorizar todo tipo de coisa, supondo que se trate de um registro visual. Por exemplo, uma investigadora rápida em um arquivo revela uma ficha com informações de um personagem importante. É possível utilizar a memória fotográfica para memorizar esta ficha, e lê-la depois. Normalmente não são necessárias tiradas de dados. O Mestre determina a quantidade de informação memorizada, baseando-se na Inteligência do personagem. Se algum teste for requerido, ele deve basear-se em Raciocínio.

Disponível para: Todos

Odor de Rosas (-1 ponto de Habilidade)

Assim como o Odor de Enxofre, o Odor de Rosas é liberado sempre quando você se materializa. Isso é inevitável. Todos, inclusive os humanos próximos sentirão um cheiro forte de rosas frescas. Este cheiro pode também ser exalado à vontade, a qualquer momento, em maior ou menor intensidade. Assim você pode infestar toda uma área com um agradável aroma de rosas, ou pode perfumar apenas a sua pessoa. Diferentemente o Odor de Enxofre, você pode realmente inibir completamente o Odor de Rosas se quiser (exceto na materialização), de modo que aqueles com Sentidos Aguçados não encontram maiores facilidades para rastreá-lo.

Disponível para: celestiais e etéreos, embora demônios e espíritos malignos raramente tenham esta característica.

Reflexos Rápidos (-3 pontos de Habilidade)

*“But Daniel was hot – he drew first and shot
And Rocky collapsed in the corner.”*

- The Beatles “Rocky Raccoon”

Você tem reações incrivelmente rápidas quando estão ligadas ao universo que o rodeia. A velocidade que a mensagem de perigo corre para o seu cérebro e retorna é maior em você do que nas outras pessoas, e isso o garante algumas vantagens. Primeiro: você acrescenta automaticamente 1 ponto em todas as tiradas de iniciativa. Segundo: todas as ações que requerem raciocínio rápido (sejam físicas ou mentais) recebem um bônus de +1. Por exemplo, uma armadilha que se abre aos seus pés exige um teste de Agilidade + Prontidão para ser evitada, e você o faz com a dificuldade reduzida. Um ponto é o máximo de bônus que se pode conseguir. O Mestre pode encontrar outras utilidades para esta característica.

Disponível para: Todos

Sedução (-1 ponto de Habilidade)

“Sempre quis saber o que os magos vestem por baixo de seus robes.”

“O mesmo que os guerreiros vestem por baixo de suas armaduras: quase nada.”

- Kitiara e Dalamar “Tempo dos Gêmeos”

Trata-se de uma habilidade natural, não mística, que você possui. Personagens com esta característica parecem mais sensuais, interessantes, despertando o interesse sexual de indivíduos do sexo oposto. Assim como o Carisma, esta é uma característica natural do seu personagem. A simples presença sua já é o bastante para influenciar certas emoções, embora ela não seja realmente efetiva até que você tenha um relacionamento mais direto com a pessoa (como conversar, trocar olhares, etc.). Diferentemente do Carisma, que desperta algo como uma amizade, a Sedução desperta um interesse sexual, como já foi dito. Isso significa que há sempre uma segunda intenção nos atos da pessoa seduzida.

Todos os seus testes de Persuasão a para seduzir outrem recebem um bônus de +2.

Disponível para: Todos

Sensibilidade ao Mal (-3 pontos de Habilidade)

“Tem alguma coisa errada aqui. Eu sinto frio... morte.”

- Luke Skywalker “O Império Contra Ataca”

Personagens com esta característica possuem uma sensibilidade mística a objetos, lugares e entes malignos. Essa sensibilidade é representada através de sensações sutis. Assim, se você entrar em uma sala que foi usada para efetuar um ritual demoníaco, ou se algum tipo de criatura maligna se aproximar de você – tal como um demônio ou um espírito perverso –, provavelmente algo o dirá: “tem alguma coisa errada por aqui.” A Sensibilidade ao Mal é bem diferente do Senso do Perigo. Lembre-se que isso não é uma premonição, e não detecta inimigos, ataques ou

emboscadas. Além disso, esta característica é involuntária – Mestre o dirá quando você sentir algo de errado. Normalmente intenções malignas não podem ser percebidas. A característica funciona muito melhor para perceber energias negativas do que a maldade no coração das pessoas.

Se forem necessários testes, eles são feitos com o atributo Intuição.

Disponível para: Todos

Sono Leve (-1 ponto de Habilidade)

Você acorda regularmente durante a noite perante qualquer barulho e agitação no ambiente. Embora isso o incomode por vezes, sendo acordado frequentemente pela gritaria dos vizinhos e a queda de energia da geladeira, esta característica o dá muitas vantagens. Você percebe a movimentação à sua volta mesmo durante o sono, e portanto está menos vulnerável do que as outras pessoas quando estiver dormindo. Na verdade, qualquer barulho ou vibração irá acordá-lo, e torna-se difícil surpreendê-lo.

Os seres espirituais, em geral, não precisam dormir, então esta característica não tem grande utilidade para eles.

Disponível para: Seres físicos e alguns etéreos e astrais

Senso do Perigo (-5 pontos de Habilidade)

Você tem a capacidade de perceber, não só ataques, mas todo o tipo de perigo que o ameace de forma imediata. Este perigo tem que representar uma ameaça física, como um ataque pelas costas ou uma pedra despencando do teto. Você não pode perceber que um outro personagem está armando uma cilada para você, nem pode supor que o rio onde esta entrando está cheio de piranhas, a não ser que elas estejam prontas a atacá-lo. Na verdade, esta característica o torna mais perceptível a ameaças imediatas. O Mestre deverá pedir para você fazer uma jogada testando Intuição (e é necessário um sucesso excepcional). O sucesso o alerta para o perigo que se aproxima. Mas será que mesmo assim você será capaz de evitá-lo?

Disponível para: Todos

Aparência Espiritual (Variável)

Muitos demônios e espíritos corrompidos pela maldade aprenderam que seus corpos celestiais (etéreos ou astrais, no caso de almas e espíritos) podem ter aparências diversas, muito distintas da humana. Alguns apresentam chifres, garras, tentáculos e muitos apêndices do tipo. Ao criar o seu personagem, você pode escolher ter qualquer uma dessas características, e esta será a forma que você assumirá sempre que estiver no Mundo Espiritual (Plano Astral e Etéreo), no Mundo dos Sonhos ou em qualquer plano de existência que não seja o Mundo Físico. Neste último, esta aparência não é aplicável. Você sempre se materializa

com uma forma humana (ou de um animal – ver avatares). Os humanos hábeis no uso da magia podem empreender rituais que capacitam um demônio de vir ao Mundo Físico com seu corpo espiritual, mas naturalmente esta é uma exceção à regra. Cada apêndice ou característica tem um custo em pontos de habilidade. Apesar de um personagem só poder possuir 5 Características Pessoais durante a sua criação, a Aparência Espiritual conta como se fosse uma só característica, independente do número de apêndices que o jogador escolher para seu personagem. Lembre-se que todos os anjos (mas não os demônios) possuem asas no Mundo Espiritual e nos Planos Superiores/Inferiores, não necessitando pagar quaisquer pontos para isso.

Asas (-2 pontos de Habilidade): Diferentemente dos anjos, que já possuem asas, muitos demônios não desenvolverem esta característica, embora os mais antigos, os Anjos Caídos, tenham herdado esta peculiaridade da sua descendência angelical. Isso significa que os demônios que quiserem ter asas precisam comprá-la. As asas dos demônios normalmente são parecidas com asas de morcego, mas pequenas modificações podem existir.

Garras (-1 ponto de Habilidade): As suas unhas são compridas e afiadas, sendo capazes de cortar seus inimigos (FOR +1). Além disso, os seus testes de escalada recebem um bônus de +1.

Presas (-1 ponto de Habilidade): Seus dentes são presas afiadas, sejam apenas os caninos ou todos os dentes da arcada. Se usados em combate (Força + Briga), produzem FOR +2 de dano. Para efetuar uma mordida, porém, antes é preciso imobilizar o adversário (ver tabela de Submissão).

Orelhas de Morcego (-1 ponto de Habilidade): Você possui orelhas grandes como as dos morcegos e por isso sua audição é mais apurada, embora não seja tão perfeita quanto a proporcionada pela Divindade de Sentidos Aguçados. Todos os seus testes de Prontidão envolvendo audição recebem um ajuste de +1.

Escamas (-2 pontos de Habilidade): O seu corpo é revestido de escamas grossas e rígidas. Além de não prejudicar seus movimentos, as escamas proporcionam uma proteção especial, absorvendo 1 ponto de dano adicional por ataque.

Exoesqueleto (-3 pontos de Habilidade): Você possui uma carcaça sólida que cobre o seu corpo, semelhante a dos insetos. Apesar desta carcaça ser muito dura e dificultar os movimentos, supõe-se que você já tenha se acostumado com ela, e por isso nenhum tipo de penalidade em Agilidade é aplicável.

Ao contrário, o exoesqueleto proporciona uma proteção tão incrível, que absorve 2 pontos de dano em qualquer ataque que o seu personagem sofra. As bonificações de exoesqueleto não são cumulativas com escamas.

Cauda (-2 pontos de Habilidade): O seu personagem tem uma longa cauda que pode ser usada de diversas formas. Apesar dele não ter a precisão de uma mão, você pode utilizá-la para agarrar-se e erguer-se. Além disso, ela pode ser usada em combate (Força + Briga), e o impacto da rabada produz FOR +2 de dano. Com a cauda, você pode também efetuar um ataque conhecido como *construção*. Para fazer isso, você deve primeiro imobilizar o inimigo, efetuando um ataque de submissão. Caso seja bem sucedido, o oponente está preso, sofrendo FOR de dano, uma vez a cada rodada, sem que seja preciso atingir o quebramento. Esse dano é produzido automaticamente enquanto a vítima permanecer presa. Ela pode tentar se libertar de acordo com as regras de Submissão.

Espinhos (-2 pontos de Habilidade): Alguma extremidade do seu corpo (cauda, mãos, etc.) é cravejada de espinhos, que você pode arremessar, como se fossem dardos. Para isso, é necessário efetuar uma tirada de ataque normal (Agilidade + Atletismo) para cada espinho lançado. Cada um deles causa 5 pontos de dano. O personagem pode acumular uma quantidade de espinhos em seu corpo igual à sua pontuação de Vigor. Os espinhos lançados regeneram em aproximadamente 1 dia.

Corpo Quadrúpede (-2 pontos de Habilidade): Embora você possua um tronco semelhante ao humano, a parte de baixo da sua cintura é quadrúpede, semelhante à um centauro (corpo de homem e patas de cavalo). Isso não o torna necessariamente mais rápido, e você não pode efetuar ataques extras por isso, mas pode desenvolver o dobro da velocidade de um bípede em uma corrida em campo aberto. Enquanto um personagem normal pode desenvolver até 20 metros por ação em corrida, você pode desenvolver até 40 metros.

Além disso, o seu personagem recebe também um ataque especial: o coice. O coice causa FOR +2 de dano, mas você só pode atacar oponentes que estejam por trás.

Corpo Rastejante (-2 pontos de Habilidade): A parte de baixo do seu corpo é rastejante, semelhante a uma cobra, embora você seja absolutamente igual aos outros da cintura para cima. Isso não acarreta problemas de movimento e velocidade, e você ainda ganha todos os ataques permitidos para personagens com caudas (ver Cauda).

Bico (-1 ponto de Habilidade): Você possui um bico afiado, que se for usado para atacar (Agilidade + Briga) causa FOR + 1 pontos de dano. O bico não atrapalha a fala.

Tentáculos (-2 pontos de Habilidade): Você possui um certo número de tentáculos ao longo do seu corpo, que podem ser usados para arremessar objetos ou agarrar coisas, mas não podem efetuar ações que exigem grande precisão manual. A quantidade de tentáculos não é um fator, e você pode usá-los também para atacar (Força + Briga). Cada um desses tentáculos causa uma base de dano igual à sua Força.

Agulha de Veneno (-4 pontos de Habilidade): Você possui uma agulha (tipo a dos escorpiões) em alguma parte do seu corpo, que pode injetar veneno. O veneno tem mesmo que penetrar no corpo, e por isso este é um ataque que requer precisão (Agilidade + Briga, dificuldade 20). Causa Força -2 de dano (já que a picada em si não fere tanto). Os feridos devem superar um teste de Resistência (dificuldade 22) ou terem todos os seus atributos físicos reduzidos em 2 pontos dentro de 2 rodadas. Essas penalidades não são cumulativas, não importa quantas vezes a vítima for acertada pela agulha. O efeito do veneno persiste por 1d10 horas. Para os humanos, a toxina é absolutamente fatal.

Chifres (-1 ponto de Habilidade): Em combate (Força + Briga), esses chifres afiados causam FOR + 3 pontos de dano (dificuldade 18). Quando em carga, esta investida causa +1 ponto de dano adicional.

Membros Extras (-1 ponto de Habilidade/cada): Nem todas as criaturas etéreas têm o corpo igual ao dos humanos. Da mesma forma que podem ser quadrúpedes, podem também ter membros extras. Esses membros não são como pernas (embora possam ser usados para se locomover), mas podem agarrar coisas e manipulá-las com a mesma precisão de uma mão. Na verdade, esses membros são mais parecidos com braços do que com pernas, caudas ou outra coisa. Eles podem ser usados para atacar normalmente (ver Lutar com Duas ou mais Armas).

Olhos Compostos (-1 ponto de Habilidade): Os seus olhos são grandes, muito parecidos com os olhos das moscas. Isso o concede uma visão de 180°, e todos os testes de Prontidão relacionados à visão tem suas dificuldades ajustadas em +1.

Cuspida de Ácido (-3 pontos de Habilidade): Você tem a capacidade de expelir ácido pela boca (ou por alguma outra parte de seu corpo). Esse ácido é extremamente corrosivo, e causa uma base de 9 pontos de dano a todos que forem atingidos. Pode também corroer substâncias sólidas, a cargo do Mestre. O teste

requerido para acertar a cuspida é Agilidade Atlético (dificuldade 16). Somente um cuspe pode ser dado por rodada, não importa a sua velocidade: a substância demora um pouco para se recompor no organismo. Apenas um oponente pode ser acertado por vez.

Ventosas (-1 ponto de Habilidade): Você possui ventosas em seus braços, pernas, caudas, no corpo todo, ou em qualquer lugar que desejar. Essas ventosas dão a você um bônus de +3 nos testes de escalada, embora seu índice de movimento em escalada seja reduzido à metade.

Disponível para: Demônios, espíritos malignos e alguns deuses pagãos. Anjos em casos extremamente raros.

Empatia Animal (-1 ponto de Habilidade)

Por alguma razão desconhecida, os animais gostam de você. Não apenas cães e gatos, mas a maioria deles: pássaros, cavalos, macacos, etc. Animais selvagens costumam ser indiferentes, embora ataquem normalmente se forem ameaçados ou se estiverem com fome e considerá-lo um bom jantar. Neste caso, nem mesmo a sua empatia poderá salvar a sua pele!

Disponível para: Físicos, anjos, demônios e deuses em suas formas materiais.

Observação (-2 pontos de Habilidade)

Você presta atenção em quase tudo, percebendo detalhes e nuances no ambiente. Isso não o alerta para perigos se aproximando ou coisas do tipo, mas é efetivo para perceber pistas em cenas de assassinato, notar que um objeto na sala foi mudado de posição, ou desvendar pequenos enigmas visuais. O indivíduo com esta característica recebe um bônus de +1 em seus testes de Prontidão e Investigação ligados à observação de nuances no ambiente.

Disponível para: Todos

Sombreum (-4 pontos de Habilidade)

Uma vez que são criaturas místicas, e não fazem parte do total fluxo da realidade, alguns anjos tem a capacidade de não serem notados pelos outros seres que os rodeiam. O Sombreum atua somente no Mundo Físico, afetando os mortais. Isso não quer dizer que o anjo ou demônio seja invisível, apenas faz com que passe despercebido, ou seja esquecido logo em seguida, criando uma sensação de “deja-vu” ou uma sensação de que realmente alguém esteve presente, mas que se encaixaria de modo perfeitamente natural ao contexto. Esta característica não se aplica a criaturas capazes de enxergar ou ter contato com o Mundo Espiritual, inclusive humanos com poderes mediúnicos.

O Sombreum dá um bônus de +5 nos testes de Furtividade contra humanos normais.

Disponível para: celestiais, etéreos

Vida Mortal (-1 a -5 pontos de Habilidade)

Excetuando os Elohim, a maioria dos anjos e demônios não tem uma vida mortal, um *status* na sociedade ou um emprego. Mesmo assim, alguns podem possuir esta característica. A Vida Mortal representa o seu grau de importância na sociedade dos humanos. É uma mistura de prestígio, renda financeira e influência. Quando maior você pagar por esta característica, mais pessoas conhecerá e mais importante para a sociedade você será. Um sem-teto ou um viajante solitário, sem família ou amigos, tem 1 ponto em Vida Mortal, enquanto um político importante, um banqueiro muito rico ou uma estrela de cinema têm 5 pontos nessa característica. Os humanos começam o jogo com pelo menos 1 ponto em Vida Mortal (sem custos). Não comprar esta característica significa que absolutamente nenhum humano o conhece: você não tem documentos ou registros. Legalmente, você não existe.

Disponível para: Humanos, Elohim, outros anjos e demônios (consulte o seu Mestre sobre esses dois últimos).

Asas Afiadas (-2 pontos de Habilidade)

Essa não é uma característica de Aparência Espiritual, simplesmente pelo fato de que as asas pertencem *também* ao corpo físico, diferentemente de coisas como caudas, garras, tentáculos, etc., que só podem ser invocadas no Mundo Espiritual e em outros planos diferentes do Material. Essas asas são afiadas como navalhas, e se usadas em combate (Agilidade + Briga) causam FOR+ 2 pontos de dano. A precisão do ataque, entretanto, é imperfeita, e os celestes são penalizados em 1 ponto na tirada de ataque sempre que o alvo for um oponente à sua frente.

Disponível para: Anjos e demônios.

AURA

Todos os celestiais possuem pontos Aura, e sua **quantidade de Aura varia de acordo com o Ciclo**. No caso dos anjos, a Aura representa a **energia mística que vem de Deus**, e é sua ligação direta com Ele. Através da Aura, o anjo pode sentir o quão próximo se encontra do Criador. Para os *demônios*, a Aura funciona da mesma forma, mas esta é a sua **ligação com o Plano Infernal** e seus poderes macabros.

► Aura funciona como uma energia que é gasta mediante a algumas ações específicas. Os pontos de Aura podem ser usados para as seguintes finalidades:

USO DE DIVINDADES: Algumas Divindades requerem o gasto de Aura para serem produzidas. Neste caso, a

própria descrição da Divindade indicará quantos pontos serão gastos.

ATRAVESSAR O TECIDO: Para um celestial passar da forma espiritual para a forma física, ou seja, para materializar-se, é necessário que 1 ponto de Aura seja gasto. A passagem se produz em uma rodada. O caminho inverso, (da forma física para a celestial), a chamada desmaterialização, não requer o gasto de Aura. Para atravessar a Barreira Etérea e o Tecido dos Sonhos, é necessário o gasto de 2 pontos de Aura. Veja o Capítulo 7: A Realidade e Além, para maiores informações.

INVOCAR ASA: Os celestiais que possuem asas em seus corpos espirituais (isto é, todos os anjos e alguns demônios) podem tentar materializá-las em seus avatares. As asas são os únicos apêndices espirituais que podem ser invocados no Plano Físico, embora esta seja uma tarefa árdua e cansativa.

A materialização das asas no Mundo Material demora 1 rodada inteira, e requer o gasto de uma quantidade de pontos de Aura igual ao nível do Tecido da Realidade na área. Isto é, em uma área onde o nível do Tecido é 5, serão necessários 5 pontos de Aura.

Caso a entidade alada se desloque para uma área de Tecido maior, ela deve queimar uma quantidade de Aura igual à diferença entre a primeira e a segunda área, ou então as asas se dissipam, automaticamente. Em seguida, ela pode se mover de volta à zona de Tecido menor e retornar à de Tecido maior, sem que sejam gastos mais pontos.

RECUPERAÇÃO DE CORPUS VITAE: Os pontos de Aura podem ser usados também para recuperar Corpus Vitae, mas nunca Animus Vitae – a carne pode ser refeita, um mecanismo semelhante à materialização, mas nunca o espírito.

Cada ponto de Aura gasto regenera 3 Corpus Vitae. Para se curar dessa forma, o celestial precisa gastar uma ação. Não se pode gastar mais do que 1 ponto de Aura por ação para se curar desse jeito.

O celestial não pode se curar dessa forma se estiver aturdido.

BÔNUS NO DADO: Um anjo que gastar 1 ponto de Aura na rodada, pode direcioná-lo para um determinado teste que estiver fazendo. Ele automaticamente recebe 4 pontos que são adicionados ao resultado imediato.

RECUPERAR ATORDOAMENTO: Um celestial aturdido pode gastar 1 ponto de Aura para recuperar-se. Nenhum teste é requerido para isso.

Recuperando pontos de Aura

Independente do que acontecer, os celestiais **recuperam, por dia, uma quantidade de Aura igual à sua pontuação de Força de Vontade.**

Os anjos recuperam Aura ao amanhecer e os demônios quando o sol se põe no horizonte.

Empreender ações ligadas ao signo é uma maneira alternativa de recuperar pontos de Aura (veja Signo, neste mesmo capítulo). **Visitar santuários** também é uma opção útil para repor a Aura gasta (ver Santuários).

A sua pontuação de Aura nunca pode ultrapassar a quantidade máxima determinada pelo Ciclo.

OS SERES ETÉREOS E OS PONTOS DE AURA

Embora os personagens etéreos sejam muitas vezes tão poderosos quanto os celestiais, e possam ser gerados de forma semelhante (mesmo número de pontos, etc.), eles não são iguais, em sua concepção. Os etéreos também têm pontos de Aura, e esses podem ser utilizados para os mesmos fins que os celestiais.

Os pontos de Aura dos etéreos são chamados de pontos de *Devoção*. Os etéreos não ascendem de Ciclo – ou de *Magnitude*, como eles chamam – da mesma forma que anjos e demônios. Eles não devem seguir a natureza de uma casta, mas o seu Ciclo – a sua *Magnitude* – é determinada pela quantidade de fiéis que o veneram, e o poder dessa devoção. Um deus sempre depende da crença de seus fiéis, é a corrente de oração e a fé deles que o faz mais ou menos poderoso. Um deus esquecido não é absolutamente nada, enquanto um deus que tem inúmeros devotos é alguém poderoso e influente.

Dessa maneira, a Ascensão de seres etéreos – deuses pagãos, criaturas iluminadas, e espíritos poderosos – depende da fé dos mortais. É por isso que muitos deuses pagãos tiveram um papel tão importante na Antigüidade, e hoje não passam de um monte de letras em um livro de mitologia.

Nessa busca incessante pela Ascensão, os etéreos tendem a incentivar mortais a promover cultos a si, escolhendo um líder e concedendo-lhe visões e poderes milagrosos. Os etéreos têm se aproveitado muito bem desse misticismo crescente que antecede a chegada da Era de Aquário para beneficiar-se dessa oportunidade única.

AS CRIATURAS ASTRAS E A AURA

Os seres astrais são criaturas fracas, pouco evoluídas. São fantasmas, presos ao Plano Astral porque ainda tem assuntos pendentes no Mundo Físico. Embora eles possam aprender coisas novas, acumulando pontos de experiência e melhorando habilidades e atributos, não podem ascender de Ciclo, como os etéreos e os celestiais. Parte da evolução de um espírito astral é resolver os seus dramas pessoais, e só então ter a segunda chance de se libertar, e seguir

para o Paraíso. Outros, preferem se tornar espíritos Etéreo, evoluídos, e assim ascender de Magnitude.

Os astrais também têm pontos de Aura, e para eles damos o nome de *pontos de Alma*, e podem ser usados da mesma forma que os celestiais e etéreos os usam. Portanto, a quantidade de pontos de Alma de um astral irá variar ente 1 e 8. Quanto mais próximo da Ascensão, ou seja, quanto mais perto o astral estiver de resolver todos os seus dilemas e tornar-se um Etéreo, mais pontos de Alma ele terá. A resolução desses dramas pessoais pode levar poucos dias, ou milênios. Só a história do personagem poderá dizer isso ao certo.

DIVINDADES

As Divindades são **os poderes especiais dos anjos e demônios**. Esses poderes os permitem realizar feitos incríveis e sobrenaturais.

► Cada casta tem acesso a **duas categorias de Divindades** (geral e de casta). O celestial ainda pode adquirir Divindades de outras castas, mas isso custará sempre dois pontos extras. O custo de cada Divindade está destacado nos parênteses.

Normalmente, as Divindades são **invocadas** no espaço de **uma ação**. Por isso, personagens que percam a iniciativa e **sofram dano** na rodada **não perdem o direito de utilizar a Divindade**. Geralmente *não* é necessária uma concentração prolongada para ativar o poder – a entidade simplesmente o invoca, assim como lança um ataque normal.

É claro que existem exceções: Divindades que requeiram **uma rodada ou mais de concentração** para serem invocadas podem ser perdidas caso o personagem sofra dano. Faça um teste de **Psique, dificuldade 20, para manter a concentração** nesse caso.

► Os **pontos de Aura** gastos para invocar uma Divindade **não são perdidos** se o teste para ativar a Divindade falhar.

GRAU DE ABALO

As Divindades, assim como os pontos de Aura, **quando são usados no Plano Físico**, causam abalos no Tecido da Realidade.

A energia usada para efetuar Divindades e Caminhos é dragada de outras dimensões, normalmente do Céu ou do Inferno. Essa energia deve então rasgar a Película para que qualquer efeito seja produzido. A esse rasgo, damos o nome de *Grau de Abalo* (do Tecido).

Divindades distintas afetam o Tecido de diferentes formas. Há 3 tipos de grau de abalo: baixo, médio e alto.

Baixo: Essas Divindades praticamente não abalam o Tecido da Realidade, e podem ser usadas em qualquer lugar do Mundo Físico.

Médio: Essas Divindades afetam a membrana, mas ela não as bloqueia totalmente. Quando você tentar fazer um teste relacionado para ativar uma dessas Divindades no Mundo Físico, este teste será penalizado pelo nível do Tecido na área.

Alto: Estas Divindades são retidas de tal forma pela membrana que simplesmente não podem ser invocadas em locais onde o Tecido é maior do que 5. E mesmo em áreas com membrana inferior a 5, o nível do Tecido é ajustado como penalidade à tirada dos dados, exatamente como no caso acima (Grau de Abalo Médio).

DIVINDADES GERAIS

Todos os anjos e demônios podem adquirir qualquer uma das Divindades gerais, sem a necessidade de pagar custos adicionais. Representam poderes comuns a qualquer celestial, e habilidades básicas utilizadas pelos dois grupos.

As Divindades Gerais são:

Divindade	Custo
Controlar o Tecido	1 ponto
Controle Gravitacional	1 ponto
Luz e Trevas	1 ponto
Visão Espiritual	2 pontos
Telescinese	3 pontos
Visão do Tempo	4 pontos

Controlar o Tecido (1)

Um poder simples, porém muito eficiente, Controlar o Tecido permite que um celestial torne o Tecido da Realidade mais flexível. Isso significa que, sempre que se produzir um efeito sobrenatural, todos os humanos na área de visão simplesmente atribuem esse efeito a alguma causa do mundo real. Assim se, por exemplo, um Ishim usa seus poderes de fogo para explodir um carro no meio do Centro da cidade ao meio-dia, todos os humanos que virem a cena irão crer piamente que o anjo (que para eles é um mortal) atirou alguma coisa dentro do carro que o fez explodir, mesmo que o Ishim tenha expelido jatos de fogo pelas mãos.

Em termos de jogo, o celestial pode alterar o nível do Tecido da Realidade. A sua pontuação de Força de Vontade representa a quantidade de pontos que você pode aumentar ou abaixar o Tecido. Um celestial com Força de Vontade 3 pode aumentar ou abaixar o Nível do Tecido em 3 pontos.

Antes, o jogador precisa fazer um teste **Psique, dificuldade 20**. O Tecido permanece alterado

por um número de rodadas igual à quantidade de pontos de **Força de Vontade do personagem + 1d10**.
Grau de Abalo: Médio

Controle Gravitacional (1)

“Então, de súbito, acorocado no platô à saída da gruta, o celeste saltou ao vazio, como quem se atira para a morte certa, e por um instante a feiticeira achou que despencaria nas rochas, junto ao seu salvador suicida.”

- A Batalha do Apocalipse

Neste nível, o celestial obtém absoluto controle sobre o centro gravitacional de seu corpo. Embora este poder não seja muito útil no Plano Astral, onde a gravidade funciona de maneira diferente, ele tem seu valor no Mundo Físico, no Etéreo, no Mundo dos Sonhos e nos Reinos Superiores e Inferiores. O celestial pode mudar o ponto gravitacional de seu corpo à vontade. Isso quer dizer que ele tem equilíbrio perfeito, dificilmente cairá de algum lugar, a menos que seja jogado (mesmo assim o Mestre deveria dar uma chance dele se aparar em algum lugar).

Embora não possa voar, pode dar saltos incrivelmente grandes, uma vez que pode alterar o seu centro gravitacional após o impulso dado (considere que um anjo com Controle Gravitacional pode saltar 2 metros por ponto de Agilidade).

Um personagem com este poder andarão facilmente sobre uma corda bamba, ou permanecerá firme sobre o topo de um ônibus em movimento. Ele ganha um bônus automático e permanente de +5 em todos os testes ligados às habilidades: Atlético e Escalar. Os danos por queda são reduzidos pela metade.

Grau de Abalo: Baixo.

Luz e Trevas (1)

Este poder permite ao celestial criar luz ou trevas, dependendo da natureza do personagem. Um anjo, em geral, tem domínio sobre a luz, e um demônio sobre as trevas. Mas há exceções. Um Hashmalim maldoso pode aprender a manipular a energia escura, por exemplo. De qualquer forma, a escolha deve ser feita ao selecionar esta Divindade. Para ter o controle sobre a luz e as trevas, simultaneamente, o jogador precisa pagar duas vezes pela Divindade.

LUZ – O personagem produz 1 metro de raio de efeito de luz por cada ponto de Aura que possua. Lembre-se que o poder afeta um metro a partir da fonte de luz, o que significa que a área iluminada, a partir da reflexão da luz, é muito maior. Por exemplo, a luz de um lampião, apesar de ser de cerca de 50 cm de raio, ilumina muito mais devido à reflexão da luz nos objetos presentes.

Manipulando a reflexão da luz, também é possível confundir-se com o ambiente. Esta habilidade é útil para se esconder e dá à entidade **+5 nos testes de Furtividade**.

O celestial pode, também, emitir um flash no rosto de um oponente, tencionando cegá-lo temporariamente. Para centrar o clarão no local desejado, **o anjo testa Psique, dificuldade 16**. Se for bem sucedido, a vítima deve superar um teste de **Resistência (dificuldade 20) ou ficar cega por 1d10 rodadas**.

TREVAS – Exatamente o oposto de Controlar a Luz, este poder permite ao demônio criar zonas de escuridão, inibindo a luz. A mecânica deste poder é praticamente idêntica à usada para criar luz, inclusive suas propriedades de permanecer escondido.

O demônio pode também cegar temporariamente seus inimigos, criando uma área de escuridão ao redor do rosto do adversário. Para fazer isso, basta que o personagem faça **um teste de Psique (dificuldade 22)**. A vítima não tem direito a qualquer teste de Resistência, mas a **cegueira dura apenas 1 rodada**.

Grau de Abalo: Baixo

Visão Espiritual (2)

O Tecido da Realidade não é uma barreira para seus sentidos. Enquanto você estiver no Mundo Físico, poderá ver perfeitamente o Mundo Espiritual, seus viajantes e possivelmente se comunicar com eles.

O jogador faz um teste de Intuição. A Divindade não abala o Tecido, mas a espessura da membrana dificulta a visão. O nível do Tecido na área é usado como ajuste negativo aos testes.

Para enxergar o Plano Astral, a dificuldade é 16. Para ver o Plano Etéreo, a dificuldade é 22.

Com um sucesso decisivo você pode avistar flashes de outras dimensões, como o Mundo dos Sonhos e a Dimensão dos Espelhos.

Se você já estiver no Plano Astral e tentar observar o Etéreo (ou vice-versa), a dificuldade é apenas 16.

Grau de Abalo: Baixo

Telescinese (3)

O celestial pode mover objetos que estejam no seu raio de visão, sem tocá-los. Pode manipular e solidificar a própria força cinética da natureza, de forma a criar golpes de força ou substâncias sólidas, como um muro ou um escudo invisíveis. As mecânicas de jogo estão descritas abaixo:

- Para mover objetos à distância, **testa-se Psique**. O resultado do teste determina a potência da Divindade.

- 16 a 21	50 kg
- 22 a 27	150 kg
- 28 a 33	500 kg
- 34 +	1000 kg

Se o objeto erguido for um **ser vivo**, a tirada passa a ser um **teste resistido**. O jogador teste **Psique contra Resistência** do alvo. A jogada do atacante ainda é **penalizada pela** pontuação de **Força da vítima**.

Lembre-se que a entidade precisa alcançar um grau de sucesso mínimo para erguer o peso do adversário.

- Se você quiser usar a Telecinese para retirar algum objeto que outro personagem esteja agarrando (como uma arma, por exemplo), terá que fazer um **teste resistido de Psique contra Resistência do defensor**. A jogada do atacante ainda é **penalizada pela** pontuação de **Força da vítima**.

- Para criar substâncias e formas sólidas, como muros ou campos de energia, o personagem testa **Psique (dificuldade 20)**.

O objeto telescínico criado tem uma quantidade de "Vitae" igual à **pontuação total** de Aura do celestial, **vezes 10**. Por exemplo, um anjo de 2º Ciclo, com 12 pontos de Aura, construiria um objeto com 120 de "Vitae".

Se você quiser centrar uma bolha ou uma jaula telescínica em um ou mais indivíduos, com o objetivo de **prendê-los**, cada um deles têm direito a um teste de **Agilidade + Atlético para escapar da área**. A dificuldade é igual ao resultado que o atacante teve no teste de Psique.

A forma permanece até o fim do combate ou por quanto tempo o celestial se concentrar nela. A pontuação **Força de Vontade** determina também a extensão da forma. Cada ponto de **Força de Vontade dá à forma 3 metros** de extensão (no caso de um muro) ou 1 metro quadrado (no caso de uma jaula ou bolha).

Um ponto de Aura deve ser gasto para compor uma forma sólida.

- O celestial pode ainda solidificar as moléculas do espaço de forma a produzir **golpes concentrados** de força cinética e **causar dano**.

Para agredir um oponente desta forma, é preciso testar **Psique (dificuldade 20)** e gastar **um ponto de Aura**. O **dano** é igual a **Força de Vontade x 3**.

O choque pode ser direcionado a um único inimigo ou a todos em um ângulo de 90º à frente do agressor.

Grau de Abalo: Médio.

Visão do Tempo (4)

Muitos objetos e lugares guardam em si impressões de tempos passados. Um celestial pode, com este poder, embarcar em uma espécie de transe que poderá revelar a ele o passado de um determinado lugar.

Concentrando-se por uma rodada completa, o transe tem início. Quando o anjo abrir os olhos, ele verá o passado daquele lugar à sua volta: poderá ver as pessoas, sentir cheiros, ouvir sons. Essas são apenas impressões – o anjo não está lá – portanto não pode ser notado ou tocado. Ele pode movimentar sua cabeça em qualquer direção, mas se der um passo sequer, o transe é quebrado.

O anjo deve saber o ano, dia, mês e hora exatos que deseja observar, por exemplo: "eu gostaria de ver como era este lugar no ano 1000 a.C., às 13 horas do dia 31 de março". A partir deste ponto, a visão seguirá em tempo real. O anjo não pode retardar ou acelerar a visão como um filme. Para fazer isso, deverá efetuar um novo teste para transportar a visão ao ponto desejado no tempo.

O cheque apropriado é **Intuição, dificuldade 22. Dois pontos de Aura devem ser gastos**. Não é possível ver o futuro, apenas o passado.

Grau de Abalo: Baixo

DIVINDADES DE CASTA

Cada casta de anjos e de demônios possui seis Divindades que podem ser compradas por um custo normal (aquele indicado entre parênteses). Para comprar Divindades de outras castas, o jogador deve pagar 2 pontos extras por ela.

As Divindades de Casta são:

Querubim	Custo
Foco de Adrenalina	1 ponto
Sentidos Aguçados	1 ponto
Ira de Deus	2 pontos
Detectar Presença	3 pontos
Armadura Celestial	4 pontos
Pureza do Corpo	5 pontos

Serafim	Custo
Ler Emoções	1 ponto
Voz de Comando	1 ponto
Ler a Mente	2 pontos
Visão da Verdade	3 pontos
Controlar Emoções	4 pontos
Controlar a Mente	5 pontos

Elohim	Custo
Ler Emoções	1 ponto
Voz de Comando	1 ponto
Luz Solar	2 pontos
Alterar Forma	3 pontos
Controlar Emoções	4 pontos
Pureza do Corpo	5 pontos

Ofanim	Custo
Metamorfose	1 ponto
Controle Molecular	1 ponto
Luz Solar	2 pontos

Projetar Imagem	3 pontos
Forma de Luz	4 pontos
Solidificar a Luz	5 pontos

Hashmalim	Custo
Controlar Almas	1 ponto
Ler Emoções	1 ponto
Abalo Espiritual	2 pontos
Ataque Emocional	3 pontos
Ressurreição	4 pontos
Criar Vida	5 pontos

Ishim	Custo
Afinidade com o Elemento	1 ponto
Convocar Elementais	1 ponto
Forma Elemental	2 pontos
Controlar Elementos	3 pontos
Criar Realidade	4 pontos
Fúria da Natureza	5 pontos

Malakim	Custo
Clarividência	1 ponto
Prognóstico	1 ponto
Desacelerar o Tempo	2 pontos
Visão da Verdade	3 pontos
Parar o Tempo	4 pontos
Linha de Cronos	5 pontos

Satanis	Custo
Fusão com as Trevas	1 ponto
Ler Emoções	1 ponto
Servos das Trevas	2 pontos
Forma de Sombra	3 pontos
Controlar Emoções	4 pontos
Solidificar a Escuridão	5 pontos

Zanathus	Custo
Afinidade com o Elemento	1 ponto
Convocar Elementais	1 ponto
Forma Elemental	2 pontos
Controlar Elementos	3 pontos
Entropia	4 pontos
Fúria da Natureza	5 pontos

Malikis	Custo
Foco de Adrenalina	1 ponto
Sentidos Aguçados	1 ponto
Ira de Deus	2 pontos
Detectar Presença	3 pontos
Armadura Celestial	4 pontos
Pureza do Corpo	5 pontos

Succubus	Custo
Implantar Ilusões	1 ponto
Ler Emoções	1 ponto
Ler a Mente	2 pontos
Alterar Forma	3 pontos

Controlar Emoções	4 pontos
Controlar a Mente	5 pontos

Baal	Custo
Controlar Almas	1 ponto
Controle Molecular	1 ponto
Abalo Espiritual	2 pontos
Ataque Emocional	3 pontos
Ressurreição	4 pontos
Pureza do Corpo	5 pontos

Beliais	Custo
Controlar Almas	1 ponto
Implantar Ilusões	1 ponto
Servos das Trevas	2 pontos
Alterar Forma	3 pontos
Criar Realidade	4 pontos
Teleporte	5 pontos

Daimonium	Custo
Implantar Ilusões	1 ponto
Voz de Comando	1 ponto
Ler a Mente	2 pontos
Ataque Emocional	3 pontos
Controlar Emoções	4 pontos
Possessão	5 pontos

Afinidade com o Elemento (1)

Afinidade com o Elemento dá ao celestial certas características que o permite manipular melhor a Província que controla. Cada Província tem sua peculiaridade diferente:

FOGO: o celestial torna-se imune ao fogo. Isso inclui todo o tipo de fogo natural, magma, e calor. Até mesmo chamas produzidas por elementos químicos não o afetam, mas aquelas criadas misticamente – como por Divindades ou magia – produzem danos normais. O celestial ainda pode produzir pequeninas quantidades de fogo, ou extingui-la. Apagar velas e criar uma chama do tamanho de um isqueiro são exemplos de suas habilidades.

TERRA: o celestial que tenha o controle da Província da Terra pode se fundir com a terra, areia, rocha pura, etc., mas substância tem que ser natural, nenhum elemento químico pode estar envolvido na composição da mesma. Desta forma, é impossível fundir-se ao concreto ou ao asfalto, por exemplo. A superfície deve ser grande o bastante para conter o corpo do celestial. Se ela for quebrada, o anjo/demônio sai automaticamente de seu interior. Ele nunca sofre danos por isso, mesmo se a superfície for dinamitada, apenas é expelido para fora. Não são necessários testes, mas não é possível mexer-se neste estado. O celestial fica inconsciente – como se estivesse dormindo – embora

possa sair da rocha a qualquer momento. Não é possível observar o mundo exterior. Os Ishim chamam esta habilidade de “O Sono de Pedra”.

AR: O celestial mantém um controle básico sobre o ar, podendo manipular a sua densidade. Isso o permite respirar onde o oxigênio é quase nulo. Na verdade, na ausência total de oxigênio (como no vácuo), ele ainda pode respirar por um número de horas igual à sua pontuação *total* de Aura. Isso significa que o celestial também é imune a todos os tipos de gases tóxicos ou venenosos. Com este poder, ele pode ainda isolar uma área, separando as moléculas nocivas presentes no ar. O anjo/demônio também pode produzir névoas e fracas lufadas de vento. A extensão máxima da área dessas habilidades é sua pontuação *total* de Aura, em dezenas de metros. Manipulando a agitação das moléculas de ar, o personagem também se torna imune ao frio e ao calor – mas não ao fogo e gelo!

ÁGUA: O Ishim/Zanathus pode respirar debaixo d'água, e é capaz de se movimentar na água como faz em terra, sem que a densidade deste elemento lá seja um impedimento para eles. Eles podem inclusive falar, ouvir, ver, ou usar qualquer um dos seus sentidos como se estivessem em terra. Naturalmente isso significa que ele pode se mover muito mais rápido do que qualquer outro, como se estivesse correndo (ou se movimentando) fora d'água. Os movimentos de combate não são prejudicados, nem seus sentidos. Além disso, o celestial é imune ao frio natural (mas não ao gelo).

Grau de Abalo: Baixo

Clarividência (1)

O celestial pode enviar seus sentidos para outro lugar, através de portas ou muros, e saber com detalhes tudo que acontece lá. Tudo é percebido – cheiro, imagens, sons, etc.

Por exemplo, um anjo com a Clarividência acionada no segundo andar de um prédio poderá enviar seus sentidos ao primeiro andar, para ouvir duas pessoas conversando próximas à porta de entrada. O teste para isso é **Intuição, dificuldade 22**. Uma falha indica que não é mais possível, naquela cena, observar o ponto determinado.

A distância máxima da clarividência é igual à sua pontuação *total* de Aura x 3, em metros. Por exemplo, um anjo de 3º Ciclo com 16 pontos de Aura pode enviar seus sentidos a qualquer ponto em um raio de 48 metros distante de si.

Este poder não permite observar outros planos de existência.

Grau de Abalo: Baixo

Controlar Almas (1)

Essa poderosa Divindade desenvolvida pelos Hashmalim confere ao celestial o poder tocar um mortal e retirar a sua alma, podendo posteriormente controlá-la. Esse não é um controle mental ou emocional, mas o personagem pode pegar uma alma e guardá-la consigo. A partir daí o anjo/demônio pode prender ou transferir esta alma para algum objeto, animal, ou para outro corpo. Se o segundo corpo estiver sem alma, ele assume o corpo deste indivíduo, mas se o corpo já tiver uma alma, a primeira prevalece e a alma do intruso pode dominá-lo de vezes em vezes, em momentos especiais definidos pelo Mestre (que deveria conceder um teste de **Psique** ao personagem). Ele pode também reter a alma consigo. O número máximo de almas que se pode armazenar é igual à sua quantidade total de **Aura**.

O uso exato deste poder é definido pelo Mestre. Uma espada com a alma de um grande guerreiro pode conceder um certo bônus, enquanto um item com a alma de uma pessoa muito perversa pode tornar-se um objeto amaldiçoado.

Para retirar a alma do corpo de um mortal, o celestial testa **Psique, dificuldade 16**. A **Força de Vontade do alvo funciona como ajuste negativo a este teste**. Dois pontos de **Aura** devem ser gastos.

Este poder é também muito usado por demônios. Anjos, demônio e etéreos, em geral, são imunes a esses efeitos porque não possuem alma – e também os personagens astrais, porque não possuem corpo físico.

Grau de Abalo: Médio

Controle Molecular (1)

Um celestial com este poder pode estabelecer um controle limitado sobre a matéria viva, regenerando tecidos e ossos ou destruindo-os. Entidades em formas elementais também são afetadas.

Não é necessário tocar o alvo, mas é preciso que ele esteja no seu raio de visão. Para curar alguém, o personagem precisa testar **Psique, dificuldade 16**. Se o celestial for bem sucedido, restaurará do alvo uma quantidade de **Vitae** (**Corpus** e **Animus** ao mesmo tempo) igual à sua pontuação de **Inteligência + 1d10** (um mecanismo semelhante às tiradas de dano, mas ao inverso, tendo a **Inteligência** como base).

Para **ferir um inimigo** o teste é o mesmo (**Psique, dificuldade 16**). O **Vigor** do alvo é usado como **ajuste negativo** no teste. O **dano base é a pontuação de Inteligência do atacante**.

Os ferimentos provocados por Controle Molecular agem de dentro para fora, destruindo ossos, rompendo veias e degenerando tecidos. Portanto, as armaduras, até mesmo a Divindade Armadura Celestial, não são efetivas e não absorvem os pontos de dano.

Para usar este poder, tanto para ferir quanto para curar, o celestial deve gastar **1 ponto de Aura**.

Grau de Abalo: Baixo

Convocar Elementais (1)

Convocar Elementais o permite chamar do Plano Etéreo um elemental, que irá ajudá-lo e auxiliá-lo no que for necessário. Esse elemental pode ser do fogo, da água, da terra ou do ar, dependendo da Província que você dominar. Para convocá-lo, é necessário testar **Psique (dificuldade 16) e gastar 1 ponto de Aura**. Apesar de apenas um elemental poder ser convocado por vez, lembre-se que ele não é uma criatura tola e inútil. Todos os elementais têm habilidades e conhecimentos que vão além de sua capacidade de combate. Alguns podem até ajudar a solucionar enigmas e problemas.

O elemental permanecerá até o fim do combate ou de uma consulta, ou até ser destruído ou dissipado. As suas estatísticas de jogo encontram-se Apêndice 2: Elenco de Apoio.

Grau de Abalo: Alto. Os elementais se dissipam se entrarem em uma área de Tecido maior do que 5.

Foco de Adrenalina (1)

Um celestial com este poder tem a capacidade de remanejar os seus atributos físicos à vontade, não ultrapassando o máximo permitido pelo Ciclo. Assim, um anjo com **Força 3, Agilidade 2 e Vigor 3**, que deseja quebrar uma placa de metal e precisa ser mais forte para isso, retira 1 ponto de **Agilidade** (que cai para 1) e 2 de **Vigor** (que também cai para 1) e coloca esses 3 pontos em **Força**, aumentando sua força efetiva para 6.

Isso é especialmente útil quando é preciso resistir a um ataque ou quando acertar um tiro é uma questão de vida ou morte (ele foca todos seus pontos em um atributo).

Contudo, para focar a adrenalina, o personagem tem que passar **uma rodada se concentrando**, durante o qual **não pode fazer mais nada**. Se a concentração for interrompida, o foco se perde.

O Foco de Adrenalina dura uma quantidade de minutos igual à sua pontuação de **Força de Vontade**.

Grau de Abalo: Baixo

Fusão com as Trevas (1)

O demônio funde-se com a escuridão, **tornando-se invisível**. Os demais personagens têm direito a um teste de **Intuição, dificuldade 24**, para perceber se há uma criatura oculta por perto. Mas só é possível enxergar e descobrir a localização de alguém fundido às sombras com a Divindade Visão da Verdade.

Há, entretanto, uma restrição a este poder: o demônio **deve permanecer imóvel**, não é possível movimentar-se neste estado.

Nenhum teste é necessário. O poder dura até que o demônio se movimente ou que uma luz forte ilumine a região de sombras. Ele não pode usar Divindades (só aquelas que já são normalmente ativas)

nem atacar enquanto estiver em Fusão com as Trevas. Este poder é efetivo apenas para se esconder e observar.

Fundido com as sombras, o demônio torna-se insubstancial, e apenas meios místicos podem feri-lo, como Relíquias, a Ira de Deus e Divindades ofensivas em geral.

Grau de Abalo: Baixo

Implantar Ilusões (1)

Você pode implantar na mente de um indivíduo imagens que parecerão tão verdadeiras quanto um fato ocorrido no mundo real. Essas ilusões atuam diretamente na mente (não são visuais, como Projetar Imagem) e, portanto, apenas um indivíduo é afetado por vez. Dentro da mente da vítima, elas serão verossímeis e palpáveis: têm não apenas forma, mas cheiro, som e até mesmo consistência.

Antes de tudo, a vítima tem que acreditar na ilusão. Por exemplo, seria muito estranho se um poderosíssimo lorde do inferno viesse atacá-lo no meio de uma cidade, sendo você um anjo de 1º Ciclo. Da mesma forma, criar a ilusão de um trator entrando pela janela de um prédio de 30 andares não seria nada normal. Mas uma ilusão de cinco policiais penetrando num bar depois de uma briga seria convincente, apesar de que seria um pouco duvidoso se todos eles viessem atacá-lo ao mesmo tempo, supondo que você nada teve a ver com a briga. O Mestre deve ter o bom senso para julgar o que a vítima deve acreditar e o que pode *desacreditar*.

O celestial deve fazer um teste de **Psique contra o Raciocínio do alvo (teste resistido)**. Para afetar seres celestiais e etéreos, **um ponto de Aura** deve ser gasto. Lembre-se de que a ilusão deve ser convincente.

O personagem que estiver comandando a ilusão pode controlá-la, mas apenas se estiver se concentrando nisso. Caso contrário, ele só pode “programar” a ilusão para atacar, correr, ou simular tarefas simples.

Uma vez convencida de que a ilusão é real, a vítima agirá como normalmente faria em uma situação semelhante, lutando contra ela inclusive. Todos os danos provocados pela imagem são ilusórios, e desaparecem quando a Divindade perder o efeito.

Não importa qual seja a procedência dos “ferimentos” causados pela ilusão (um desabamento, uma explosão, a espadada de um inimigo ilusório, etc.): o “**dano**” sempre será igual à **Força de Vontade +2** do atacante. O personagem afetado pode usar a Divindade Armadura Celestial para absorver os danos, normalmente. O controlador da ilusão pode reduzir o dano base à vontade (mas nunca aumentar).

Se a vítima morrer pelos danos ilusórios, ela cairá em **estado de choque por 1d10 minutos**.

A ilusão em si pode simular ataques de todos os tipos, movimentos, diálogos (se o controlador estiver concentrado), e Divindades que causem dano. Poderes especiais que afetam a mente não podem ser produzidos pela ilusão (mas sim pelo controlador).

Para tentar acertar ataques ou ativar Divindades, a ilusão faz um teste sempre igual à **Psique do atacante**.

Assim como Controlar a Mente, o Mestre deve permitir que a vítima de *Implantar Ilusões* efetue um no teste de Raciocínio (dificuldade 22) quando algum efeito dramático ocorrer, algum evento que faça com que a ela possa desacreditar a ilusão.

Não é possível afetar indivíduos de Ciclos maiores do que o seu.

Grau de Abalo: Baixo

Ler Emoções (1)

Mediante a este poder, você pode perceber detalhadamente as emoções mais profundas de um indivíduo, mesmo que ele tente escondê-las. Essa leitura pode lhe mostrar emoções simples ou complexas. Por exemplo, ela poderá lhe dizer não somente se o indivíduo está preocupado, mas lhe mostrará que ele está preocupado e também apreensivo.

Ler as emoções também pode lhe esclarecer certas coisas. Outro exemplo: quando um indivíduo mente, ele sempre fica um pouco nervoso, temendo que descubram sua farsa (mesmo que não demonstre isso). A leitura dessas emoções indicará se ele diz a verdade ou não. As emoções de humanos, anjos ou deuses são um livro aberto para você.

Para efetuar este poder, o celestial testa **Intuição (dificuldade 16)**.

Grau de Abalo: Baixo

Metamorfose (1)

Um celestial com esta Divindade tem a capacidade de transformar a si mesmo em qualquer animal do mundo real, tão grande quanto um urso ou tão pequeno quanto um rato. A única restrição a este poder é que a transformação deve ser completa. O anjo/demônio não pode fazer crescer em si garras de lobo ou presas de tigre. Ele tem que assumir a forma completa.

Para assumir a nova forma é necessário gastar **1 ponto de Aura e testar Resistência (dificuldade 16)**.

A transformação leva três rodadas para ser completada, mas o gasto de **um ponto extra de Aura** faz com que a metamorfose seja efetuada no espaço de **uma ação**.

Nesta nova forma, o celestial se beneficia da forma de locomoção (asas, patas), respiração (guelras), sentidos (visão noturna, radar, olfato aguçado) e habilidades corpóreas (carapaça, pelos, etc.). Se os atributos físicos do animal forem maiores do que do

personagem, use a melhor pontuação, mas nunca as some.

Grau de Abalo: Médio para se transformar ou reverter-se. Baixo se o celestial já estiver na forma do animal.

Prognóstico (1)

Esta Divindade permite ao Malakim ver o futuro de um determinado lugar, pessoa, objeto ou situação. O jogador deve testar **Intuição**. O grau de sucesso determina a quantidade de tempo à frente que o personagem consegue enxergar.

O anjo deve direcionar os seus pensamentos para obter uma visão clara daquilo que quer descobrir, gastando uma rodada completa, durante a qual não poderá fazer mais nada.

O que a entidade vê é apenas uma cena chave sobre aquilo que está procurando. O Mestre deve determinar a exatidão da cena.

Grau de Sucesso	Tempo Futuro
Marginal (16)	Um dia
Significativo (22)	Um século
Excepcional (28)	Mil anos
Decisivo (34)	Qualquer ponto no tempo

O uso desta Divindade requer o gasto de **5 pontos de Aura**.

Grau de Abalo: Baixo

Sentidos Aguçados (1)

Um celestial com este nível têm todos os seus sentidos elevados a um patamar sobrenatural. Ele torna-se capaz de enxergar no escuro, escutar a grandes distâncias, detectar a aproximação de alguém pelo cheiro e ler impressões digitais pelo toque, por exemplo.

Em termos de jogo, personagens com Sentidos Aguçados recebem os seguintes benefícios:

- Habilidade de enxergar perfeitamente na escuridão.
- Infravisão: detecta o nível de calor dos corpos e objetos. Esta habilidade está ligada ao tato.
- +5 na habilidade Prontidão para detectar a aproximação de outros personagens ou criaturas.
- +5 na habilidade Investigação para rastrear, observar pistas ou seguir rastros.
- +5 na habilidade Sobrevivência para encontrar alimento, água e outros recursos num ambiente hostil.

Não é necessário se concentrar ou gastar ações para ativar os Sentidos Aguçados.

Grau de Abalo: Baixo

Voz de Comando (1)

Neste nível o celestial pode implantar uma sugestão de até uma frase na mente do indivíduo. O jogador deve fazer um teste de **Psiue**, penalizado pela pontuação de **Força de Vontade** do alvo. **Um ponto de Aura** deve ser gasto.

A sugestão não precisa ser falada (apesar do nome da Divindade), mas é necessário manter contato visual ao ativar o poder.

Os comandos devem ser simples e surtirão efeito imediato. Nada muito complicado como: “corra até a porta, pegue a arma e dispare”, mas deve ser algo do tipo: “corra até a porta”.

O grau de sucesso determina o efeito.

Sucesso Marginal (16) – Falha. A sugestão não é implantada.

Sucesso Significativo (22) – Sugestão Imediata. A sugestão é implantada e seus efeitos duram uma rodada.

Sucesso Excepcional (28) – Sugestão Passageira. A sugestão é implantada e permanece 1d10 minutos.

Sucesso Decisivo (34) – Sugestão Prolongada. A sugestão permanece por um 1d10 dias.

Sugestões implantadas por mais de uma rodada são efetivas se a frase implantada for relativamente específica (algo do tipo "Corra sempre que vir um cachorro" e não "Corra à porta").

A vítima ainda retém a sua personalidade, e por isso não efetuará ações que sejam absurdas para ela. Portanto, uma ordem como “se mate” ou “pule do prédio” não surtirá efeito.

Não é possível afetar indivíduos de Ciclos maiores do que o seu.

Grau de Abalo: Baixo

Abalo Espiritual (2)

Este ataque é um dos únicos poderes que afetam diretamente o espírito e não o corpo, e o único, além da Possessão, que pode afetar indivíduos em outro plano de existência (ver Consistência do Tecido).

Você pode provocar um abalo espiritual de tamanha magnitude que os indivíduos afetados sofrem danos diretamente no Animus Vitae.

O atacante pode afetar criaturas no mesmo plano de existência ou, caso esteja no Mundo Físico, pode afetar também viajantes astrais, mas atacantes no Astral não podem afetar indivíduos no Mundo Físico – o Tecido é mais espesso do lado de dentro.

A onda de choque se produz em forma de cone, em um ângulo de **60° à frente do celestial**. A **distância máxima** do cone é igual à sua **pontuação total de Aura, em metros**.

Não é necessária uma tirada de ataque, mas o celeste deve gastar **um ponto de Aura**.

Primeiro, o celestial deve fazer um teste de **Psique (dificuldade 16)** para ativar a Divindade. Esta tirada é **penalizada pelo Vigor do alvo**.

O dano base é igual à pontuação de **Força de Vontade do atacante**.

Lembre-se que a pontuação de Corpus Vitae de um celestial nunca pode ultrapassar a sua pontuação atual de Animus Vitae. Portanto, os avatares afetados no Mundo Físico sofrem danos no Animus e no Corpus, simultaneamente.

Os mortais na área de efeito sofrem danos diretos na alma. O Mestre deve considerar que a pontuação de Animus Vitae (alma) de um mortal é igual à sua pontuação de Corpus.

Grau de Abalo: Baixo

Forma Elemental (2)

Neste nível, o celestial torna-se capaz de transformar todo o seu corpo em fogo, água, terra ou ar (dependendo da sua Província), o que confere a ele propriedades especiais.

Para proceder a transformação, o celestial deve efetuar um teste de **Psique (dificuldade 16)**.

A Forma Elemental leva **toda uma rodada para ser completada** e permanece até o fim do combate ou da cena.

FOGO: Todos aqueles que se envolvam em uma luta corpo a corpo com o celestial em forma de fogo sofrem dano pelo calor (1d10 por rodada). O corpo do anjo torna-se menos concentrado, absorvendo 3 pontos de dano oriundos de quaisquer ataques, excetuando aqueles à base de água ou gelo.

TERRA: O celestial pode transformar todo o seu corpo em rocha maciça. Isso o torna mais forte e resistente, porém menos ágil. O corpo de pedra dá ao Ishim/Zanathus +2 pontos de Vigor, +2 de Força e -2 de Agilidade. A pele de pedra também o permite absorver 2 pontos de dano por ataque.

AR: O anjo transforma-se em uma nuvem gasosa, quase intocável. Com isso, ele torna-se capaz de absorver 5 pontos de dano provenientes de ataques físicos. Ataques de energia ou místicos, como fogo, eletricidade e controle molecular, por exemplo, agem normalmente.

Da mesma maneira, todos os danos físicos produzidos pelo atacante (como um empurrão de névoa, por exemplo) também são reduzidos em 5 pontos.

Nesta forma, o anjo pode passar por pequenas frestas e entrar em todos os lugares com aberturas que não estejam especialmente lacradas.

ÁGUA: Com este poder, o anjo transforma todo o seu corpo em água pura. Assim, ele sofre danos normais

por ataques físicos, mas ganha a habilidade de regenerar 5 Vitae por rodada. Danos provenientes de ataques místicos ou de energia não podem ser regenerados.

Os danos provocados por fogo ou calor causam +2 pontos de dano por ataque.

Nesta forma, o anjo pode passar por pequenas frestas e entrar em todos os lugares com aberturas que não estejam especialmente lacradas à prova d'água.

Grau de Abalo: Alto. O corpo do celestial retorna à forma normal se entrar em uma área com nível de Tecido maior que 5.

A Ira de Deus (2)

Este nível permite que um celestial energize os seus pés, punhos e todo seu corpo com o próprio poder de Deus, fazendo com que seus golpes causem mais dano. Isso não significa que a Força do personagem aumente, mas os golpes parecem ser mais bem aplicados.

Este poder não requer nenhum teste, mas é necessária **1 rodada para ser invocado** (embora não necessite de concentração, o personagem pode efetuar outras ações enquanto invoca o poder).

Um ponto de Aura deve ser gasto para ativar o poder. A habilidade permanece até o final do combate ou da cena.

Os golpes energizados pela Ira de Deus em **ataques desarmados causam dano duplo**. Um soco de um Querubim com Força 5 causaria 5 pontos de dano base. Utilizando a Ira de Deus, o soco causaria 10 pontos de dano base.

Esta Divindade funciona também com armas naturais (como garras, chifres e presas), mas a bonificação do apêndice é somada *depois* do cálculo da Ira de Deus. Por exemplo, um Malikis com Força 4, Ira de Deus e garras (FOR+1) causará 9 pontos de dano base [4 (Força) x 2 = 8 + 1 = 9], e *não* 10 [4(Força)+1 = 5 x 2 = 10].

Grau de Abalo: Baixo

Ler a Mente (2)

“Aproximou-se de um dos técnicos adormecidos e levantou a mão direita sobre sua cabeça. Valendo-se de suas habilidades mentais, a Serafim concentrou-se, e, em um segundo, vasculhou a memória do homem, examinando e adquirindo os seus conhecimentos, acumulados ao longo da vida.”

É possível para um anjo com este poder ler, rastrear, descobrir pensamentos ou tudo o que se passa na mente de um indivíduo. O jogador testa **Intuição contra a Psique do alvo (teste resistido)**. O uso desta Divindade pode levar tempo, caso o personagem deseje efetuar um rasteio mais aprofundado.

A leitura pode ser superficial – o celestial “ouve” e “vê” exatamente o que está se passando no

momento na mente do indivíduo – ou detalhada – procura-se por fatos passados escondidos na memória.
Grau de Abalo: Baixo

Luz Solar (2)

O celestial é capaz de reproduzir a luz solar. O seu brilho é tão intenso quanto a luz de um dia de sol. O anjo produz **1 metro de raio de luz por cada 2 pontos de Aura total que possua.**

Neste nível, o personagem é capaz também de, não somente se mesclar com o ambiente, como **torna-se completamente invisível.**

Personagens com Sentidos Aguçados podem tentar um teste de Intuição (Dificuldade 20) para localizar uma entidade invisível.

Se o celestial empreender um ataque corpo a corpo, a vítima tem direito a um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 18) para localizá-lo.

Grau de Abalo: Alto.

Desacelerar o Tempo (2)

O personagem pode reduzir o ritmo normal do tempo deixando tudo à sua volta mais lento – incluindo inimigos e aliados. Isso significa que você torna-se mais veloz, ganhando ações extras por rodada.

A cada rodada que este poder for mantido, um **ponto de Aura deve ser gasto.** O grau de sucesso determina o número de ações extras.

Grau de Sucesso	Tempo Estagnado
Significativo	1 rodadas
Excepcional	2 rodadas
Decisivo	3 rodadas

Grau de Abalo: Médio

Servos das Trevas (2)

Neste nível, o personagem torna-se capaz de animar as sombras na região, moldando-as sob a forma de pequenos diabretes ou espectros negros.

As sombras não têm inteligência ou força de vontade, e servirão ao seu mestre como se fossem marionetes, obedecendo a comandos simples, como atacar ou buscar um objeto. Perceba que estas sombras não são espíritos ou almas, mas são apenas moldes animados e solidificados da escuridão que o rodeia.

O jogador faz um **teste de Psique.** O sucesso determina a quantidade de sombras invocadas.

Sucesso obtido	Quantidade de sombras
Marginal (16)	1 sombra
Significativo (22)	2 sombras
Excepcional (28)	5 sombras
Decisivo (34+)	8 sombras

Essas criaturas obscuras permanecerão sob o controle do demônio durante todo curso do combate

ou da cena, retornando posteriormente às trevas. Elas se dissiparão se forem destruídas, são imunes a ataques mentais e emocionais e podem ser feridas por meios físicos normais.

Para chamar as sombras, o personagem deve gastar **1 ponto de Aura.** Não é possível fazer uma nova invocação enquanto as sombras primeiramente convocadas não forem dispersas.

Cada sombra tem as seguintes estatísticas de combate:

Atributos Primários: Força 3, Agilidade 3, Vigor 3, Inteligência 0, Força de Vontade 0; Percepção 2;
Atributos Secundários: Resistência 6, Raciocínio 2, Psique 0, Intuição 2; *Habilidades:* Briga 3, Atlético 3, Rastrear 3, Prontidão 3, Furtividade 5; Vitae: 15 ; Dano: Força + 1
Grau de Abalo: Alto. As sombras se dissipam se passarem para um local com nível de Tecido maior do que 6.

Alterar Forma (3)

Alterar Forma permite ao celestial mudar sua aparência, de maneira a parecer outra pessoa. Embora os atributos físicos permaneçam os mesmos, coisas como sexo e raça podem ser alterados.

Essa não é uma mudança ilusória, a carne realmente é alterada. Perceba, então, que a matéria inorgânica (roupas, sapatos, acessórios) não pode ser mudada.

O teste necessário para executar este poder é **Psique, dificuldade 16.**

A nova forma escolhida permanece até que o celestial decida retornar ao seu estado normal.

Um **ponto de Aura** deve ser gasto na transformação.

Grau de Abalo: Médio para se transformar, baixo para mover-se na nova forma.

Ataque Emocional (3)

“Ao ver que Apollyon preparava uma nova acometida, a Mestre da Mente valeu-se da única arma que possuía: suas divindades psíquicas. Enquanto o assassino acbergava-se a ela, Sieme foi mais rápida, e fez jus ao seu título. Apontou a mão na direção do agressor, e uma rajada invisível invadiu sua mente. O Ataque Emocional, uma técnica conhecida pelos Serafins, rastreava as fraquezas da vítima, selecionava as suas piores lembranças, e as trazia à tona como uma única torrente de sensações dolorosas.”

- A Batalha do Apocalipse

O celestial com este poder tem a habilidade de causar danos irreparáveis ao cérebro de seus oponentes, selecionando os fatos mais dramáticos da vida da vítima e os inserindo em sua mente como uma bomba. O indivíduo pode não resistir ao impacto emocional e morrer.

O teste nos dados é **Intuição.** A pontuação de **Força de Vontade do alvo é usada como ajuste**

negativo aplicado ao teste. O grau de sucesso determina o efeito.

Sucesso Marginal (18) – Falha. A tentativa de ataque emocional não afeta a vítima.

Sucesso Significativo (22) – Atributos Afetados. O ataque provoca 1d10 pontos de dano a um dos Atributos mentais da vítima (Inteligência, Percepção ou Força de Vontade), a cargo do atacante.

Sucesso Excepcional e Decisivo (28+) – Destruição Psíquica. A vítima é posta em coma pelo horror das lembranças (0 Vitae).

Para executar esta Divindade, é necessário o gasto de **2 pontos de Aura**.

Não se pode afetar anjos ou demônios de Ciclos maiores, e a vítima tem que estar consciente no momento do ataque.

Grau de Abalo: Baixo

Controlar Elementos (3)

Controlar elementos concede ao celestial um poder avançado sobre a criação de forças elementais. Significa que é possível criar grandes quantidades de fogo, água, ar ou terra a partir do nada, e controlá-las. O personagem com este poder pode produzir efeitos como estes:

FOGO (INCÊNDIO): O celestial pode incendiar criaturas ou objetos. Para centrar as chamas no lugar desejado, você precisa testar **Psique, dificuldade 16**. Como em um ataque normal, a **Agilidade** da vítima é **subtraída** da tirada de ataque.

O dano base é a pontuação de Força de Vontade, **vezes 2**.

O personagem pode também criar muros ou redomas de fogo. O jogador testa **Psique, dificuldade 16**. Todos que tentarem atravessar a barreira recebem uma quantidade de dano igual à pontuação de Força de Vontade do Ishim, **vezes 2**. A extensão da parede é medida pela Aura. Cada ponto de Aura que o personagem tiver no total dá ao muro 1 m² de área. O muro permanece por um número de rodadas igual à pontuação de Aura do celestial.

Apesar de causar grandes danos, o incêndio deve ser produzido a uma distância *máxima* de 20 metros do personagem.

TERRA (SENHOR DA TERRA): O celestial pode fazer com que o solo abaixo de si torne-se seu servo. Ele pode criar muros ou tentáculos de pedra.

Para criar um muro, o celeste deve testar **Psique, dificuldade 16**. A extensão da parede é medida pela Aura. Cada ponto de Aura que o personagem tiver no total dá ao muro 1 m² de área.

O “Vitae” do muro é igual à Força de Vontade **vezes 10** da entidade. O muro de pedra absorve 2 pontos de dano por ataque.

O celestial também pode criar tentáculos de pedra para atacar. O teste é o mesmo: **Psique, dificuldade 16**. Ao todos são três tentáculos, com 20 de “Vitae” e 2 de absorção de dano. Eles atacam com +10 em lutas corpo a corpo e provocam 8 pontos de dano.

Não é possível ao anjo / demônio invocar mais tentáculos enquanto aqueles que ele chamou continuam ativos.

AR (ESPÍRITO DO VENTO): A manipulação do ar permite que o anjo / demônio produza uma lufada de vento violenta e perigosa aos seus inimigos, capaz de provocar dano e lançar seus adversários longe.

Se a lufada for concentrada em um único alvo, a entidade deve testar **Psique, dificuldade 16**. A vítima sofre um dano igual à **Força de Vontade do atacante, vezes dois**, mas tem direito a um teste de **Agilidade, dificuldade 22, pare reduzir o dano à metade**. A lufada também **arremessa o alvo a uma distância de 2 metros por ponto total de Aura** do atacante. O sucesso no teste de **Agilidade** impede o arremesso.

Para afetar múltiplos inimigos, o teste é o mesmo, mas a dificuldade do teste aumenta em 3 pontos para cada alvo extra. O celestial pode também criar muros de vento que persistem por quanto tempo o personagem se concentrar nele, *mais* 2d10 rodadas. Para isso, mais uma vez, é necessário um teste de **Psique, dificuldade 16**. Aqueles que tentarem atravessar o muro devem fazer um teste de Resistência, dificuldade 22. Uma falha indica que o indivíduo é arremessado, mas não sofre danos.

ÁGUA (CONGELAR): O celestial pode também converter vapor d’água em gelo e criar formas sólidas, como muros e colunas. Para isso, deve testar **Psique, dificuldade 16**. Por cada ponto **total de Aura, 1m³** de água é solidificado. O “Vitae” da forma é igual à pontuação de Força de Vontade do controlador, **vezes 6**. As formas de gelo permanecem até serem derretidas pelo calor natural ou destruídas por alguém. **Um ponto de Aura** deve ser gasto por forma criada.

O celestial pode ainda solidificar e ampliar os cristais de gelo e direcioná-los para seus inimigos, tencionando feri-los. Para isso, testa-se **Psique, dificuldade 16**. A Agilidade do alvo é usada como redutor na tirada, como um ataque normal.

O dano causado é igual à pontuação de **Força de Vontade do atacante, vezes 2**. Este ataque não requer gasto de Aura.

Grau de Abalo: Médio

Detectar Presença (3)

Detectar Presença torna o celestial quase impossível de ser surpreendido. Sempre que alguém tentar emboscá-lo, ele pode fazer a sua jogada de Percepção + Prontidão com um bônus de +10.

Este poder também funciona bem como sentido do perigo. Embora não seja possível saber se a criatura está armando contra você, você saberá se ela tiver intenções imediatas de atacá-lo. O poder age de forma imediata, e está sempre ativo, mesmo quando um personagem estiver dormindo.

O anjo/demônio com o poder de Detectar Presença também pode perceber se está sendo observado, física ou misticamente, como pelo uso da Clarividência.

Não é necessário se concentrar ou gastar ações para invocar esta Divindade – ela está sempre ativada.

Grau de Abalo: Baixo

Forma de Sombra (3)

O personagem assume a forma de um macabro borrão negro. Neste estado, ele não pode sofrer ataques físicos de fontes comuns, como tiros, quedas, fogo normal, etc. Ataques místicos, oriundos de Divindades (como, Ira de Deus, fogo dos Ishim, etc.) e Relíquias Sagradas causam danos normais. Embora o demônio também não possa atacar fisicamente, pode usar todas as suas Divindades normalmente.

Em um lugar com o mínimo de sombra, o demônio pode movimentar-se sem ser notado, tornando-se virtualmente invisível. A Divindade de Detectar Presença permite a outro celestial saber que há alguém por perto, mesmo que não possa encontrá-lo. Apenas aqueles com a Visão da Verdade podem realmente vê-lo.

O teste para ativar este poder é **Psique**, **dificuldade 16**. Um ponto de Aura deve ser gasto cada vez que assumir esta forma. O poder dura uma hora por Ciclo.

Grau de Abalo: Alto, para se transformar, baixo para mover-se como um borrão negro.

Projetar Imagem (3)

O anjo tem o poder de utilizar-se dos vários efeitos de luz para formar imagens, semelhantes a ilusões. Todos os indivíduos no raio de visão são afetados, pois a imagem não é uma ilusão mental e sim espacial: ela está realmente ali.

A imagem, porém, não tem cheiro ou som e dependendo da situação o Mestre pode permitir que os indivíduos na área façam um teste de **Inteligência + Prontidão** para desacreditar o efeito (dificuldade 28). Personagens com Sentidos Aguçados ganham + 5 no teste para desacreditar.

Indivíduos com Detectar Presença e Visão da Verdade não são afetados. O anjo deve testar **Psique**. A dificuldade varia com a quantidade de objetos projetados e o raio da projeção.

Tipo de Ilusão	Dificuldade
Objeto inanimado (porta, buraco, caneta)	16
Objeto animado (pessoa, carro)	22
Paisagem (prédios, viadutos, procissões)	28

Ajuste na tirada de dados	
Por quantidade extra de objetos em cena	-1

Grau de Abalo: Médio

Visão da Verdade (3)

A visão da verdade permite a um celestial ver praticamente tudo, mas naturalmente há limitações. Primeiramente, ele pode ver todas as criaturas e objetos invisíveis que estejam no mesmo plano de existência, não importa o quão bem estejam camufladas. Isso também o torna automaticamente imune a qualquer tipo de ilusão visual.

Embora ele não possa ver outros planos com este poder, nem saber por onde as criaturas nesses outros planos se aproximam, algo sempre o alertará quando estiver sendo observado, mesmo que esta visão seja através da Clarividência. Ele não perceberá a presença de um ser espiritual, apenas saberá que está sendo vigiado.

Mesmo que o celestial não possa enviar seus sentidos a outro lugar – como com Clarividência – ele pode observar coisas através de matérias sólidas, como uma visão de raio X.

Além disso, a Visão da Verdade também pode mostrar focos de calor em objetos e seres vivos, a chamada termovisão.

Não é necessário se concentrar ou gastar ações para ativar a Visão da Verdade.

Grau de Abalo: Baixa

Armadura Celestial (4)

O celestial com esta Divindade está circundado por uma aura de proteção invisível que o protege contra quaisquer ataques direcionados a ele. O **Vigor do personagem funciona como uma armadura invisível, absorvendo pontos de dano**.

Por exemplo, um personagem com Vigor 4 subtrai automaticamente 4 pontos de dano de qualquer ataque que o atinja.

Esta aura está sempre envolvendo o anjo. Nenhuma concentração é necessária. Ela está sempre ativa.

Grau de Abalo: Baixo

Controlar Emoções (4)

Este poder permite que o personagem provoque alterações nas emoções de um indivíduo, o levando a ficar triste, alegre, excitado, deprimido, apaixonado, calmo, amável, irritado, ou até mesmo inibindo estados mentais como ataques de fúria, medo e

choque. Repare que não é possível ler as emoções desse indivíduo, a não ser que se tenha a Divindade Ler Emoções.

O teste nos dados é **Intuição. A Força de Vontade do alvo é usada como ajuste negativo aplicado ao teste. O grau de sucesso determina o efeito.**

Aquele que utilizar este poder e atingir um sucesso alto pode escolher qualquer efeito referente aos sucessos anteriores.

Sucesso Marginal (16) – Sugestão Emocional. O indivíduo é sugestionado pela emoção, como que afetado por um lampejo de amor, de tristeza, etc. As suas reações, contudo, são determinadas com coerência. Os efeitos duram 7 dias.

Sucesso Significativo (22) – Estado Mental. O alvo é induzido a um dos três estados emocionais de A BATALHA DO APOCALIPSE® (Fúria, Estado de Choque ou Medo). Os efeitos duram 3d10 rodadas.

Sucesso Excepcional (28) – Emoção Permanente. Você pode implantar uma emoção permanente em um indivíduo, como um amor verdadeiro, uma perturbação ou uma repulsa total por alguma coisa ou pessoa.

Se usado em um celestial ou Etéreo, esta Divindade requer o gasto de **1 ponto de Aura**. Este poder nunca afeta celestiais de Ciclos maiores do que o seu.

Grau de Abalo: Baixo

Criar Realidade (4)

Criar Realidade permite ao personagem produzir certas substâncias orgânicas e inorgânicas a partir do agrupamento das moléculas atômicas no espaço – não é possível criar elementos da natureza (fogo, terra, água ou ar) ou formas de vida (plantas, carne ou sangue), embora coisas como madeira e osso possam ser criadas.

Esta Divindade pode moldar objetos com formas simples (lanças, espadas, correntes, estátuas de pedra, portas, fechaduras, jaulas, cadeiras, mesas, roupas, muros, tinta, garrafas, fotografias, etc.). Objetos complexos como itens eletrônicos (aparelhos de TV, telefones celulares, máquinas fotográficas, computadores) e mecânicos (armas de fogo, motores de carro, relógios) não podem ser feitos.

O teste necessário para criar objetos é **Raciocínio**, e o grau de sucesso requerido depende do tipo de material.

Material	Dificuldade
Leve (papel, tecido ou borracha)	16
Médio (madeira, plástico)	22
Duro (metais)	28

Muito Duros (concreto, diamante) 34+

No caso de objetos construídos com mais de um material, como uma cadeira acolchoada de couro, por exemplo, utilize sempre a dificuldade do material mais difícil de ser feito. O personagem pode criar 1m³ do material selecionado por ponto de Força de Vontade. O objeto criado é real, e permanecerá até que seja dissipado por Entropia.

Grau de Abalo: Alto. Se o objeto for pequeno e nenhum mortal estiver observando no momento em que ele é feito, o Grau de Abalo é Médio.

Entropia (4)

O seu nível de controle das moléculas no espaço alcançou tamanho poder que é possível para você destruir praticamente qualquer substância pela simples dissipação de suas moléculas. Com este poder, o celestial pode desintegrar um objeto sólido que esteja no seu raio de visão.

O teste apropriado é **Psique**. O grau de sucesso requerido varia de acordo com o material a ser destruído e sua complexidade.

Material	Dificuldade
Leve (papel, tecido ou borracha)	16
Médio (madeira, plástico)	22
Duro (metais)	28
Muito Duros (concreto, diamante)	34+

O personagem pode desintegrar 1m³ do material selecionado por ponto de Força de Vontade. Este poder não pode ser usado em criaturas vivas ou em objetos no estado gasoso ou líquido. Relíquias sagradas não podem ser desintegradas.

Grau de Abalo: Médio

Forma de Luz (4)

“Foi então que, na escuridão noturna, em meio aos pontinhos de luz, uma estrela começou a brilhar com majestosa intensidade. Da altitude extrema, o astro começou a descer, e o céu inundou-se com seu fulgor dourado. E não era só o céu que ardia em beleza. Era também o coração daqueles que, mesmo distantes, fitavam aquele clarão sublime. Não, não era uma estrela que caía, não era um meteoro errante ou mesmo um tanto de poeira cósmica. O esplendor que eu contemplava era um anjo, uma entidade celestial que descia à terra. Pelo seu lume ficava evidente que era um Ofanim.”

- A Batalha do Apocalipse

O celestial assume a forma de um borrão de luz resplandecente. Neste estado, ele não pode sofrer ataques físicos de nenhuma forma, embora também não possa atacar ou usar suas Divindades. Ainda assim, ele pode ver, sentir cheiro, ouvir e também falar.

Em um lugar com o mínimo de iluminação, o celestial pode movimentar-se sem ser notado,

tornando-se virtualmente invisível. Nada pode detectá-lo, a não ser o nível máximo Visão da Verdade. O anjo precisa gastar **1 ponto de Aura** cada vez assumir a forma de luz. O teste necessário é **Psique, dificuldade 16**.

Grau de Abalo: Alto, para se transformar, baixo para mover-se como um borrão de luz.

Parar o Tempo (4)

A capacidade do Malakim de manipular o contínuo chegou a um nível tal que ele é capaz de, literalmente, parar o tempo à sua volta.

O anjo gasta **1 ponto de Aura e testa Psique**. O grau de sucesso indica quanto tempo o tempo permanece estagnado.

Grau de Sucesso	Tempo Estagnado
Marginal	1 rodada
Significativo	2 rodadas
Excepcional	3 rodadas
Decisivo	5 rodadas

O anjo pode estender esse tempo, fazendo testes extras – e gastando mais Aura para isso. O celestial pode escolher os indivíduos que não serão afetados.

Se o personagem utilizar a Divindade somente nele, será o único que não vai ser atingido pela dilatação temporal, juntamente com seus objetos pessoais. Ele pode se mover à vontade enquanto os outros permanecem parados. Contudo, a estrutura dos itens à sua volta não pode ser alterada – personagens não podem ser feridos, objetos não podem ser quebrados – porque o espaço está estagnado e nem mesmo os átomos que permitiriam a quebra de estruturas de carbono estão em atividade. Ainda assim, esses objetos e personagens podem ser movidos, bem como o celestial e quem for que não estiver sobre o efeito deste poder.

O número máximo de aliados que o Malakim pode levar consigo para dentro do êxtase temporal é igual a sua pontuação de Força de Vontade.

O Malakim pode também afetar também, não só indivíduos, mas também áreas, onde o tempo corre normalmente enquanto fora delas o espaço permanece parado.

A dimensão desses “bolsões” pode ser de até 2m³ por ponto de Aura do personagem. É possível deixar esses “bolsões”, mas ao sair o personagem é paralisado, uma vez que seguiu para a área onde o tempo-espaco está estagnado. Neste último caso, a duração de tempo da Divindade é triplicada.

Grau de Abalo: Médio

Ressurreição (4)

Essa poderosíssima habilidade dá ao anjo o lendário poder de trazer um mortal de volta à vida, a partir do corpo. Como todo efeito poderoso, se não for produzido até 24 horas após a morte do indivíduo, pode gerar uma complicação, pois a alma pode ser arrancada de onde está (provavelmente na Gehenna ou já no Éden), para voltar ao Mundo Físico. Além disso, o processo de decomposição inutiliza a carcaça física.

O teste apropriado para este caso é **Psique**. O grau de sucesso requerido varia com o tempo que a criatura morreu. Por exemplo, se a Ressurreição for feita logo após a morte, só é necessário um sucesso marginal (dificuldade 16). Depois disso, até as 24 horas permitidas, é preciso marcar um sucesso excepcional (22). Em todos os casos, o Celeste deverá gastar **5 ponto de Aura**.

Grau de Abalo: Baixo

Controlar a Mente (5)

Neste nível, o celestial pode proferir comandos inteiros e complicados a um determinado indivíduo. Controlar a mente é diferente de Voz de Comando porque a vítima não retém a personalidade, agindo rodada a rodada como uma marionete, ou com uma personalidade perecida com a de seu controlador. Um celestial utilizando este poder pode sugerir que o indivíduo controlado aja normalmente, mas aqueles que o conhecem poderão perceber que não se trata realmente dele (deixe que os aliados façam um teste de Raciocínio, buscando um sucesso significativo). Assim, o anjo pode obrigar a vítima a cumprir uma missão para si, e assim ela fará até que a missão seja completada.

O celestial deve fazer um teste de **Psique, e a vítima também (este é um teste resistido)**. Para afetar seres celestiais e etéreos, um ponto de Aura deve ser gasto.

O controlador não precisa se concentrar nas ações da vítima durante a duração do controle. Ela obedecerá todos os comandos, até os mais estranhos – comandos suicidas inclusive!

Os feitos duram 1d10 horas, ou até que a vítima efetue a ação imposta – ou até que o comando seja quebrado. A vítima irá fazer praticamente qualquer coisa que o controlador mandar – e essa manterá um laço mental constante como ela. Note que o celestial com este poder não obtém controle sobre os pensamentos da vítima (como a Divindade Implantar Ilusões ou o Caminho Manipular a Memória), e sim sobre suas ações.

O Mestre pode permitir que a vítima de *Controlar a Mente* efetue um teste de Raciocínio (dificuldade 22) quando algum efeito dramático ocorrer, algum evento que faça com que a ela possa desacreditar a ilusão, como o apelo de um amigo.

Não é possível usar este poder em personagens de Ciclos maiores do que o seu.

Grau de Abalo: Baixo

Criar Vida (5)

Este poder permite que o anjo crie formas de vida animais e vegetais. O anjo deve fazer um teste de **Psique**, e a dificuldade depende da complexidade da forma de vida. Para criar uma plantinha ou um camundongo, a dificuldade é 16, mas para criar um pinheiro ou um rinoceronte, a dificuldade seria 28, pelo seu tamanho.

Para criar um corpo humano, o celestial precisa marcar um sucesso excepcional (dificuldade 22), mas um homem diferencia-se de um animal ou um vegetal por possuir alma. Desta forma, um ser humano criado não é mais do que um zumbi, uma criatura lenta, tola e sem força de vontade alguma. Ainda que seu corpo permaneça em perfeitas condições, é totalmente controlado pela vontade de seu criador. Para criar um ser humano completo, é preciso ter uma alma para inserir neste corpo.

Para produzir estes efeitos o anjo deverá gastar **3 pontos de Aura por forma de vida criada**.

O personagem pode usar Criar Vida para reconstruir o corpo de um indivíduo morto há muito tempo e assim ressuscitá-lo, já que o corpo agora tem condições de abrigar vida.

Grau de Abalo: Alto

Fúria da Natureza (5)

“Mas quando o esquadrão venceu os cem metros e se afastou dos jardins, uma força divina paralisou o deserto. De repente, no céu, formou-se uma assustadora coluna de fogo, uma pilastra de chamas, que desceu ao solo como um trovão, imitando o brilho e a ardência do sol. Em um passe instantâneo, formou-se entre os dois anjos e a legião em ataque uma monstruosa parede de flamas, cuja largura tocava as montanhas, e a altura atingia o firmamento do mundo.”

- A Batalha do Apocalipse

O celestial é capaz de produzir efeitos incrivelmente destruidores, mas que muitas vezes fogem ao controle. Isso porque esses efeitos se produzem em área, não são centrados em um único inimigo. Isso provoca, normalmente, um rastro de destruição onde não apenas os oponentes, mas os aliados podem também se ferir.

Duas rodadas de concentração são necessárias para que a Fúria da Natureza seja invocada. Durante este tempo, o celeste pode se mover, mas não pode atacar ou se esquivar, e muito menos usar outras Divindades (a não ser aquelas que estejam sempre ativadas, como Visão da Verdade e Armadura Celestial).

Os efeitos da Fúria são efêmeros, durando apenas uma rodada, mas seus efeitos são avassaladores. No final da 2ª rodada de concentração, a entidade deve superar uma tirada de **Psique, dificuldade 20**.

A pontuação **total de Aura** do celestial determina o ponto onde os efeitos da Fúria têm início,

afinal muitas vezes é mais seguro que eles sejam produzidos a uma certa distância. Esta distância é de 10m por ponto de Aura. Por exemplo, um anjo de 1º Ciclo, que tenha 8 pontos de Aura, pode fazer com que a sua Nuvem de Chamas tenha início a um metro à frente dele, ou a 80 metros. Em todos os casos, o Ishim ou Zanathus deve ser capaz de ver a área que vai ser atingida.

Para invocar a Fúria da Natureza, a entidade deve gastar **2 pontos de Aura**.

FOGO (NUVEM DE CHAMAS): Esta Divindade cria uma nuvem incendiária que se produz em um ângulo de 180º à frente do celestial. A nuvem leva uma rodada para varrer toda uma área retangular de 10m por 5m por ponto de Aura total do personagem. Por exemplo, um anjo com 10 pontos de Aura varreria uma área retangular de 100m por 50m. Todos que estiverem na área de efeito são atingidos pela nuvem. O dano base dessa explosão de chamas é Força de Vontade do celestial, *vezes 3*.

TERRA (TREMOR): O uso desta Divindade desencadeia um pequeno terremoto que afeta uma área igual a 6m² por ponto de Aura do celestial, em uma direção determinada por ele – à frente, atrás ou do lado. O ponto de início (não o centro) do tremor deve estar a uma distância de *até* 50 metros do personagem. O abalo sísmico leva apenas uma rodada para abrir gigantescas fendas no solo. Todas as construções que forem menores que a metade da dimensão da própria área de efeito – por exemplo, se o celestial tem 8 pontos de Aura, e por isso a área de efeito do terremoto é de 48m² (6x8), então considere todas as construções com menos de 24m de altura – desmoronam.

Os personagens que estiverem na área no momento do tremor sofrem as consequências do abalo. Aqueles que não podem voar estão sujeitos a escorregar para dentro das fendas abertas no solo. Todos os personagens devem efetuar com sucesso uma tirada de Agilidade (dificuldade 22) para evitarem a queda. Essa dificuldade cai pela metade se o personagem possuir a Divindade Controle Gravitacional. A queda causa um dano igual à **Força de Vontade +5 do atacante**. Os indivíduos afetados são forçados a um teste de Resistência (dificuldade 22) para evitarem ficar aturdidos.

Se houver construções sujeitas a desmoronamento na área (repare no tamanho dessas construções e as compare com a área de efeito), este desabamento causa danos extras até mesmo aos que podem voar e estejam presentes na área. O impacto da queda de fragmentos pesados causa **Força de Vontade + 10 de dano**. Os indivíduos afetados são forçados a um teste de Resistência para evitarem ficar aturdidos.

Por fim, se os personagens estiverem *dentro* de uma estrutura que vai desmoronar e não conseguirem

sair a tempo, recebem **Força de Vontade + 14** de dano base pela queda do teto, das paredes e das vigas que sustentam a estrutura. Os indivíduos afetados são forçados a um teste de Resistência para evitarem ficar aturdidos.

AR (TORNADO): Quando este poder é invocado, um pequeno tornado é centrado em um ponto determinado pelo celestial. A Divindade cria um redemoinho de vento com uma área semelhante a um cone invertido com uma base de 2m de diâmetro por ponto de Aura do celestial e uma altura igual a 5m por ponto de Aura. Todos que estiverem a uma distância de até 10m de distância do centro do tornado correm o risco de serem sugados. Criaturas que voam ou aquelas que tem a oportunidade de se segurar em algo podem tentar superar uma tirada de Força (dificuldade 22) para não serem dragados. Aqueles que são pegos são arremessados a uma distância aleatória igual à Força de Vontade do atacante x 10, em metros. As vítimas sofrem danos decorrentes da força do vento e da queda. Este dano é igual à quantidade de pontos de **Força de Vontade + 8** do atacante. Todos os indivíduos na área devem fazer um teste de Resistência (dificuldade 22) ou sofrerem um adicional de 1d10 pontos de dano.

Se a vítima tiver meios que a permitam voar, pode fazer um teste de Agilidade (dificuldade 22) para reduzir o dano à metade.

O tornado carrega a maioria dos objetos na área, devastando todo o lugar em uma rodada. Para objetos inanimados, considere que o vento ergue 70 Kg por ponto de Aura do celestial. Para seres vivos e personagens, utilize sempre a regra descrita mais acima, não importa o quanto eles pesem.

ÁGUA (CHUVA DE GRANIZO): Durante as duas rodadas em que o celestial se concentra, uma pequena nuvem de vapores gelados se forma no céu. Essa nuvem permanece invisível até o final da segunda rodada, e isso impede que as possíveis vítimas calculem a área que será afetada. No início da terceira rodada, os vapores se convertem em grossas pedras de gelo que produzem uma devastadora chuva de granizo. Até mesmo o atacante pode se ferir, e é aconselhável que ele esteja a uma distância razoável de uma das pontas de início da área da chuva. A distância *máxima* que o celestial pode estar da nuvem é de 50m.

A área afetada pela chuva é de 5m³ por ponto de Aura do celestial, ou seja, um anjo com 10 pontos de Aura conseguirá produzir uma nuvem que cobrirá uma área de 50m³.

As pedras de granizo causam danos a todos aqueles atingidos por elas. O dano base é a pontuação de **Força de Vontade + 12** do atacante. Os indivíduos afetados são forçados a um teste de Resistência (dificuldade 26) para evitarem ficar aturdidos.

Estruturas com tetos duros, como concreto, previnem a chuva, mas lembre-se que a tempestade de gelo é rápida, começando e terminando em 1 rodada, um espaço curto de tempo que dificilmente permitirá uma fuga.

Tetos de carros, telha ou semelhantes apenas reduzem o dano à metade e concedem uma bonificação de +4 no teste de Resistência.

Grandes estruturas dificilmente desabarão, mas danos consideráveis podem ser calculados, a cargo do Mestre (queda do teto, quebra de vidraças, etc.).

Grau de Abalo: Médio

Linha de Cronos (5)

Este poder tem a capacidade de fazer o Malakim recuar ou acelerar no tempo. Essa é uma forma de viagem ao passado ou ao futuro.

Sempre que o anjo usar esta Divindade, deve fazer um teste de **Raciocínio**. O grau de sucesso determina quanto tempo ele recuou ou avançou (ver a seguir). Uma falha crítica indica que os efeitos da presença do personagem no passado ou no futuro causaram algum tipo de paradoxo temporal. O personagem fica perdido no *continuum* espaço - tempo e ficará preso lá até que alguém com o mesmo poder o salve (Psique, dificuldade 22).

O custo deste poder é de **10 pontos de Aura** mais um ponto para cada indivíduo extra. Os alvos involuntários têm direito a fazer uma tirada de Psique para resistir à viagem. Um sucesso significativo é requerido, independente da tirada do agressor.

Dificuldade	Tempo
16	Um dia
22	Um século
28	Mil anos
34+	Qualquer ponto no tempo

Grau de Abalo: Médio

Possessão (5)

Este poder permite que o celestial se aproprie do corpo material de um ser físico (os avatares dos anjos e demônios não são elegíveis). O personagem utiliza os mesmos atributos e habilidades de seu corpo celestial (não os do hospedeiro). Contudo, se a Força, o Vigor ou a Agilidade do hospedeiro for maior que a do anjo/demônio, é a do hospedeiro que é usada. O efeito dura por quanto tempo o anjo se dispuser a ficar naquele corpo.

O celestial deve fazer um **teste de Psique, e a vítima também (este é um teste resistido)**.

Caso o hospedeiro seja morto, o anjo/demônio é automaticamente expulso daquele corpo – não é possível possuir um corpo morto. Todavia, a morte do hospedeiro não causa no celestial um impacto emocional, como causaria se seu avatar

(corpo físico) fosse destruído. O personagem pode possuir outro corpo na rodada seguinte.

O celestial que possui o corpo de um mortal só pode usar Divindades que afetam a mente, as emoções, e aquelas ligadas aos sentidos.

A única característica que permanece inalterada é o Vitae base do mortal, apesar de que o Vigor do celestial possa aumentar um pouco este número.

Grau de Abalo: Médio

Pureza do Corpo (5)

Você é capaz de praticamente ignorar danos sofridos por certas fontes. Isso significa que você só será ferido por armas e efeitos místicos ou naturais. Efeitos místicos incluem Relíquias Sagradas de todas as espécies (espadas, lanças, punhais), Divindades (raios, bolas de fogo, raios de luz ou escuridão, Controle Molecular, a Ira de Deus, etc.), magia (feitiços, rituais), e as armas naturais dos seres místicos (como garras, presas, chifres e ferrões, *mas não* socos, chutes, cabeçadas e encontrões).

Os efeitos naturais são aqueles que derivam dos quatro elementos: fogo (labaredas, chamas), água (afogamento), ar (falta de oxigênio), terra (quedas e desabamentos), e qualquer outra força da natureza, como gelo, frio, furacões, maremotos, avalanches, lava, relâmpagos, chuvas de granizo, etc. Tirando esses efeitos, você é imune a quase todos os outros tipos de dano que afetem seu Vitae – tiros, facadas, socos, batidas, ácido, veneno, toxinas, armas químicas, radioatividade, eletricidade artificial, etc.

Este poder funciona em qualquer plano de existência, e é aplicável tanto ao Corpus Vitae quanto ao Animus Vitae do celestial.

Grau de Abalo: Baixo

Solidificar a Escuridão (5)

O mecanismo é idêntico ao de Solidificar a Luz (abaixo)

Grau de Abalo: Alto

Solidificar a Luz (5)

É possível neste nível, concentrar e solidificar a luz criando formas de luz e raios que podem causar dano. Este poder pode ser usado de duas formas:

- O anjo pode criar formas sólidas de luz, como muros, escudos, etc. O objeto de luz tem uma quantidade de "Vitae" igual à sua pontuação de Força de Vontade, vezes 10. Não são necessários testes, mas um ponto de Aura deve ser gasto para solidificar a luz. A forma permanece por 1d10x2 rodadas, ou por quanto tempo o celestial se concentrar nela. A pontuação de Aura determina também a extensão da forma. Cada ponto de Aura dá a forma 1 metro quadrado.

- O anjo pode ainda solidificar a luz de forma a produzir feixes de luz concentrados (como disparos de laser) e causar dano. O anjo precisa testar **Agilidade + Prontidão** para acertar o alvo (sucesso marginal). Um ponto de Aura deve ser gasto. O dano base é a sua pontuação de Força de Vontade, vezes 3. Assim como um ataque normal, a tirada do agressor é penalizada pela Agilidade da vítima. O defensor pode se esquivar e se evadir, mas nunca aparar ou bloquear o raio.

Grau de Abalo: Alto

Teleporte (5)

Esta Divindade possibilita a um celestial dissipar as moléculas de seu corpo e reagrupá-las em outro lugar de forma imediata. A única restrição a este poder é que ele não pode se teleportar para outro plano de existência. Assim, um personagem que se teleporta no Plano Astral, não pode aparecer no Mundo Físico nem no Etéreo.

O teste requerido é Percepção + Física. O grau de sucesso determina a distância.

Sucesso	Distância
Marginal	Linha de visão (poucos metros)
Significativo	Entre duas cidades
Excepcional	Países fronteiriços
Decisivo	Qualquer parte do mundo

Um ponto de Aura deve ser gasto na tentativa. O celestial pode levar consigo objetos pessoais, como armas e roupas, mas para teleportar outros indivíduos é preciso gastar um ponto adicional de Aura por aliado transportado. Se o alvo não for voluntário, a sua pontuação de Aura é automaticamente adicionada à dificuldade do teste. Não é possível teleportar involuntariamente celestiais de Ciclo maior do que o seu.

Grau de Abalo: Médio. O Nível do Tecido do ponto de chegada também deve ser considerado. Use para o teste o maior deles.

CAMINHOS

Com o tempo, os celestiais começam a descobrir que suas Divindades podem ser usadas de muitas formas diferentes, apesar de serem poderes únicos. À medida que eles aprendem a usá-las e a manipulá-las, percebem também que podem combinar Divindades, produzindo efeitos especiais. A esses efeitos, chamamos **Caminhos**.

Os Caminhos são **combinações de duas ou mais Divindades**, sendo utilizadas como uma única, produzindo um efeito específico. Não há limites para quantos Caminhos podem existir, ou quantos podem ser criados ou desenvolvidos, mas quanto mais

Divindades envolvidas, maior é a dificuldade que um celestial tem para desenvolvê-la.

O seu personagem **pode desenvolver Caminhos próprios**, baseando-se no efeito das Divindades que possua. Lembre-se que os Caminhos devem sempre produzir um efeito que tenha a ver com as Divindades em questão. Os exemplos abaixo são bem ilustrativos.

Um personagem não pode possuir nenhum Caminho quando é criado, porque estes Caminhos devem ser desenvolvidos com o tempo. Eles precisam antes aprender a usar bem as suas Divindades, para só depois aprender a prática de um Caminho. Isso significa que um personagem celestial pode comprar Caminhos apenas com pontos de Experiência. **O custo de cada Caminho (em pontos de Experiência) é igual a soma dos níveis das Divindades envolvidas vezes 25.**

Em termos de jogo, os Caminhos são considerados Divindades normais. Você pode criar novos Caminhos, ou comprar os já listados, que são apenas alguns mais conhecidos. Consulte seu Mestre para maiores informações sobre o assunto.

Caminho	Divindades Utilizadas
Ataque Estrutural	Ira de Deus Armadura Celestial Pureza do Corpo
Ataque Mental	Voz de Comando Controlar a Mente
Caminho das Sombras	Teleporte
Catástrofe	Fusão com as Trevas Controlar Elementos Fúria da Natureza
Coração da Tempestade	Afinidade Elementos Controlar os Elementos
Cortina de Aço	Controlar o Tecido Abalo Espiritual
Desintegrar	Controle Molecular Entropia
Enfraquecer	Controle Molecular Foco de Adrenalina
Flagelo do Espírito	Ira de Deus Abalo Espiritual
Ilusão Assassina	Controle Molecular Implantar Ilusões
Ilusão em Massa	Implantar Ilusões Controlar a Mente
Instinto de Combate	Sentidos Aguçados Controle Gravitacional
Manipular a Memória	Ler a Mente Controlar a Mente
Moldar Realidade	Entropia Criar Realidade
Onda de Choque	Abalo Espiritual Ira de Deus

Quebrar o Contínuo	Parar o Tempo Linha de Cronos
Rastro do Vento	Controle Gravitacional Foco de Adrenalina
Realidade Dimensional	Teleporte Criar Realidade Quebrar o Contínuo
Relâmpago	Controlar Elementos (Ar) Controlar Elementos (Água)
Ruído do Trovão	Controle Gravitacional Foco de Adrenalina Ira de Deus
Simulacro	Alterar Forma Controlar o Tecido
Sinal de Caim	Alterar Forma Parar o Tempo
Sopro do Tempo	Alterar Forma Visão do Tempo Voz de Comando
Telepatia	Ler a Mente Teleporte
Transferência Planar	Abalo Espiritual Visão Espiritual
Transporte Espiritual	Controlar o Tecido Fúria da Natureza (Água) Fúria na Natureza (Terra)
Tsunami	Controle Gravitacional Foco de Adrenalina Ira de Deus
Velocidade da Luz	Ler Emoções Sentidos Aguçados
Visão da Morte	

Ataque Estrutural

Aqueles com este Caminho podem empreender um ataque estrutural que afetará toda a superfície de uma composição. Antes de tudo, o celestial deve ter tanto **Força quanto Vigor e Agilidade acima de 8.**

Um Ataque Estrutural é feito sempre que o celestial pode tomar distância de, no mínimo, **100 metros** de uma grande estrutura (um prédio, um muro, uma montanha, etc.). Ele então utiliza o máximo de sua velocidade para arremessar o seu próprio corpo contra ela. Naturalmente, é por isso que a **Armadura Celestial e a Pureza do Corpo** são importantes.

O Ataque Estrutural é um ataque em carga, com o corpo todo, onde o poder ofensivo da Ira de Deus é usado em sua magnitude. Caso seja feito isso, toda a estrutura – e não apenas um ponto – recebe o dano base igual à Força do agressor (a Ira de Deus é aplicável).

O volume estrutural afetado é igual ao **Vigor do personagem x 10**, em metros cúbicos.

O ataque pode também ser concentrado em um único indivíduo, mas o dano não é significativo – esse Caminho não foi desenvolvido para ataques individuais. Apenas um ataque é feito na rodada, e

metade do escore de Vigor é adicionado ao dano base – sendo este um ataque em carga.

Para atacar um oponente, é necessário uma tirada de ataque, mas é impossível errar uma estrutura.

O atacante também pode se ferir no ataque, já que a estrutura desaba em cima dele. O dano base nesse caso é a pontuação de Vigor do próprio anjo – reze para que a sua Armadura Celestial possa negar o dano. Obviamente aqueles que atacam oponentes únicos não correm este risco.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Ira de Deus, Armadura Celestial, Pureza do Corpo

Ataque Mental

Com este poder, o celestial pode atacar diretamente a mente de outrem, provocando danos cerebrais. Para efetuar este Caminho, agressor e vítima devem se confrontar em um **teste resistido de Psique**. Se o atacante vencer, o alvo sofre **1d10 pontos de dano em seu escore de Inteligência**. Este efeito é temporário, é recuperado ao passo de 1 ponto de Inteligência a cada dois dias.

Se o alvo ganhar a disputa, torna-se automaticamente imune às novas investidas nas próximas 24h.

Para executar este poder, o personagem precisa gastar 2 pontos de Aura. Este Caminho não afeta celestes de Ciclos maiores do que o seu.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Voz de Comando, Controlar a Mente

Caminho das Sombras

Com este Caminho, você pode entrar em uma sombra e sair em outra na rodada seguinte. Distância e barreiras físicas não são limites para este poder, mas a sombra tem que ter um tamanho mínimo que o permita a entrada. Você deve ter ao menos visto uma vez o local de chegada. Caso contrário o Mestre encontrará um destino aleatório – você não pode percorrer um suposto “plano das sombras” em busca de uma saída porque a viagem é automática.

Se não houver sombra suficiente no local que você determinou para sair, você é mandado imediatamente de volta.

Para entrar em uma sombra, o celestial deve testar **Psique**, buscando um sucesso marginal. Um ponto de Aura deve ser gasto.

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Teleporte, Fusão com as Trevas

Catástrofe

O celestial pode provocar ciclones, tornados, vendavais (ar), terremotos (terra), maremotos, inundações (água), fazer vulcões entrarem em erupção ou brotar lava do solo (fogo). O teste requerido é uma tirada de Psique, sucesso excepcional requerido – o Mestre pode colocar quaisquer modificadores que julgar

necessários, tanto negativos quanto positivos.

Normalmente, a preparação de uma Catástrofe leva muitas horas.

O custo se mede em pontos de Aura. Para uma área equivalente a uma pequena cidade, o custo provavelmente seria 8 de Aura, mas para afetar todo um país, deveria ser, no mínimo, 20. Os efeitos são decididos pelo Mestre. Este poder, principalmente para os mortais, é fulminante.

Lembre-se que, assim como Quebrar o Contínuo, provocar uma Catástrofe em âmbito regional é uma responsabilidade divina (ou infernal). Fazê-lo sem ordens superiores pode significar uma severa punição.

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Controlar Elementos, Fúria da Natureza

Coração da Tempestade

Coração da Tempestade é uma fusão limitada de todos os elementos. Com este poder celestiais de quaisquer Províncias podem controlar o clima e a temperatura do local.

O teste apropriado para controlar o clima é uma jogada de **Psique**. A dificuldade padrão é 22, mas há ajustes negativos para cada efeito que se deseja produzir.

- Convocar uma névoa fina: zero
- Convocar uma névoa densa: -2
- Chamar nuvens: -4
- Chuva fina: -6
- Chuva grossa: -8
- Temporal: -10
- Tempestade Elétrica: -12

A área de efeito é determinada pela quantidade total de pontos de Aura do personagem. Cada ponto de Aura cobre uma área de 1Km (500m de raio). Naturalmente que o anjo pode diminuir a área de efeito à vontade.

Para controlar a temperatura, o anjo/demônio, testa (também) Psique. O grau de sucesso determina quanto graus Celsius podem ser alterados. Neste caso, cada ponto de Aura cobre uma área de 2 m³.

Dificuldade	Temperatura Alterada
16	10% da temperatura
22	30% da temperatura
28	100% da temperatura
34	200% da temperatura

Grau de Abalo: Médio.

Divindades: Afinidade Elementos, Controlar os Elementos

Cortina de Aço

A Cortina de Aço, técnica também reproduzida pelos feiticeiros humanos em seus rituais, engrossa de tal maneira o Tecido da Realidade em certas áreas, que torna-se impossível a passagem de entidades do Plano Astral para o Mundo Físico, e vice-versa. A membrana, nesses territórios restritos, simplesmente não pode ser rasgada, e ninguém dentro da área pode se materializar o se desmaterializar.

Para levantar a Cortina de Aço, o celestial deve ser bem sucedido em um **teste de Psique**. O grau de sucesso requerido depende do tamanho da área que se deseja afetar.

Tamanho da Área	Grau de Sucesso
Pequena (um cubículo ou banheiro)	Marginal
Média (um apartamento ou casa)	Significativo
Grande (um prédio ou castelo)	Excepcional
Colossal (um bairro ou fazenda)	Decisivo

Para executar este Caminho, é necessário o gasto de 5 pontos de Aura. A Cortina de Aço dura uma semana. Depois desse tempo, não é preciso fazer mais testes, mas o celeste deve gastar 2 pontos de Aura por semana para manter a Cortina, caso contrário ela se desfaz.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Controlar o Tecido, Abalo Espiritual

Desintegrar

Este poderoso Caminho permite que você enfraqueça, atrofie e destrua as estruturas corpóreas de seres vivos. Para isso, é necessário que o celestial seja bem sucedido em um teste de **Psique, dificuldade 22**. A pontuação de Vigor da vítima funciona como ajuste negativo à tirada de dado.

Se o atacante alcançar seu intento, o alvo tem todos os seus **atributos físicos reduzidos em 1d10 pontos**. Se o Vigor da vítima chegar a 0, ela morre (ver Atributos).

Para executar este Caminho, é necessário o gasto de 1 ponto de Aura.

Grau de Abalo: Alto

Divindades: Controle Molecular, Entropia

Flagelo do Espírito

Este Caminho combina ataques físicos e espirituais. O resultado é que sempre que o celestial estiver no Mundo Físico e ativar a Ira de Deus, os danos provocados atingem também o Animus Vitae da vítima, causando ferimentos em Animus e Corpus ao mesmo tempo. Isso, no Plano material, impede que as vítimas regenerem seus avatares, porque o Animus Vitae nunca pode ser regenerado com pontos de Aura. No Plano Espiritual esta atividade também entra em funcionamento, mas não há nenhuma vantagem em usá-la, porque todos os danos sofridos neste plano já são normalmente subtraídos do Animus Vitae.

O celestial deve declarar se não quiser que o Flagelo do Espírito seja ativado com a invocação da Ira de Deus.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Ira de Deus, Abalo Espiritual

Ilusão Assassina

Este caminho assemelha-se muito com a Divindade Implantar Ilusões, utilizando inclusive as mesmas regras. Contudo, a sua combinação com Controle Molecular faz com que a vítima afetada pela ilusão acredite tanto que os danos provocados por ela são reais, que eles se tornam mesmo reais.

A base de dano é a mesma que é usada em Implantar Ilusões (Força de Vontade +2 do atacante), mas a vítima é ferida realmente, podendo morrer como isso. Ainda assim, não é possível afetar celestiais de Ciclo maior que o seu.

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Implantar Ilusões, Controle Molecular

Instinto de Combate

Este Caminho permite que o celestial preveja os ataques de seus oponentes, tendo assim mais facilidade de evitá-los e revidá-los.

O Instinto de Combate garante ao seu possuidor um bônus permanente de **+2 em sua Defesa e +1 na tirada de ataque**.

Além das Divindades requeridas, o personagem precisa ter Percepção no mínimo 8 e Inteligência no mínimo 4 para comprar esse caminho.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Sentidos Aguçados, Controle Gravitacional

Manipular a Memória

O celestial pode trocar imagens de uma mente para outra, apagar completamente o conteúdo de uma mente, colocar memórias de outras pessoas ou criar memórias novas. Isso permite que um anjo/demônio troque todas as lembranças da mente de um indivíduo para outro, e vice-versa. Assim o personagem pode trocar a identidade de uma pessoa.

O uso deste poder leva tempo. É necessário que o anjo faça um **teste de Raciocínio**, buscando um sucesso significativo. **A Força de Vontade do alvo funciona como um ajuste negativo à tirada**.

Contudo, para que os efeitos sejam produzidos com sucesso, o anjo deve efetuar este teste com sucesso tantas vezes quanto for o nível de Força de Vontade da vítima, dentro de um período de, no máximo, uma hora. Se a vítima tiver 3 de Força de Vontade, o teste deve ser efetuado 3 vezes. Assim, é preciso superar totalmente a Força de Vontade da vítima para que a identidade seja trocada. O celestial pode afetar um número de indivíduos ao mesmo tempo igual à metade de sua pontuação de Inteligência (frações para cima),

trocando suas memórias. Perceba que não é possível criar memórias (ilusões) como Implantar Ilusões, mas note que os efeitos deste Caminho são permanentes – nenhum teste é permitido para se libertar das novas lembranças.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Ler a Mente, Controlar a Mente

Moldar Realidade

Este caminho o permite não destruir ou construir a Realidade, mas sim mudá-la. Você pode alterar a consistência das substâncias à vontade, embora este Caminho não seja aplicável a seres vivos nem aos quatro elementos da natureza. Por exemplo, a lâmina de uma espada pode se converter em borracha, a roupa de um inimigo em ferro, ou a pesada porta de madeira em papel. Relíquias sagradas não são afetadas.

A consequência exata dos efeitos causados por este Caminho é definida pelo Mestre.

O teste necessário para moldar a realidade é **Psique, dificuldade 18**. O tipo de material a ser modificado impõe penalidades ao teste, conforme assinalado abaixo. Cruze na tabela o tipo de material que existe com o que você queira transformar.

Tipo 1 (leves): Tecido, borracha ou papel

Tipo 2 (médios): Madeira, plástico

Tipo 3 (pesados): Ferro, bronze

Tipo 4 (duros): Aço, concreto

Tipo 5 (muito duros): Diamantes, ligas de metal

	Objeto existente x Objeto a ser criado				
	Dificuldade				
	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4	Tipo 5
Tipo 1	na	-2	-4	-6	-8
Tipo 2	-2	na	-2	-4	-6
Tipo 3	-4	-2	na	-2	-4
Tipo 4	-6	-4	-2	na	0
Tipo 5	-8	-6	-4	-2	na

Grau de Abalo: Alto

Divindades: Entropia, Criar Realidade

Onda de Choque

O personagem golpeia o chão ou o ar, produzindo uma onda de choque à sua frente que se propaga em forma de cone, em um ângulo de 180°. O comprimento máximo do cone é igual à sua pontuação total de Aura, em metros.

Os indivíduos na área de efeito não sofrem danos, mas são forçados a uma tirada de Resistência para evitarem ficar aturdidos.

Não são necessários testes, mas o atacante deverá gastar 1 ponto de Aura. Atacar desta forma consome todas as ações na rodada.

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Abalo Espiritual, Ira de Deus

Quebrar o Contínuo

O Malakim pode pegar um determinado espaço de tempo, no passado ou no futuro e fazer com que ele desapareça, como cortar uma parte de um filme e ligar as duas pontas que o prendiam. Isso pode ser feito numa área ou em todo o fluxo do espaço. Este poder deve ser usado com cautela, ou a punição pode ser severa – alterar o fluxo do tempo é uma responsabilidade divina!

O Malkim deverá **testar Psique**, mas dificuldade dos testes é muito variável. Se o que se quer apagar é apenas uma rodada, o grau de sucesso pedido é marginal. Se for todo um dia, seria significativo.

Você pode também querer apagar situações inteiras, que abrangem todo o espaço como, por exemplo: “o Natal de 1934 simplesmente não existiu”. Neste caso, seria requerido um sucesso decisivo. Lembre-se que outros anjos de Ciclos maiores – e principalmente os arcanjos – saberão se algum efeito desta magnitude foi produzido. E é claro, não ficarão nada contentes com isso, afinal eles se consideram os donos do Contínuo. Alterar uma cena é uma coisa, mudar a história da humanidade é outra, completamente diferente.

Você ainda pode inserir elementos de um tempo remoto, ou outras situações que tenham acontecido em outros pontos do espaço-tempo nesses buracos do Contínuo. Mas para isso você precisa ter a Divindade Linha de Cronos, e ser capaz de enviar objetos/pessoas e elementos em uma viagem através do fluxo do tempo.

Para alterar o contínuo, devem ser gastos 15 pontos de Aura por tentativa.

A Divindade pode afetar celestiais de Ciclos maiores do que o seu, mas estes ainda podem lembrar da realidade como era antes do Contínuo ser quebrado. A nossa recomendação ao anjo que usar este poder é: tenha cuidado!

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Parar o Tempo, Linha de Cronos

Rastro do Vento

Com a experiência, os celestiais podem se tornar não apenas mais ágeis e fortes, mas também mais rápidos. O caminho Rastro do Vento aprimora a velocidade e, conseqüentemente, a capacidade de combate dos personagens. O Rastro do Vento concede ao seu possuidor um bônus permanente de **+3 na Defesa e +3 nos testes de Iniciativa**. Além disso, o Caminho permite que o celeste execute mais uma ação por rodada (**totalizando 2 ações por rodada**).

Para que o personagem obtenha o Rastro do Vento, é necessário que tenha Agilidade no mínimo 10.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Controle Gravitacional, Foco de Adrenalina

Realidade Dimensional

A combinação dos níveis mais altos de controle do tempo e do espaço permite a você criar uma pequena dimensão particular. Nesta dimensão você pode construir a realidade da maneira que quiser, inclusive ditando as leis físicas. Quando criada, a dimensão é nua, e você precisa montá-la, trazendo elementos a essa realidade. Você pode utilizar o seu poder de Criar Realidade para produzir quase todo o tipo de objeto, mas lembre-se que você não pode criar formas de vida ou elementos naturais (água, terra, fogo ou ar). A ajuda de outros celestiais com poderes elementais ou de Criar Vida pode ajudá-lo a desenvolver um ecossistema para a sua dimensão.

Esta nova realidade é totalmente sua, e você a conhece melhor que ninguém. Mesmo que você não tenha o Caminho Transferência Planar, você pode fazer um teste de **Psique (dificuldade 16)** sempre que quiser voltar para a sua realidade. Você pode se teleportar ou abrir um portal que permitirá a passagem de quem você permitir.

A extensão dessa sua realidade depende do seu poder. Por cada ponto de Aura que você possua, a sua realidade terá 2 km³. Para criar esta realidade, não são necessários testes, mas o celestial tem que gastar **50 pontos de Aura** (não necessariamente de uma só vez).

Você torna-se mais poderoso nesta sua realidade particular. Todos os seus testes (sejam eles quais forem) são acrescidos de +4.

Grau de Abalo: Nenhum, levando em conta que este Caminho não é efetivo no Plano Físico.

Divindades: Teleporte, Criar Realidade, Quebrar o Contínuo

Relâmpago

O poder de controlar as Províncias da água e do ar dá ao celestial a capacidade de promover o atrito entre as moléculas dos dois elementos, gerando eletricidade. Esta eletricidade é liberada em forma de um golpe de raio.

Para fazer isso, a entidade testa **Psique, dificuldade é 22. O dano base de um raio é 16 e afeta uma área de 5 metros de raio.**

As vítimas podem fazer um teste de Agilidade + Atlético, dificuldade 22, sem custos de ação, para deixar a área de impacto do relâmpago e reduzir o dano à metade, sendo atingidas apenas pela explosão.

Grau de Abalo: Alto

Divindades: Controlar Elementos (Ar), Controlar Elementos (Água)

Ruído do Trovão

Com o Ruído do Trovão, os celestiais tornam-se ainda mais rápidos, aprimorando a sua Defesa e o seu número de ações por rodada. Personagens com este Caminho ganham um bônus permanente de **+6 na**

Defesa e na Iniciativa, e mais 2 ações por rodada (totalizando 3 ações por rodada).

Para que o personagem obtenha o Ruído do Trovão, ele precisa antes comprar o caminho Rastro do Vento. Os ajustes dos dois caminhos não são cumulativos, prevalecendo os valores do Ruído do Trovão. Os modificadores de Defesa, contudo, são cumulativos com o caminho Instinto de Combate.

É preciso ainda que o celeste tenha Agilidade no mínimo 12.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Controle Gravitacional, Foco de Adrenalina, Ira de Deus

Simulacro

Este Caminho permite que o celestial altere, não só a sua carne e seus ossos, como também suas roupas e objetos pessoais. Não é possível criar armas, ou mudar a consistência da pele (de carne para metal, por exemplo), mas o personagem pode se transformar em qualquer tipo de ser humano (idade, sexo, tamanho, raça), utilizando qualquer vestimenta.

Os testes são feitos segundo as diretrizes da Divindade Alterar Forma. Na verdade este caminho é um improviso do poder mencionado. Os atributos físicos nunca são alterados com o uso deste poder.

Grau de Abalo: Médio, apenas no momento da transformação.

Divindades: Alterar Forma, Controlar o Tecido

Sinal de Caim

Assim como Deus colocou um sinal em Caim, o assassino bíblico, o condenando a vagar pela Terra até o Juízo Final, o celestial também pode conceder a imortalidade a determinados mortais. Com Alterar Forma, você pode alterar a aparência. Combinando este poder com Parar o Tempo, você causa uma estagnação no processo de deterioração biológica dos tecidos e dos órgãos de um mortal. Isso, em termos simples, impede que ele envelheça e morra, tornando-o também imune a todas as doenças conhecidas. Ele ainda pode ser ferido e morrer por danos causados, mas nunca por velhice ou enfermidades.

O celestial deve fazer um teste de **Psique, sucesso significativo, e gastar 5 pontos de Aura.** Se o mortal quiser resistir, a sua Força de Vontade é somada à dificuldade do teste.

Só se pode usar este poder em seres físicos, mais especificamente em mortais. Mas nem todos os humanos estão preparados para receber esta dádiva.

Apenas aqueles com Força de Vontade 4 ou 5 têm a consciência e a segurança necessária para se tornarem imortais.

Qualquer celestial pode tornar um mortal imune ao envelhecimento por pouco tempo (ver Sentinelas, no Apêndice 2), mas somente este poder é permanente.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Alterar Forma, Parar o Tempo

Telepatia

O celestial com este caminho é capaz de manter uma conversação telepática com um ou mais aliados, ao mesmo tempo. A entidade não pode ler pensamentos profundos, só “escutar” aquilo que os indivíduos ligados decidirem “falar” mentalmente.

A quantidade de personagens que podem estar conectados ao mesmo tempo é igual à pontuação de Força de Vontade do celeste. Os interlocutores geralmente são voluntários, e podem inibir a comunicação telepática com um simples teste de Psique (sucesso marginal requerido).

O alcance da telepatia é igual à pontuação total de Aura do celestial, em quilômetros. Nenhum teste é necessário.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Voz de Comando, Ler a Mente

Sopro do Tempo

Com este poder o celestial obtém controle sobre o processo de deterioração biológica de plantas e animais. Ele pode fazer com que uma planta murche, ou uma pessoa envelheça ou fique mais jovem. O personagem testa **Psique, dificuldade 16**. Se a vítima quiser resistir, a tirada passar a ser um **teste resistido contra a Resistência do alvo**.

A Força de Vontade do atacante *vezes 8* determina quantos anos a idade da vítima pode ser alterada. Por exemplo, um anjo com Força de Vontade 3 poderia envelhecer ou rejuvenescer o alvo em 24 anos (3x8=24).

Se o mortal atingir uma idade avançada (mais de 80 anos), o Mestre pode pedir que ele faça um teste de Resistência (dificuldade 22) para não morrer no processo.

Este poder é normalmente ser usado em mortais. Os avatares (corpos físicos) de anjos e demônios também podem ser afetados por este Caminho, mas a carcaça voltará ao normal na próxima materialização.

O Mestre pode permitir também efeitos pequenos, que são mais significativos em nível de interpretação, como fazer uma rosa murchar, sem que seja efetuado qualquer teste. Em todos os casos, a vítima precisa estar na linha de visão.

Grau de Abalo: Médio

Divindades: Alterar Forma, Visão do Tempo

Transferência Planar

Você pode se teleportar, mas para outros planos de existência. É claro, alguns são mais fáceis, outros mais difíceis, mas não é preciso que você gaste Aura para isso, e nem mesmo que entre em portais e vórtices. Você pode também levar consigo outros seres,

mas nesse caso vai precisar gastar Aura – 1 ponto por indivíduo teleportado.

O teste requerido é sempre **Psique, dificuldade 22**. O plano almejado determina a penalidade no teste.

- Plano Material.....-1
- Plano Astral.....-2
- Plano Etéreo.....-4
- Sete Terras (para anjos).....0
- Sheol (para anjos).....-8
- Sete Terras (para demônios).....-8
- Sheol (para demônios).....0
- Plano já visitado.....-6
- Plano já conhecido.....-4
- Plano desconhecido.....-10

Cuidado! Uma falha crítica pode levar os personagens para alguma dimensão desconhecida, e toda transferência planar torna-se muito difícil.

Grau de Abalo: Médio (aplicado, logicamente, só para entrar e sair do Mundo Físico)

Divindades: Teleporte, Abalo Espiritual

Transporte Espiritual

Você está habilitado a transportar objetos pessoais através do Tecido da Realidade. Esses objetos até podem ser tecnológicos (como pistolas e telefones), mas lembre-se que as leis em muitos planos de existência impedem seu funcionamento.

Ao passo que no Astral eles funcionem normalmente, no Etéreo podem apresentar problemas (a cargo do Mestre), e na maioria dos Planos Superiores e Inferiores eles simplesmente não funcionam.

Objetos como roupas, armas brancas, livros, e coisas do tipo (não tecnológicos) nunca constituem um problema. Uma vez que o objeto seja submetido a este poder, se “esterilizará”. Um ponto de Aura deve ser gasto por cada metro cúbico que tenha este objeto.

A Divindade tem efeito imediato. A partir de então, este objeto pode ser transportado junto com alguém para o mundo espiritual, pode ser deixado lá, trazido de volta, etc.

As armas submetidas a este caminho *não* se tornam Relíquias Sagradas, elas apenas adquirem a propriedade de serem transportadas de plano em plano.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Visão Espiritual, Controlar o Tecido

Visão da Morte

Tocando um dos olhos de um cadáver, você pode ver os *flashes* dos últimos momentos da vida do morto. Essas últimas impressões são sempre da última rodada em que o corpo estava vivo – não se pode ver além disso. Esta visão é percebida pelo celestial pela perspectiva do cadáver. Isso significa que se a pessoa

não viu quem a matou, então a Visão da Morte revelará pouca coisa ao celestial. O tempo da morte em si não é um fator limitante para o uso deste poder, mas o globo ocular do cadáver tem que estar em bom estado.

Para perceber as impressões, o celestial deve ser bem sucedido em um teste de **Intuição**, **dificuldade 20**.

Grau de Abalo: Baixo

Divindades: Ler Emoções, Sentidos Aguçados

Capítulo 4: Combate

“O nosso exército é tão grande, que nossas flechas encobrirão o sol.”

“Neste caso, nós combateremos nas sombras!”

- Leônidas, general espartano

A BATALHA DO APOCALIPSE® é um jogo de interpretação, um teatro de improvisos. Todavia, haverá momentos em que a interpretação não será suficiente para salvar a sua pele. Quando bem e mal baterem de frente, você estará diante de um combate – uma situação onde a luta é inevitável.

O combate segue as regras básicas apresentadas no Capítulo 1: Regras, mas constitui uma *seqüência* de jogadas de dado, que servirão para determinar o resultado das ações desempenhadas. A seguir, a seqüência detalhada das regras de combate.

A RODADA

Antes da mais nada, é preciso entender o conceito de *rodada de combate*. **Uma rodada** é um espaço de tempo de **aproximadamente 3 segundos**.

Durante estes 3 segundos, cada uma das partes envolvidas tem o direito de executar uma ação.

Essa ação pode ser um ataque, um movimento ou o uso de uma Divindade.

MOVIMENTO

Um personagem pode se mover até 20 metros por ação no solo, ou 40 metros voando.

Se decidir atacar ou usar uma Divindade, sua eficiência de movimento é reduzida à terça parte: 6 metros no solo e 12 voando.

INICIATIVA

No início do combate, antes que qualquer ação seja feita, **é preciso saber quem agirá primeiro**.

► Cada um dos personagens deverá então testar a iniciativa, que é uma tirada de **Percepção + Prontidão** (+ 1d20, como manda a regra básica). O Mestre pode substituir a Prontidão pela habilidade que está sendo usada na ação. Por exemplo, de o personagem quiser dar uma facada, a tirada de iniciativa pode ser Percepção + Armas Brancas.

Não há graus de sucesso mínimos para esta tirada. Os resultados são comparativos: **quem tirar o número mais alto age primeiro**. Se mais de dois personagens estiverem envolvidos, eles agem em ordem decrescente de resultado. Se os números forem iguais, as partes agem ao mesmo tempo.

Normalmente, a iniciativa **é tirada uma vez, apenas no início do combate**, e a seqüência é obedecida ao longo de toda a disputa. Os Mestres, no entanto, podem pedir que os jogadores façam uma tirada a *cada rodada*, para dar mais realismo à cena.

As tiradas de iniciativa não estão sujeitas à Regra do 1 (mas à regra do 20, sim!)

USO DE DIVINDADES

Ao menos que se diga o contrário, o uso de qualquer **Divindade** consome **todas as ações da rodada**. Esse tempo extra é necessário à concentração – durante a qual o poder é invocado. A tirada de iniciativa é feita normalmente (Percepção + Prontidão).

Se um celestial **sofrer dano** enquanto estiver invocando uma Divindade, o Mestre deve pedir um teste de Psique (sucesso marginal requerido). Uma **falha indica que a Divindade se perde**, e também os pontos de Aura necessários para ativá-la (caso haja).

ATAQUE

Quando a sua vez de agir na rodada chegar, é hora de atacar. A forma mais comum de ataque decorre de movimentos de luta (socos, espadadas, tiros, flechadas etc.).

► A menos que se diga o contrário, um ataque requer um **sucesso marginal (16)** para ser bem sucedido. Contudo, as tiradas de ataque são penalizadas pela pontuação de **Defesa** do alvo. A Defesa é igual a sua pontuação de Agilidade, mais bônus de escudo (se houver).

Resultado 1 (falha crítica): O personagem perde a ação (ou ações, se tiver mais de uma) da próxima rodada.

Resultado 20 (sucesso absoluto): Dano duplo. Jogue 2d10 em vez de 1d10 e some ao dano base.

LUTA DESARMADA

Sempre que você quiser acertar um oponente com os punhos, os pés, tentar imobilizá-lo, usar armas improvisadas (cadeiras, garrafas, etc.) ou armas brutas

(tacos de beisebol, correntes, picaretas, chaves de fenda, etc.) **deverá testar Força + Briga.**

Se o seu personagem tiver a habilidade Artes Marciais, a tirada de ataque será a soma de **Agilidade + Artes Marciais**. Os artistas marciais também utilizam esta habilidade (Artes Marciais) para usar alguns tipos de armas improvisadas, próprias de seu estilo (como nunchakus, kamas, tonfas e bastões), que em outra ocasião demandariam a habilidade de Armas Brancas.

ARMAS DE FOGO

Os ataques com armas de fogo exigem uma tirada de **Agilidade + Pistolas** ou **Agilidade + Rifles**.

ARMAS BRANCAS

Inclui facas, espadas, canivetes, machados e armas de arremesso (como machadinhas e dardos). Para acertar com essas armas, utilize o seu escore de **Agilidade + Armas Brancas**.

Atacando com uma arma branca

Algumas armas brancas são tão pesadas que os personagens mais fracos encontram dificuldades em empunhá-las. Cada arma branca exige uma pontuação mínima de Força para ser manobrada. Armas leves, como facas e cassetetes, podem ser usadas por qualquer um, mas nem todo mundo é capaz de brandir perfeitamente uma espada montante. A tabela de armas (a seguir, neste capítulo) indica a pontuação mínima de Força necessária para que cada arma seja utilizada. Personagens como índices de Força menor ao indicado recebem um ajuste de -4 em suas tiradas de ataque, toda vez que manobrar o objeto em combate.

ARQUEIRISMO

Para utilizar arcos e balestras em combate, teste Agilidade + Arqueirismo.

ARTILHARIA PESADA

Para usar armas pesadas, militares, de grande poder destrutivo, os personagens deverão testar **Agilidade+ Artilharia Pesada**.

Essas armas incluem canhões (portáteis e auto-rebocados); baterias antiaéreas; lança-granadas e lança-rojões; mísseis; morteiros (portáteis e autotransportados); obuseiros e lança-foguetes.

Os artilheiros que tripulam veículos de combate (tais como tanques de guerra, por exemplo), também utilizam a habilidade de Artilharia Pesada para efetuar seus ataques, mas só quando eles forem efetuados por armas pesadas. Assim, um personagem fará uma tirada de Agilidade + Artilharia Pesada para disparar o canhão de um blindado, mas utilizará o seu escore de **Agilidade + Armas de Fogo** para atacar com uma metralhadora acoplada ao mesmo blindado.

ARREMESSANDO

Algumas armas, como pedras e granadas, têm que ser jogadas em uma determinada área. Para isso, você deverá testar **Agilidade + Atlético**. Um sucesso marginal é requerido, mas o Mestre deve impor ajustes negativos segundo a distância do alvo (ver Alcance).

DANO

Se o seu ataque for bem sucedido, ele causou no inimigo uma certa quantidade de *dano*.

► O dano, representado por um valor numérico, é determinado jogando 1d10 e adicionando o resultado ao *dano base*, que varia de acordo com a arma (ver tabela de armas no capítulo de equipamentos). O número total da tirada é automaticamente é subtraído do Vitae (pontos de vida) do seu oponente.

As tiradas de *dano não estão* sujeitas às Regras do 1 e do 20.

PERDA E RECUPERAÇÃO DE VITAE

Todos os anjos e demônios – excetuando os Daimonium – diferem-se dos outros espíritos pela incrível capacidade de formar um *avatar*, se materializar, enviar um corpo material ao Mundo Físico. Em qualquer caso, seus corpos celestiais, ou “espirituais”, não deixam de existir – o corpo físico é apenas um “invólucro” que os permite se manifestar através do Tecido da Realidade.

Quando um celestial encontra-se no Astral, no Etéreo, nos Planos Superiores ou em qualquer outra dimensão, ele possui apenas **Animus Vitae: a quantidade de “pontos de vida” de seu corpo celestial**.

Quando um anjo ou um demônio está no **Mundo Físico**, com um corpo material (*avatar*), ele possui *também* **Corpus Vitae**.

► Se um personagem for ferido no Mundo Espiritual, a quantidade de dano é automaticamente subtraída de seu Animus Vitae, ao passo que se o mesmo acontecer no Mundo Físico, o dano é medido em Corpus Vitae, a quantidade de “vida” do avatar.

Não importa o quão o seu avatar estiver ferido, ou seja, com quantos Corpus Vitae ele estiver – o seu espírito (Animus Vitae) estará intacto, a menos que algum dano espiritual tome precedência. Todavia, se o seu espírito estiver ferido, ou seja, se o seu corpo espiritual sofrer danos (em Animus Vitae), você não terá forças suficientes para manifestar o seu avatar em sua plenitude.

Isso significa que um personagem **jamais poderá ter uma quantidade de Corpus Vitae**

superior à sua quantidade de Aninus Vitae. Se o seu corpo celestial estiver ferido, seu corpo material também estará.

À medida que você for recuperando Animus Vitae (ver cura), poderá também curar os danos em seu avatar.

RECUPERANDO VITAE

► Todos os personagens – celestiais, etéreos ou físico – **curam** naturalmente uma quantidade de **Vitae por dia** (24 horas) igual à sua **pontuação de Resistência**.

Tanto os danos físicos (Corpus Vitae), como os danos espirituais (Animus Vitae) são recuperados no mesmo ritmo. Habilidades de medicina e semelhantes auxiliam nesta recuperação (ver Habilidades, Capítulo 5).

Aura

Os pontos de **Aura podem ser usados também para recuperar Corpus Vitae**, mas nunca Animus Vitae – a carne pode ser refeita, de uma forma semelhante à materialização, mas nunca o espírito.

► **Cada ponto de Aura gasto regenera 3 Corpus Vitae.** Para se curar dessa forma, o celestial precisa gastar uma ação. Não se pode gastar mais do que 1 ponto de Aura por ação para se curar desse jeito. O celestial não pode se curar dessa forma se estiver aturdido.

Assim é possível também regenerar membros decepados no avatar. Um braço ou uma perna amputada demanda 50 pontos de Aura, enquanto uma mão demanda 30.

Esses pontos não precisam ser gastos todos de uma vez – a cada dia, o personagem pode reservar uma certa quantidade de Aura para refazer o membro ferido, que vai se regenerando aos poucos.

Lembre-se, contudo, que você não pode acumular mais Corpus Vitae do que Animus Vitae.

DESTRUIÇÃO DO AVATAR

“É uma pena que ela não vá viver. Mas afinal, quem vive?”
- Graff, “Blade Runner”

Quando o **avatar** de um celestial (ou um ser físico) atinge **0 Corpus Vitae, ele cai inconsciente**. Nesse estado, seus ferimentos são tão graves que **nem mesmo pode usar seus pontos de Aura para se recuperar**.

► A partir daí, deve fazer um teste de Resistência (um sucesso excepcional é requerido). Caso seja bem sucedido, ele permanece com 0 Vitae por um número

de horas igual ao seu Vigor. Uma falha significa que o personagem sofre sangramento, e começa a perder 1 ponto de Aura por rodada.

Quando todos os pontos de Corpus Vitae e de Aura se esgotarem, o corpo físico é destruído, e ele perde automaticamente todos os seus pontos de Glória acumulados (mas nunca cairá de Ciclo).

A essência do celestial retorna ao Céu onde se reagrupará e precisará de um tempo (ver Psico-trauma) para voltar à ativa. Os anjos renegados, presos aos seus corpos físicos, são destruídos neste estágio.

Os humanos comuns morrem quando atingem 0 Corpus Vitae.

Estancando os Ferimentos

A hemorragia ou sangramento podem ser interrompidos se o ferido for auxiliado por alguém que tente conter a perda de sangue e tapar os ferimentos.

► Para isso, o auxiliar precisa ser bem sucedido em um **teste de Raciocínio** (é necessário um sucesso marginal).

Para estancar os ferimentos de um companheiro, o auxiliar precisa de **pelo menos uma rodada completa**, durante a qual nada pode fazer além de se concentrar na assistência.

Psico-trauma

Quando um avatar de um celestial é destruído, a sua essência retorna às Sete Terra, ou aos Nove Infernos, onde fica adormecida por um tempo variável. Essa hibernação é um reflexo do impacto emocional ocasionado por ter falhado em uma missão na Terra.

► O maior e pior resultado desse fracasso é a **perda de todos os pontos de Glória** que o personagem acumulou para a passagem de Ciclo.

A Força de Vontade determina em quanto tempo o celestial conseguirá se recuperar do choque. Quanto mais vontade ele tiver, mais rapidamente irá se recompor do trauma ocasionado pela destruição de seu avatar.

A recuperação do trauma emocional leva em média **1 ano, menos a sua quantidade de pontos de Força de Vontade, em meses**.

Por exemplo, um anjo com 5 pontos de Força de Vontade levará 7 meses para recuperar-se. Celestiais extremamente poderosos, com Força de Vontade igual a 12, levam ao menos 7 dias para se refazer do impacto. Nem mesmo eles estão imunes a isso.

Lembre-se que durante este espaço de tempo o celestial estará imerso em uma profunda hibernação e, embora esteja completamente protegido nas Sete

Terras, estará absolutamente inconsciente e incapaz de participar do jogo.

Refazendo o Avatar

“Eu estou morto?”

“Longe disso.”

- Neo e Morpheus, “The Matrix”

Após recupera-se do trauma sofrido pela perda de seu corpo físico, um personagem pode voltar a participar do jogo. Contudo, ele ainda não tem um avatar, podendo agir em todos os planos de existência que não sejam o material. A partir de então, todos os celestiais, excetuando os Daimonium, podem começar a refazer seus avatares, tencionando voltar a atuar no Mundo Físico.

► Reconstruir o corpo material leva tempo. Isso significa que um jogador **terá que acumular pontos de Aura** para tal. A quantidade de Aura que um celestial precisa para refazer seu avatar é a **soma de seus atributos físicos** (Força, Agilidade e Vigor), **vezes 10**.

Os pontos de Aura não precisam ser gastos de uma vez. O jogador pode reservar uma quantidade de Aura que pode ser gasta a cada dia, até a recomposição completa. Quando o processo estiver concluído, o seu avatar está reconstruído, e o celestial poderá voltar a atuar no Mundo Físico.

MORTE ESPIRITUAL

Durante um combate no **Mundo Espiritual**, as regras de perda de Vitae são as mesmas mencionadas acima, mas **o que se perde é Animus Vitae**, e não Corpus Vitae.

► Quando um celestial chega a 0 Animus, ele começa a perder pontos de Aura – 1 por rodada. Quando ele tiver perdido todo o seu Animus Vitae e toda a sua Aura, ele está morto. A sua parte espiritual e seu espírito estão destruídos.

Neste caso, a essência do anjo é aniquilada para sempre. Em termos humanos, ele *morre*.

AÇÕES DEFENSIVAS

Às vezes evitar ser ferido é mais importante do que atacar em um combate. Há movimentos e técnicas que podem ser usados em A BATALHA DO APOCALIPSE® para evitar sofrer dano. Há três tipos de ações defensivas: esquiva, bloqueio e evasão.

Esquiva

Você pode reduzir a precisão do seu ataque enquanto procura desviar-se das investidas de seu

inimigo. Quando o personagem se concentra na esquiva, aumenta a sua **Defesa em 2 pontos**. Contudo, seus movimentos **ataques são penalizados em 1 ponto**.

A esquiva só é efetiva para combates corpo a corpo.

Bloqueio

Em vez de atacar, utilize sua própria arma para aparar as investidas de um inimigo em combates corpo a corpo.

Para tal, você deve gastar uma ação e fazer uma tirada de ataque. O teste varia com o tipo de arma que você esteja usando. Por exemplo, se for uma espada, jogue **Agilidade + Armas Brancas**.

Se o resultado for maior ou igual à tirada de ataque do oponente, aquele ataque em especial é bloqueado.

Evasão

Semelhante ao bloqueio, mas o teste apropriado é **Agilidade + Atlético**. Se, em uma luta corpo a corpo, seu resultado for maior ou igual à tirada de ataque do inimigo, o dano é negado.

Você também pode usar Evasão para defender-se de ataques de armas de projéteis ou arremessadas. Para tal, teste **Agilidade + Atlético**. O resultado determina o bônus na Defesa, aplicado ao ataque determinado.

Resultado	Bônus
16	+1
22	+2
28	+3

Assim como o bloqueio, a Evasão requer o gasto de uma ação e só funciona contra um único ataque.

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Escudos

Um escudo dá proteção constante ao corpo de um guerreiro em um combate corpo a corpo.

► Ele **funciona como cobertura**, e todo os ataques na direção de um indivíduo são penalizados em 1 ponto, isto é, a **Defesa do personagem aumenta em 1**.

Armaduras

As armaduras protegem o corpo do personagem e **diminuem o dano** causado pelo impacto das armas. A quantidade de pontos subtraídos do montante de dano depende do tipo de armadura.

Apesar de suas propriedades defensivas, essas carapaças pesam sobre o corpo e **dificultam os testes envolvendo Agilidade**, da mesma forma que os escudos. O valor da penalidade também depende do tipo de armadura (ver tabela abaixo).

As armaduras caem nas seguintes categorias: armaduras de couro, cota de malhas parcial, cota de malhas completa, placa peitoral e armadura completa.

Armadura	Absorção	Agilidade
Armadura de Couro	1	- 0
Cota de Malhas Parcial	2	- 1
Cota de Malhas Completa	3	- 2
Placa Peitoral	3	- 1
Armadura Completa	4	- 2

Armaduras mundanas são inúteis contra armas de fogo, mas as armaduras místicas funcionam normalmente.

Capacetes e Elmos

Os elmos não têm propriedade de absorção, mas garantem ao usuário um bônus de **+4 nos testes de resistência** que o personagem deve fazer para **evitar ficar aturdido**. Os capacetes conferem um ajuste de +2.

Coletes à prova de balas

Os coletes à prova de bala, à semelhança das armaduras, **absorvem pontos de dano**. Um colete **absorve 4 pontos por ataque** e não impõe penalidades nos testes de Agilidade.

Os coletes, naturalmente, absorvem os danos provocados por armas de fogo, diferentemente das armaduras mundanas.

REGRAS ESPECIAIS DE COMBATE

Lutar com duas ou mais armas

Todos os personagens podem tentar lutar com duas armas – uma em cada mão. Entidades com mais membros também podem usar múltiplos ataques com seus apêndices extras.

Para lutar com duas ou mais armas, primeiro divida igualmente seu escore de habilidade, frações para baixo. Aplique uma penalidade de -1 por cada membro além do primeiro.

Exemplo 1: um anjo com escore 10 em Agilidade (4) + Armas Brancas (6) tentará atacar com duas facas. Primeiro, aplique a penalidade: -1 (escore cai para 9). Depois, divida seu escore: 4,5 e 4,5. Arredonde as frações para baixo. O resultado será dois ataques com 4 pontos de bônus.

Exemplo 2: um demônio de 3º Ciclo e quatro braços tentará usar várias armas brancas num combate corporal. Seu escore de Agilidade (8) + Armas Brancas (8) é 16. Como são três membros extras (além do primeiro), o escore cai para 13. Frações para baixo: 12. Agora divida 12 pelos quatro membros: resultado é 3. Cada ataque será efetuado com +3 de bônus.

Categorias Alcance

Todas as armas de projéteis e arremesso têm o que chamamos de *categorias de alcance*.

► A categoria de alcance **indica a distância média própria para cada arma**. Acima dessa distância, as tiradas de ataque são penalizadas em 1 ponto.

Essa distância pode ser duplicada, triplicada, quadruplicada, e assim por diante, mas a cada nova extensão a penalidade se acumula (-2, -3, -4, etc.).

A distância máxima que o projétil pode atingir também depende da cada arma, conforme indicado na tabela de armas (distância máxima). Para armas de arremesso, a distância máxima que um objeto pode ser lançado é igual à pontuação de Força do lançador, em dezenas de metros. O Mestre pode impor penalidades adicionais de acordo com o peso do objeto.

Todos os disparos efetuados a **menos de 2 metros** são considerados **queima-roupa**. À queima-roupa, os tiros com armas de fogo são ajustados em **+2**, mas os **arcos, balestras e armas de arremesso** são ajustados em **-2**.

Tiro Apoiado

Você pode aumentar a precisão do tiro apoiando a arma em algum lugar (como um muro) antes de disparar. Isso dá ao atirador um ajuste de **+1 na tirada de ataque**. Em compensação, a sua **iniciativa é penalizada em 3 pontos na primeira rodada**, a mesma que você apóia a arma. Essa regra não vale para arcos.

Mirando

Você pode **gastar uma rodada inteira concentrando-se na mira** - para disparar um único tiro, mais preciso.

Se você assim o fizer, a sua tirada de ataque na próxima rodada é acrescida em **+2**. Esse modo de tiro é cumulativo com o tiro apoiado.

Cobertura

Muitas vezes a melhor forma de evitar ser acertado por projéteis é buscar cobertura atrás de um muro, de um carro, ou até de um poste. Sempre que algum obstáculo do tipo estiver entre você e o seu oponente, a sua possibilidade de acerto será prejudicada.

As **coberturas dão penalidades na tirada de ataque do agressor**, segundo o grau de cobertura. Há três graus de cobertura:

- **Cobertura Baixa:** Menos da metade do corpo fica exposta aos tiros; apenas as pernas ou um braço estão protegidos. Ex.: poste, árvore fina, muro baixo.

- **Cobertura Parcial:** Metade do corpo está coberta. Ex.: carro conversível, esquina, protegido por um muro até a altura do peito.

- **Cobertura Alta:** Só uma parte do corpo, como um pedaço do braço ou a cabeça, fica exposta. Ex.: trincheira, dentro de um carro, bunker, casa mata, muro alto.

Grau de Cobertura	Penalidade
Cobertura Baixa	+1 na dificuldade
Cobertura Parcial	+3 na dificuldade
Cobertura Alta	+5 na dificuldade

Visibilidade

Certas mudanças no ambiente à sua volta podem afetar a eficiência em combate. Quando a visão de um personagem está comprometida, as suas ações também sofrem penalidades.

Combates corpo a corpo (socos, facadas, golpes de espada) sofrem menos penalidades com a falta de luminosidade do que ataques à distância (tiros, flechadas, arremessos) porque o oponente está muito perto, e os seus movimentos podem ser percebidos com mais facilidade.

Os modificadores são aplicados à tirada de ataque.

Condição de Luz	Corpo a corpo	Distância
Luminosidade Média (luz da lua, crepúsculo, chuva forte)	0	-1
Luminosidade Baixa (luz estrelas, nevoeiro espesso, tempestade de neve)	-1	-2
Escuridão Total	-4	-6

Recarregando

Se a sua munição terminar em momentos críticos, muitas vezes isso pode representar a diferença entre a vida e a morte. Quando você estiver sem balas ou dardos, precisará recarregar a arma.

► Um pente de arma de fogo ou um dardo de balestra **podem ser recarregados no espaço de 1 ação**. Você pode tentar recarregar e disparar na mesma rodada, mas sua tirada de ataque será penalizada em **-4**. Personagens

com múltiplas ações (ver Divindades e Caminhos) podem usar uma ação para recarregar e as outras para atacar.

As flechas de um arco não gastam ações para serem repostas.

Metralhadoras

A grande vantagem das metralhadoras, submetralhadoras e da maioria dos fuzis, é que **disparam rajadas**, modo de fogo altamente mortal.

Disparar uma rajada consome toda uma rodada.

► Nessa rodada, o atirador fará uma única tirada de ataque. Este ataque valerá para todos os inimigos em um ângulo de 120° à frente do agressor. Se a rajada for concentrada em uma pessoa, o atacante ganha um bônus de +2 no ataque e +2 no dano.

Uma rajada consome 10 balas.

MANOBRAS CORPO A CORPO

Carga

Para lançar uma carga contra um oponente, o agressor deve dispor de uma **distância mínima para corrida, que é de 30 metros**.

► Quando um personagem age dessa forma, recebe um ajuste de +2 na iniciativa e +2 na tirada de dano e -2 na Defesa. O Vigor substitui a Força como atributo relacionado ao dano. Por exemplo, o dano de uma espada, que normalmente seria FOR+5, passa a ser VIG+7.

Se o atacante perder a iniciativa e for atingido, a carga se perde e o ataque falha. Uma carga só pode ser efetuada em combate corpo a corpo.

Carga Montada

Quando o personagem efetuar uma carga montada (em um animal de combate, como um cavalo de guerra), ele pode escolher substituir, nas estatísticas de dano, **o seu Vigor pelo Vigor da montaria**. Um cavaleiro com VIG 3 causaria VIG+5 de dano, mas se o seu animal tiver VIG 5, o dano seria igual a VIG+7.

Submissão

Um atacante pode tentar submeter a vítima buscando uma imobilização ou um quebraimento. Para isso, deverá fazer uma tirada de **Força + Briga** ou **Agilidade + Artes Marciais**. O resultado depende do grau de sucesso, de acordo com a tabela abaixo:

Grau de Sucesso	Efeito Especial
Marginal	Erro
Significativo	Imobilização
Excepcional	Quebramento
Decisivo	Quebramento

Imobilização – O indivíduo alvo é imobilizado e não pode agir por toda a rodada. Na próxima rodada, é o atacante que age primeiro, sempre. Ele pode tentar manter a imobilização buscando um sucesso significativo, com +2 no ataque. Manter a imobilização não causa danos ao adversário. Pode tentar também evoluir para um quebramento: buscando um sucesso excepcional, com +2 no ataque. Se falhar em seus ataques, a vítima se liberta e pode agir na próxima rodada.

Quebramento – Um dos ossos é lesionado, reduzindo à metade a pontuação de Força ou de Agilidade do personagem (a cargo do Mestre). O ataque produz também o dano normal ao Vitae.

Aturdir

É possível também aturdir um inimigo em combate corpo a corpo. Para aturdir, o personagem faz uma **tirada de ataque normal, mas procurando um sucesso significativo**.

Não é possível aturdir alguém com armas de projéteis, como tiros e flechadas, mas é possível aturdir com armas de arremessos (como pedras).

Um personagem aturdido recebe um ajuste negativo de **-2 em todos os seus testes de dados**. Esse efeito persiste por toda a rodada em que ele recebe o golpe, e por toda rodada seguinte.

O atacante pode dispensar o dano, se quiser, e apenas aturdir o alvo.

Embate

Algumas vezes você pode querer, além de ferir seu adversário, arremessá-lo longe ou tirá-lo da área de combate. Você pode produzir um embate com ataques de impacto e de energia, segundo a tabela a seguir.

Embate

Grau de Sucesso	Resultado do Efeito
Sucesso Marginal	Nada
Sucesso Significativo	Arrastão
Sucesso Excepcional	Empuxo
Sucesso Decisivo	Embate Violento

Arrastão – A vítima é arrastada para trás e atirada ao chão, perdendo uma das suas ações na rodada, caso ainda não tenha agido.

Empuxo – O alvo é atirado a uma distância igual à Força do atacante x 5, em metros. Nenhum dano adicional é infringido, mas, se o personagem ainda não tiver agido, todas as ações na rodada do embate são perdidas.

Embate Violento – O alvo é violentamente atirado para longe pela força do impacto. A distância do arrojado é igual à Força do atacante x 10, em metros. Durante o empurrão, o corpo da vítima atua como um projétil, quebrando paredes e vidraças postas em seu caminho, e geralmente abrindo um buraco no ponto de destino. Esses choques provocam a perda adicional de 1d10 pontos de Vitae. Se o personagem ainda não tiver agido na rodada do embate, todas as suas ações daquela rodada são perdidas – tempo em a vítima tenta se levantar e se recuperar da confusão.

Golpe de Misericórdia

Quando um personagem está inconsciente, atordoado, ou incapaz de se mover, os seus inimigos podem tentar um *golpe de misericórdia* contra si. Se for bem sucedido, esse golpe aniquila imediatamente a vítima.

► Para executar um golpe de misericórdia, o atacante deve dispor de toda uma rodada. O ataque é feito sem necessidade de tiradas de ataque. A vítima, então, deve efetuar um teste de Resistência, buscando um sucesso significativo. Se falhar, morre.

Ataque Surpresa

Um ataque sorrateiro é, muitas vezes, a grande esperança de vencer um oponente mais forte. Para efetuar um ataque surpresa, primeiro o personagem deve se aproximar silenciosamente da vítima.

► Para não ser percebido, o agressor deve testar **Agilidade + Furtividade** contra **Percepção + Prontidão** do alvo. Este é um teste resistido. Se o atacante falhar, ele é percebido, e o ataque surpresa é perdido.

Se for bem sucedido, porém, ele pode usar a sua próxima rodada para lançar o assalto. Em um ataque surpresa, **adicione a sua pontuação de Furtividade à tirada de dano naquela rodada**.

Destruindo o Coração

O coração é o centro máximo de poder de um celestial. **Se ele for retirado ou atingido, a entidade é destruída de imediato**. É fácil retirar um coração de um oponente atordoado, mas em combate isso é muito difícil.

► Para retirar o coração de um adversário em combate, é necessário um **sucesso decisivo**, com penalidade de -

6. A vítima tem ainda o direito a uma tirada de **Resistência, sucesso significativo** requerido. Se falhar, o músculo cardíaco é aniquilado.

Desarme

Um lutador em combate corpo a corpo pode usar uma das suas ações na rodada para tentar desarmar seu oponente.

► Para isso, ele faz um ataque normal, buscando um sucesso significativo. A tirada de ataque não é penalizada pela **Agilidade** do adversário (como ocorre normalmente), mas pelo seu escore de **Força + Armas Brancas**.

Se o atacante atingir o sucesso, nenhum dano é causado, mas o alvo tem a sua arma lançada para longe. A distância do arrojado é igual a FOR do agressor x 8 (em metros).

DANOS ESPECIAIS

Não são apenas tiros, golpes e explosões que podem ferir seu personagem. Ocasionalmente, ele sofrerá danos que resultarão em muito mais do que a simples perda de Vitae.

Doenças e Pestes

Da mesma forma que são imunes ao envelhecimento, os avatares dos anjos e demônios também são **imunes a todas as doenças que afetam os mortais**. Os seus tecidos, órgãos, ossos e sangue são invulneráveis à ação do tempo, e também não podem ser destruídos por vírus, bactérias, e infecções do tipo.

Contudo, alguns efeitos semelhantes a doenças, tais como tonturas, dores de cabeça e amnésia podem surtir efeito nos celestiais. Esses efeitos não podem derivar dos sintomas clínicos de uma doença, mas sim de Divindades, de venenos ou de poderes mágicos.

Venenos, Toxinas e Drogas

Substâncias tóxicas, químicas ou naturais, como **venenos e drogas, são capazes de afetar os celestiais** normalmente (exceto aqueles com a Divindade Pureza do Corpo). Essas substâncias podem ser líquidas, gasosas ou até sólidas.

De venenos a gases de efeito moral, todas essas ameaças tóxicas tem suas particularidades (efeitos, métodos de ingestão, etc.).

Falta de Ar e Pressão no Vácuo

Os avatares dos celestiais no Mundo Físico **precisam de oxigênio** para se sustentar, então a falta de ar e a pressão os afetam normalmente.

► Assim como os humanos, os avatares dos anjos e

demônios podem **prender a respiração** por um número de rodadas igual a **10 vezes a sua pontuação de Vigor**.

Quando este tempo se esgotar, começa o sufoco. Personagens **sufocados** começam a perder 1 ponto de Vigor por rodada. Quando o Vigor chegar a 0, o sufocado morre.

Queda

Não há gravidade no Plano Astral, mas no Mundo Físico os avatares dos celestiais podem cair e sofrer dano.

► A queda provoca **1 ponto de dano base (+1d10)** por **cada 3 metros**. Um indivíduo despencando, ao longo de 30 metros, sofrerá 10 pontos de dano base.

Se o dano provocado pela queda for maior à pontuação de Vigor do personagem, ele deverá fazer um teste de Resistência (sucesso marginal) para evitar ficar aturdido.

Perda de Atributos

Um personagem pode, em decorrência de algum ataque especial, sofrer dano em seus pontos de Atributo. Se eles não chegarem a 0, o celestial provavelmente viverá.

► Um celestial recupera 1 ponto de Atributo a cada dois dias (48 horas). Veja a seção "Atributos", no Capítulo 3, para mais informações sobre pontuações iguais a zero.

AÇÕES DE MOVIMENTO

Além das ações de ataque e defesa, os personagens podem usar as suas ações na rodada para se mover – e eles frequentemente vão precisar fazer isso.

Deslocamento

Um personagem pode se mover até 20 metros por ação no solo, ou 40 metros voando. Anjos e demônios que tenham mais de uma ação por rodada (ver Divindades e Caminhos) podem duplicar ou triplicar esta velocidade.

Saltar ou Pular

Os personagens podem saltar ou pular, efetuando testes de Agilidade + Atlético ou de Força + Atlético.

Para saltar (salto à distância), o jogador deve efetuar um teste de Agilidade + Atlético. O Mestre deve determinar o grau de sucesso requerido de acordo com a distância que o personagem deseja saltar. Você não

pode saltar uma distância maior do que 5 vezes a sua Agilidade, em metros.

Para pular (para cima ou para baixo), o jogador deve fazer um teste de Força + Atlético ou Agilidade + Acrobacia. O Mestre deve determinar o grau de sucesso requerido de acordo com a altura que o personagem deseja pular. Você não pode saltar uma distância maior do que a sua pontuação de Força, em metros.

Cada saltou ou pulo gasta uma ação na rodada.

Escalar

Para escalar montanhas, desfiladeiros ou encostas naturais, o personagem deve testar Agilidade + Escalar. Para cada ação gasta, o escalador consegue se deslocar 10 metros. O grau de sucesso requerido para a tarefa depende do tipo do terreno a ser escalado.

Superfície	Sucesso
Apoios Manuais (arbustos, saliências)	Marginal
Superfície rochosa	Significativo
Solo instável (terra, rocha molhada)	Excepcional
Escorregadia (lodo, gelo)	Decisivo

Situação	Ajuste
Equipamento de escalada	+5
Inclinação de 90°	-2
Inclinada para dentro	-4

Para escaladas urbanas, como prédios, torres de força e muros, o teste requerido é Agilidade + Atlético. Aqueles com 3 ou mais na habilidade de Escalar acrescentam +1 ponto nos testes de escaladas urbanas. O grau de deslocamento é o mesmo, e a dificuldade depende da estrutura a ser escalada (a cargo do Mestre).

Uma falha crítica indica que o personagem não consegue se segurar e cai. A altura determina a quantidade de dano (ver Quedas). Uma falha comum só indica que ele permanece estático.

Nadar

Personagens com pelo menos 1 nível na habilidade Natação não precisam efetuar testes em circunstâncias normais. Quando mergulham em locais profundos ou forem pegos por correntezas, o Mestre pode pedir que eles efetuem um teste de **Força + Natação**. O próprio Mestre do Jogo determina a dificuldade.

Uma falha significa que o personagem fica sem respirar por uma rodada, enquanto uma falha crítica indica um afogamento (ver Falta de Ar e Pressão no Vácuo).

Um personagem em A BATALHA DO APOCALIPSE® pode se deslocar até 5 metros por ação na água.

Rastrear

Freqüentemente os personagens vão precisar seguir a trilha de outros, com o objetivo de encontrá-los. Para isso, atenção redobrada é necessária. Quando estiver no rastro de alguém, o rastreador não pode se mover mais rápido do que **5 metros por rodada**.

► Para seguir uma trilha, o investigador precisa ser bem sucedido em um teste de **Percepção + Rastreio**. O sucesso requerido depende do solo, e o Mestre pode impor diversos modificadores adicionais à tirada de dados, como mostrado abaixo.

Tipo de Solo	Sucesso
Fofa (areia, neve, lama)	Marginal
Moderado (terra, grama fofa)	Significativo
Firme (terra batida, grama firme)	Excepcional
Duro (asfalto, rocha)	Decisivo

Condição	Modificador
Cada 3 criaturas no grupo a ser rastreado	+1
Cada 24 horas desde que marcada a trilha	-1
Cara hora de chuva	-1
Rastreador possui Sentidos Aguçados	+10

Escondendo a trilha

Os andarilhos podem esconder as suas próprias trilhas. Para fazer isso, eles devem se mover a, no máximo, **5 metros por rodada** e testar **Inteligência + Rastreio**. O resultado determina a penalidade que o rastreador terá no seu cheque para encontrar a trilha.

Sucesso alcançado	Penalidade
Marginal	0
Significativo	-2
Excepcional	-4
Decisivo	-6

Perseguir

Se você está tentando atacar ou submeter um inimigo, e ele fugir, talvez você queira perseguí-lo.

► A perseguição é uma **tirada resistida de Força + Atlético**. Se o vencedor ganhar, o fugitivo é apanhado. Se o fugitivo vencer, ele não só escapa como consegue se distanciar 2 metros extras de seu perseguidor. Para cada 2 metros que o fugitivo estiver afastado do perseguidor, ele ganha um bônus de +1 na tirada.

Os personagens podem seguir correndo em alta velocidade por um **número de rodadas igual a dez vezes a sua pontuação de Vigor**. Ao fim desse tempo, ambos têm que efetuar uma tirada de Resistência (sucesso significativo requerido), ou ser obrigado a reduzir a velocidade.

ESTADOS EMOCIONAIS

Há três tipos de estados emocionais em A BATALHA DO APOCALIPSE®: **ataque de fúria, medo e estado de choque**. Todos são causados por um tipo de situação de estresse ou pela indução de Divindades.

Ataque de Fúria

Existem momentos em que certos fatos, lembranças ou ações são capazes de nos ferir de tal forma que a única maneira de rechaçar esta dor psicológica é destruindo aquilo que a está causando. O resultado desse abalo mental é muitas vezes a liberação de uma raiva destrutiva. **Um ataque de fúria é a resposta imediata a algo que o ameaça, não à sua vida, mas sim à sua honra ou à segurança de alguém especial**. Esse ódio é incontrolável, e pode levá-lo também à própria destruição.

O ataque de fúria é um descontrole emocional decorrente de uma provocação. Por isso, muitas vezes ele está ligado às lembranças traumáticas – se o personagem tiver esta Característica Pessoal, usar estes fatos do passado como provocação sempre causam um ataque de fúria.

O Mestre e o jogador, juntos, devem decidir quais são os fatores podem levar o personagem a ser tomado pela fúria. Esses fatores afetam quase sempre os “pontos fracos” da psique do personagem. Por exemplo, se um oponente o acusa de ser um fraco por ter perdido um combate, isso nada significa se todos sabem que você foi derrotado mas lutou bem e perdeu dignamente. Mas se você realmente é conhecido por ter perdido este combate sem honra, ou se você mesmo tem dúvidas e acha que poderia ter lutado melhor, então essa provocação pode desencadear um ataque de fúria.

► Sempre que o personagem se deparar com situações do gênero, o jogador deverá fazer um **teste de Psique**. O grau de sucesso requerido para evitar a fúria normalmente é o significativo, mas o Mestre pode impor penalidades. No caso do exemplo do combate dado mais acima, o Mestre pode supor que esta é uma ação comum, mas se a provocação vier de um velho inimigo já odiado, ele poderia impor uma penalidade de -2.

Quando o personagem é tomado pelo ataque de fúria, ele tentará destruir completamente o foco de seu ódio. Este foco pode ser um personagem, um grupo de inimigos ou criaturas, ou até um objeto – imagine uma televisão mostrando momentos de uma guerra sangrenta em que todos os seus amigos foram mortos.

Esta fúria destruidora faz com que você lute de maneira rude, selvagem e desesperada, usando todos os seus métodos para aniquilar o adversário. A raiva cega o deixa totalmente imune às penalidades de

combate. **Você nunca pode ser atordoado ou nocauteado, mesmo que receba dano suficiente para isso – mas ainda cairá inconsciente quando atingir 0 Vitae. Além disso, todas as tiradas de dano recebem uma bonificação de +2, e as de ataque, +1.**

Mas apesar dessas vantagens, um ataque de fúria pode colocar a sua vida em risco. Enquanto o foco do seu ódio não for destruído, você seguirá lutando até a morte ou até cair inconsciente. A destruição total do foco do ódio ou a fuga do mesmo é a única coisa que pode trazê-lo de novo ao seu estado normal. Nem mesmo os seus amigos podem acalmá-lo, apesar de que a Divindade Controlar Emoções tem o poder de expulsar o ódio de um personagem. Além disso, um personagem tomado pela fúria não pode desempenhar ações de defesa: como esquivas, bloqueios, evasões ou aparar.

Este ataque destruidor tem um preço. Quando a raiva passar, o personagem ficará atordoado por um número de rodadas igual à quantidade de rodadas que permaneceu tomado pelo ataque de fúria.

Medo

Assim como o ataque de fúria é desencadeado por uma provocação de algo que fere a honra, o medo é despertado quando uma situação que ameaça a sua própria vida. É um sentimento puramente egoísta, onde o personagem se sente impelido a fugir desesperadamente do perigo que o põe em risco. Mas muitas vezes o medo não está só ligado à possibilidade de ser morto, e sim de não saber o que vai acontecer – é o medo do desconhecido. Assim, um anjo de 1º Ciclo pode não sentir medo ao enfrentar um demônio de 5º Ciclo, mesmo sabendo que morrerá. Mas seguramente ficará apavorado se a intenção do demônio for, não matá-lo, mas levá-lo para as profundezas do inferno.

Naturalmente, o referencial do que pode ameaçá-lo varia de personagem para personagem. Para um humano normal, um fantasma pode parecer incrivelmente assustador, mas para um anjo não passa de uma pobre alma atormentada.

► Quando situações desse tipo ocorrerem, e o Mestre decidir que isso pode causar medo, o jogador deverá fazer um **teste de Psique**. Ao grau de sucesso requerido para evitar o medo, assim como no caso do ataque de fúria, podem ser impostos modificadores de acordo com a situação.

As lembranças traumáticas do personagem também influenciam a tirada dos dados. O Mestre deve saber quando uma situação vai provocar medo ou fúria. Aqueles que forem tomados pelo medo, farão tudo para correr e fugir do foco desse medo. Eles estão impedidos de lutar, e tudo que farão é correr. Eles ainda

retêm a razão sobre seus atos – não se jogarão de um prédio ou pularão dentro de um poço de lava. Se estiverem encurralados ou forem obrigados a lutar, o medo se converte em um ataque de fúria.

O terror alucinado permanece por quanto tempo o personagem estiver sob a ameaça do objeto de seu medo, mais 1d10 rodadas.

Estado de Choque

O apego à vida alheia e aos bens pessoais é uma característica inerente dos mortais, não dos celestiais. É por isso que dificilmente um anjo ou demônio cairá em estado de choque. Mesmo assim, o Mestre pode decidir que situações específicas causem reações como esta, mesmo nos celestiais (como no caso da indução provocada pela Divindade Controlar Emoções).

O estado de choque é iniciado quando o personagem presencia uma cena de horror (não de terror) extremo, cujas suas faculdades mentais se recusam a conceber. Por exemplo, a destruição de uma obra que levou a vida inteira para ser criada, ou o assassinato de um ente querido. São momentos de sofrimento psicológico extremos, não de ações que ameacem a vida ou a honra.

► Quando isto ocorrer, a personagem deverá fazer um **teste de Psique** – o grau de sucesso requerido para evitar o choque, como em todos os casos acima, depende da cena e da importância que o personagem dá a ela.

Um personagem em estado de choque **cai inconsciente no chão, tremendo e se contorcendo, apesar de que alguns desmaiam**. Nos dois casos, ele é considerado **nocauteado em nível de combate. O estado de choque permanece por 3d10 minutos**.

As cicatrizes psicológicas desse choque são profundas, e não desaparecem com facilidade. O Mestre pode supor que sempre que um personagem cair em estado de choque, ele adquire uma lembrança traumática (ver a Característica Pessoal “Lembranças Traumáticas”).

Como opção, o Mestre pode supor que situações que normalmente desencadeariam o medo (ver acima), causem estados de choque, se o terror for incrivelmente avassalador.

LISTA DE ARMAS

Armas Brancas	Dano base	Categoria	Força
Porrete, Cassetete ou Bastão	FOR+1	Impacto	1
Soco Inglês ou Manopla*	FOR+1	Impacto	1
Faca ou Punhal	FOR+1	Corte	1
Espada Curta ou Facão	FOR+2	Corte	1
Rapieira ou Florete	FOR+2	Perfuração	1
Maça ou Mangual	FOR+3	Impacto	2
Machado de Guerra	FOR+3	Corte	2
Espada Leve	FOR+3	Corte	2
Sabre	FOR+3	Corte	2
Machado Duplo	FOR+4	Corte	3
Espada Bastarda	FOR+4	Corte	3
Espada Samurai (Katana)	FOR+4	Corte	2
Lança de Cavaleiro	FOR+5	Perfuração	3
Espada Pesada (Montante)	FOR+5	Corte	4

Armas de Alcance	Dano base	Alcance	Alcance Máx.	Categoria	Força
Pedra	FOR	3 m	FOR x 10 m	Impacto	1
Faca de Arremesso	FOR+1	3 m	FOR x 10 m	Corte	1
Machadinha	FOR+2	2 m	FOR x 10 m	Corte	1
Azagaia (Lança de Arremesso)	FOR+3	4 m	FOR x 8 m	Perfuração	2
Arco de Caça	5	10 m	60 m	Perfuração	1
Arco Composto	7	10 m	80 m	Perfuração	2
Besta	7	20 m	100 m	Perfuração	2
Granada	10	3 m	FOR x 10 m	Energia	1

Armas de Fogo	Dano base	Pente	Alcance	Alcance Máx.	Categoria
Revólver cal .22	5	6	20 m	100 m	Perfuração
Revólver cal .38	7	6	20 m	100 m	Perfuração
Revólver Magnum 357	8	6	20 m	100 m	Perfuração
Revólver cal.44	9	6	20 m	100 m	Perfuração
Pistola 7,65 ou cal .32	6	12	20 m	100 m	Perfuração
Pistola 380 ACP	7	12	30 m	100 m	Perfuração
Pistola 9mm	7	9	30 m	120 m	Perfuração
Pistola cal .45	9	7	20 m	100 m	Perfuração
Pistola cal .50	10	7	20 m	100 m	Perfuração
Escopeta cal .12	10	5	10 m	50 m	Perfuração
Rifle de Caça	9	10	80 m	800 m	Perfuração
Fuzil	10	30	60 m	990 m	Perfuração
Submetralhadora	7	30	40 m	400 m	Perfuração
Metralhadora	10	50	80 m	1800 m	Perfuração

* Teste apropriado é Força + Briga

Modificadores

Queima-roupa: +2/-2

Cada categoria de alcance: -1

Luminosidade média: -1

Luminosidade baixa: -2

Escuridão total: -6

Tiro Apoiado: +1

Mirando: +2

Cobertura baixa: -1

Cobertura parcial: -3

Cobertura alta: -5

Capítulo 5: A Realidade e Além

“Existem muito mais coisas entre o Céu e a Terra do que sonha nossa vã filosofia”

- William Shakespeare

O Mundo Físico é apenas uma realidade, um universo entre muitos. Além dele existem inúmeros reinos, inúmeras dimensões, e muitos planos de existência. Alguns desses planos são conhecidos pelos celestiais, outros são ainda um mistério. Nem mesmo os Malakim sabem quantas realidades e dimensões podem existir no cosmo. Alguns especulam que esse número é finito, outros dizem que são incontáveis, e há quem fale que se expandem a cada dia. É difícil saber ao certo.

Também é difícil desenhar um “mapa” do cosmo. Ele não tem forma certa ou consistência.

► Mesmo assim, é aceito o fato que o **Mundo Físico** encontra-se no centro de tudo, e que os outros planos se sobrepõe sobre ele, como o **Astral**, o **Etéreo** e o **Mundo dos Sonhos**. O **Tecido da Realidade** separa o Mundo Físico de sua camada mais rasa, o Plano

Astral. Já a **Barreira Etérea** separa o Astral do Plano Etéreo. A **Zona Onírica** separa o Etéreo do Mundo dos Sonhos. Outras películas existem, dependendo do plano adjacente.

O Tecido da Realidade, diferentemente da Barreira Etérea e do Tecido dos Sonhos, **difículta a manifestação de qualquer efeito sobrenatural**. Para melhor entender, esses efeitos não fazem parte da chamada “realidade” (ou seja, do Mundo Físico), e devem ser dragados de outros planos. Os anjos e demônios as invocam de suas dimensões (Céu ou Inferno) e os humanos da energia da alma (presente no Plano Astral). Essas forças místicas muitas vezes são bloqueadas pelo Tecido da Realidade – afinal, o objetivo da película é dividir o que é “real” do que não é.

O Nível do Tecido

O Tecido da Realidade tem densidades diferentes, dependendo do local. Em termos de jogo, o Tecido da Realidade tem níveis, que são representados em números de 1 a 10.

Na aurora da civilização humana, o Tecido era praticamente inexistente, muito fino. À medida que os seres humanos se afastam da fé e da religião, e passam a duvidar da existência de Deus e do sobrenatural, o Tecido se alarga. A consistência o do Tecido também

muda de lugar para lugar. Por exemplo, o Tecido da Realidade em uma floresta deserta é muito fino, e extremamente grosso dentro de um shopping center. Cada lugar tem um nível de Tecido específico.

Local	Nível
Santuários <i>Áreas misticamente modificadas</i>	0
Áreas Selvagens <i>Desertos, florestas, cavernas</i>	1
Zonas rurais <i>Fazendas, bosques, chácaras</i>	2
Centros afastados <i>Aldeias, vilas, povoados, acampamentos</i>	3
Cidade pequena	4
Zonas urbanas desertas ou cidade pequena <i>Galpões, banheiros vazios, parques abandonados, fábricas desocupadas, terraço de um prédio</i>	4
Subúrbios de uma metrópole	5
Locais públicos <i>Hospitais, escritórios, delegacia</i>	6
Centro da cidade	7
Ajustes	
Observadores Humanos	
Mais de cinco	+1
Mais de 10	+2
Mais de 50	+3
Mais de 100	+4
Mais de 1000	+5
Durante a noite	-1
Antes da Idade Moderna	-2

O nível do Tecido tem uma reação diferente para cada tipo de efeito sobrenatural. Cada Divindade produz nele um grau de Abalo diferente (ver grau de Abalo).

SANTUÁRIOS

“Você acredita em Deus?”

“Não, mas eu gosto da paz neste lugar.”

- Sid “The Killer”

Existem lugares no Mundo Físico onde o Tecido parece ser menos denso, mesmo que estes lugares estejam em grandes cidades. Esses locais, onde o Mundo Espiritual está mais próximo, são chamados de santuários.

Os santuários podem estar em muitos lugares, desde em grandes catedrais até no banheiro de sua casa. Lá, o Tecido é mais fino. Mas por que esses lugares têm uma conexão mais próxima com o Mundo Espiritual? Normalmente, nos equivalentes astrais ou etéreos desses santuários existem passagens para outras dimensões – vórtices e portais.

Mas nem sempre os santuários contêm essas passagens. Às vezes o Tecido é menos denso ali simplesmente porque aquele é um lugar onde os espíritos se reúnem, ou um lugar onde os humanos rezam e se aproximam do Mundo Espiritual (templos, igrejas, etc.).

Além do Tecido

Além do Tecido da Realidade, o viajante encontrará o Plano Astral. Sobrepondo-se ao Astral está o Etéreo, uma dimensão semelhante à Terra, porém construída por criaturas essencialmente espirituais. E há também o Mundo dos Sonhos, separado do Etéreo e do Astral pelo Tecido dos Sonhos.

Para os celestiais, essa transferência de plano é conhecida, mas nem sempre é fácil – ocasionalmente é até mesmo cansativa. Em termos de jogo, os personagens anjos e demônios precisam fazer testes, e até gastar pontos de Aura para cruzar os Tecidos que separam os planos.

RASGOS NO TECIDO

Sendo criaturas que transitam por dentro e por fora da Realidade, os celestiais podem sentir as nuances do Tecido. Como eles sentem? Cheiro, toque, visão? Todas essas formas e nenhuma delas. Os celestiais apenas sentem. Não há como explicar isso. Já que podem sentir o Tecido, os anjos e demônios também percebem quando ele é rasgado, abalado.

Os abalos no Tecido se produzem por diversos motivos. O uso de Divindades e o gasto de pontos de Aura sempre abalam o Tecido – a energia celestial precisa romper a Realidade (e também a Barreira Etérea) para alcançar o personagem. Naturalmente, existem graus de abalo. Quanto mais forte for o efeito sobrenatural produzido ou a quantidade de pontos de Aura gastos, mais fácil será perceber o abalo.

► Para sentir o Tecido da Realidade, o celestial deve fazer um teste de Intuição. O sucesso requerido é o **significativo**, mas muitos modificadores facilitam e

dificultam o teste. Sentir o abalo é uma ação involuntária, ou seja, o Mestre deve pedir que todos façam um teste sempre que a Realidade for rasgada.

Quando uma **Divindade é usada**, um teste de Intuição deve ser feito. Se o grau de abalo da Divindade for baixo, nenhum modificador é aplicado. Se for médio, o teste recebe um bônus de +2, e se for alto de +4.

A distância também é um fator neste caso. **Para cada 10 metros** de distância além desses 30, impõe-se uma **penalidade de -1** ao teste.

Finalmente, os celestiais podem também sentir a presença de outros celestiais. Na verdade, o que se sente é a Aura. A simples presença deles no Mundo Físico já produz um abalo na Realidade, já que são reservatórios ambulantes de Aura. **Para cada 10 pontos de Aura** que o celestial tenha no momento, os outros celestes recebem uma **bonificação de +1** no teste.

Ciclo e Natureza

Ao detectar a força da Aura de um anjo ou demônio, o celestial pode perceber o quão forte ele é, e identificar o seu Ciclo.

Normalmente é igualmente simples determinar, pela Aura, a natureza da criatura, e saber se ela é um anjo, um demônio, um etéreo, um humano ou apenas um espírito errante. A casta, porém, só é percebida através do exame das atitudes do outro.

Ocultando a Aura

Os anjos e demônios não podem impedir que o Tecido seja abalado quando gastam pontos de Aura ou utilizam suas Divindades. Entretanto, eles podem **esconder a Aura** que carregam, impedindo que os outros celestiais o percebam.

► Ocultar a Aura é como fazer uma aproximação furtiva. Primeiro, o personagem deve declarar que tentará ocultar sua Aura. A partir de então, sempre que se aproximar de um oponente, deverá fazer um **teste de Psique**. O resultado é comparado ao teste de **Intuição** do oponente. No empate, a vitória é de quem tenta esconder a essência.

Lendas contam que os anjos renegados desenvolveram uma técnica que os permite esconder a Aura sem testes, por um tempo ilimitado.

AS FRONTEIRAS DA REALIDADE

Afetar o Mundo Físico, estando no Astral e no Etéreo, são ações praticamente impossíveis. A fronteira da Realidade, ou seja, o Tecido, que separa os dois mundos, é uma barreira intransponível neste caso. Ainda, existem exceções à regra.

Algumas Divindades – poucas – têm a capacidade de influenciar criaturas em outros planos. A Possessão é uma delas, e o Abalo Espiritual é outra. Não se tem notícia de outras Divindades ou Caminhos que tenham este poder. Apesar disso, os seres astrais desenvolveram técnicas que os permitem influenciar minimamente o Plano Físico. Essas técnicas são conhecidas por alguns anjos, demônios e etéreos.

A primeira dessas técnicas é conhecida pelo nome de *aparição*, e consiste em projetar a sua imagem no Tecido. O resultado é que a aparência de seu corpo espiritual irá aparecer no Mundo Físico. Trata-se somente de uma imagem, não pode ser tocada ou sentida. Para fazer isso, é preciso ser bem sucedido em um teste de Psique, sucesso excepcional requerido. O nível do Tecido no local penaliza o teste. A imagem permanece até que o Tecido mude de consistência, ou por mais 1d10 rodadas. O ser espiritual poderá mover-se, e a sua imagem se moverá com ele.

Da mesma forma, o ser espiritual pode projetar sons através do Tecido. Para isso, um sucesso significativo é requerido, ajustado pelo nível da membrana no local. É preciso fazer um teste para cada frase que for pronunciada.

Finalmente, alguns espíritos desenvolveram uma habilidade que os permite inclusive mover objetos através do Tecido. Não se trata de telecinese. O ser espiritual simplesmente consegue tocar os objetos no Plano Astral e arremessa-los no Mundo Físico. A dificuldade para fazer isso é extremamente alta – sucesso decisivo requerido, ajustado pelo nível do Tecido do local.

Fazer esse tipo de coisa é cansativo, e o Mestre pode decidir que o uso desse tipo de técnica sucessivas vezes consome pontos de Aura (ou pontos de Devoção).

ENTRANDO E SAINDO DO MUNDO FÍSICO

O Mundo Físico está separado do Astral pelo Tecido da Realidade, e é preciso cruzá-lo para entrar ou sair do Mundo Material. Esse **processo de atravessar o Tecido da Realidade é conhecido como materialização** – o celestial precisa formar um avatar para manifestar-se no Mundo Físico, e dissipar esse avatar para retornar ao Astral.

► Para cruzar o Tecido da Realidade, em qualquer direção, é preciso ser bem sucedido em um **teste de Psique**. Para isso, um **sucesso marginal** é requerido, mas a materialização ou desmaterialização só pode ser feita em locais onde a **membrana tem nível 5 ou inferior** (ver Nível do Tecido, acima).

Uma **falha crítica** (1) não só impede a mudança de plano como causa um abalo no Tecido da

Realidade, elevando o **nível da Película para 10** por 2d10 minutos.

Um **sucesso absoluto** (20) amolece o Tecido para um **nível igual a 2 por uma rodada**, facilitando a passagem de seus aliados.

Para se **materializar**, ou seja, para passar do Astral para o Físico, a mecânica é a mesma, mas o celestial **deve gastar 1 ponto de Aura** - uma energia necessária para construir o avatar. Se o teste falhar, entretanto, o ponto não é gasto, já que o avatar não foi manifestado.

Para dissipar se **desmaterializar**, ou seja, passar do Físico ao Astral, **não é necessário gastar Aura**.

Cortina de Aço

Alguns anjos, demônios, etéreos e até mesmo magos humanos conhecem a técnica da **Cortina de Aço**, pela qual o **Tecido da Realidade é lacrado**, impedindo qualquer movimentação do Plano Astral para o Plano Físico e vice-versa.

A **Cortina de Aço** (ver Caminhos) é quase sempre deliberadamente construída por entes que desejam proteger os seus territórios, mas há também fenômenos naturais que instauram a Cortina de Aço. Os magos produzem a Cortina de Ferro por magia, e os celestiais através do Caminho de mesmo nome.

Os feiticeiros mortais normalmente levantam a Cortina de Aço sobre suas casas, deixando um pequeno espaço livre, onde constroem seus santuários, criando um anel de proteção contra entidades astrais.

Portais

Há muitos tipos de conexões místicas que ligam as diversas dimensões. **As principais são os portais, os vórtices e os vértices.**

Os *portais* são sem dúvida o tipo de passagem mais visado. Eles ligam os reinos superiores e inferiores (como o Céu e o Inferno) ou o Etéreo diretamente ao Plano Material. Uma entidade que cruze esse umbral não precisa gastar energia para se materializar, passando para a dimensão adjacente usando o seu corpo espiritual, sem que para isso tenha que formar um avatar. Da mesma forma, um ser humano pode alcançar outro plano de existência com o seu corpo físico, sem precisar projetar seu espírito.

Os portais permanentes são muito raros e por isso são vigiados pelas criaturas nativas das dimensões a que estão ligados.

Os humanos praticantes de magia desenvolveram, com suas habilidades, rituais capazes de abrir portais, mas a duração destes está sempre limitada por algum desígnio, como conjunções estelares, atividades climáticas ou o esgotamento de material de sacrifício.

Feiticeiros malignos costumam abrir portais com frequência para invocar demônios em suas

terríveis formas espirituais, e utilizá-los em prol de tarefas macabras. Há ainda alguns portais, menos importantes, que têm a propriedade de conectar o Mundo Material ao Plano Etéreo, mas esses são raramente procurados.

Vórtices e Vértices

Os *vórtices* são conexões parecidas com os portais, mas **ligam algum reino superior ou inferior ao Plano Astral ou ao Plano Etéreo** – mas nunca ao Plano Físico. Uma vez no Astral ou no Etéreo, o viajante ainda terá que se utilizar de sua própria capacidade de materialização para cruzar o Tecido da Realidade e chegar ao Mundo Material.

Por fim, os *vértices* não são exatamente passagens místicas; **são sítios onde ocorre uma intercessão dimensional**. São locais que existem tanto no Plano Material como no Plano Etéreo. Esses pontos – onde os dois planos se encontram – podem ser freqüentados tanto por seres humanos como por entidades em suas formas espirituais. Naturalmente os vértices existem em espaços limitados, como pequenas grutas, templos e porões antigos. Ao passo que os santuários são locais onde o nível do Tecido aproxima-se do zero, nos vértices a membrana tem grau negativo, permitindo assim a fusão dos dois mundos.

CRUZANDO A BARREIRA ETÉREA

Personagens no Plano Astral podem tentar cruzar a **Barreira Etérea** (o tecido que separa o Etéreo do Astral) e alcançar o Plano Etéreo.

Diferentemente do Tecido da Realidade, que tem graus diferentes em cada local, a Barreira Etérea é impenetrável em sua extensão. Ela possui, porém, “falhas” que permitem o deslocamento. Essas falhas são conhecidas como “janelas etéreas” ou apenas janelas. Elas podem ser criadas por meio de Divindades, magia ou surgem acidentalmente, como consequência de abalos na membrana.

► Uma vez encontrada uma janela, o personagem deve **gastar dois pontos de Aura** e superar um **teste de Psique**, buscando um **sucesso excepcional**. Se o teste fracassar, os pontos de Aura não são perdidos, pois a membrana não foi atravessada.

Não é fácil encontrar janelas etéreas no Plano Astral. Muitas delas são guardadas por entidades etéreas e espíritos evoluídos; outras estão ocultas há séculos. Disputas pelo domínio janelas etéreas podem ser inclusive ganchos para uma aventura inteira.

Capítulo 6: Evolução

Até mesmo os anjos e demônios aprendem alguma coisa com o tempo. Nem mesmo eles sabem tudo. Para um personagem, este aprendizado se reflete em pontos. Esses pontos representarão a evolução do personagem, e poderão ser usados para melhorar suas características. Não faria sentido se os personagens permanecessem os mesmos para sempre. Ao contrário disso, grande parte da diversão de controlar um personagem é saber que ele pode evoluir, é vê-lo tornando-se mais poderoso – e quem sabe com o tempo poder saudar velhas dívidas.

Existem duas maneiras pela qual um personagem pode evoluir – Experiência e Glória.

► No final de cada sessão de sessão, o jogador recebe uma certa quantidade de pontos de experiência e pontos de glória para seu personagem.

Os pontos de experiência representam tudo aquilo que o personagem aprendeu durante a aventura. Se ele lutou contra inimigos poderosos, teve idéias brilhantes, estudou um determinado idioma ou simplesmente representou bem seu personagem, ele receberá pontos de experiência, que poderão ser usados para incrementar suas características – Atributos, Habilidades e Divindades.

Os pontos de Glória atuam de maneira diferente. **Os personagens ganharão pontos de Glória ao efetuar uma missão bem sucedida e agir de acordo com a sua natureza.**

Sendo assim, o acúmulo de pontos de Glória permitirá que um celestial ascenda de Ciclo. Esta é a única maneira pela qual ele pode aumentar a sua quantidade de pontos de Aura.

Para ascender de Ciclo, o personagem precisa **obter uma determinada quantidade de pontos de Glória** (conforme mostrado abaixo).

Experiência

Pontos de Experiência

Final de cada sessão de jogo	1
Representação	1 – 8
Derrotar inimigo mais poderoso	8
Derrotar inimigo comum	4
Decifrar Enigma	4
Idéia inteligente	2
Cooperar com o Mestre	2
Salvar o grupo	8

Custo de Pontos de Experiência

Atributos	Nível atual x 15
Habilidades	Nível atual x 6
Habilidade Nova	10
Divindade da Casta	Nível x 30
Divindades de Outra Casta	Nível x 35

Glória

Pontos de Glória

Ação coerente com a natureza	1
Fracassou na missão	5
Superou missão	10
Superou missão com louvor	20

Ciclo almejado

1° Ciclo	0
2° Ciclo	60
3° Ciclo	180
4° Ciclo	460
5° Ciclo	940
6° Ciclo	2800

Glória necessária

FACILITANDO AS COISAS

Se você prefere a simplicidade e não tem tempo ou paciência para calcular os pontos de Experiência e Glória dos jogadores ao fim da aventura, siga a sugestão da tabela abaixo, que estabelece uma média de recompensa para os personagens.

Duração	Experiência	Glória
Aventura “one-shot” <i>Uma sessão de jogo apenas</i>	12	8
Aventura curta <i>2 – 3 sessões de jogo</i>	45	20
Aventura longa <i>4 – 6 sessões de jogo</i>	60	30

Atenção: por este sistema, os pontos devem ser dados apenas ao fim da aventura, e *não* ao fim de cada sessão.

Apêndice 1: NPCs

ELEMENTAIS INFERIORES

Essas criaturinhas estão presentes em quase todo lugar onde se encontre o elemento em questão. São pequenas e invisíveis aos olhos dos mortais. Os elementais inferiores são espíritos do fogo, da terra, da água e do ar. Os Ishim e os Zanathus os conhecem muito bem, e sabem que pouco podem tirar deles. São tolos, inúteis em combate e insignificantes. Alguns celestiais sabem como estabelecer uma comunicação com eles, mas ela normalmente não é muito útil. Ainda que possam ser feridos por meios místicos, eles nunca representam uma ameaça. São como pequenos insetos elementais.

ELEMENTAL DO FOGO

Atributos Primários: *Força 4, Agilidade 4, Vigor 3, Inteligência 3, Percepção 3, Força de Vontade 6*; Atributos Secundários: *Resistência 6, Raciocínio 6, Psique 9, Intuição 9*; Habilidades: *Briga 5, Lingüística 2, Ocultismo 3, Atlético 1, Ciência 6, Prontidão 3*; Vitae: 27; Divindades: *Controlar Elementos, Forma Elemental, Afinidade com o Elemento*; Aura: 6

ELEMENTAL DO AR

Atributos: *Força 4, Agilidade 6, Vigor 4, Inteligência 3, Percepção 6, Força de Vontade 3*; Atributos Secundários: *Resistência 8, Raciocínio 9, Psique 6, Intuição 9*; Habilidades: *Briga 4, Lingüística 6, Atlético 3, Ciências 6, Prontidão 4; Biologia 1, Habilidade Artística 2, Sobrevivência 3, Furtividade 5* Vitae: 26; Divindades: *Controlar Elementos, Forma Elemental, Afinidade com o Elemento*; Aura: 6

ELEMENTAL DA TERRA

Atributos: *Força 6, Agilidade 3, Vigor 6, Inteligência 3, Percepção 4, Força de Vontade 4*; Atributos Secundários: *Resistência 12, Raciocínio 7, Psique 7, Intuição 8*; Habilidades: *Briga 6, Lingüística 1, Atlético 1, Ciências 6, Prontidão 3, Sobrevivência 5*; Vitae: 28; Divindades: *Controlar Elementos, Forma Elemental, Afinidade com o Elemento*; Aura: 6

ELEMENTAL DA ÁGUA

Atributos: *Força 3, Agilidade 6, Vigor 4, Inteligência 5, Percepção 5, Força de Vontade 4*; Atributos Secundários: *Resistência 8, Raciocínio 10, Psique 9, Intuição 9*; Habilidades: *Briga 4, Ocultismo 1, Atlético 4, Ciências 6, Sobrevivência 2, Furtividade 2, Prontidão 4*; Vitae: 26; Divindades: *Controlar Elementos, Forma Elemental, Afinidade com o Elemento*; Aura: 6

RAPTORES

Atributos Primários: Força 4; Vigor 5; Agilidade 4; Percepção 4; Inteligência 3; Força de Vontade 3
Atributos Secundários: Resistência 10, Raciocínio 7, Psique 6, Intuição 7
Habilidades: Briga 4; Armas do Fogo 5; Atlético 4; Prontidão 3; Furtividade 3; Sobrevivência 5; mais qualquer habilidade relacionada ao Mundo Físico que o Mestre decida.
Divindades: *Alterar Forma, Controlar o Tecido*
Vitae: 30
Aura: 3
Formas de Ataque: Os Raptores costumam usar garras e dentes, mas seus avatares usam freqüentemente armas de fogo de grosso calibre.
Caminhos: *Simulacro*
Outras Características: Odor de Enxofre.

POLICIAIS

Atributos Primários: Força 3; Vigor 3; Agilidade 2; Percepção 3; Inteligência 2; Força de Vontade 2
Atributos Secundários: Resistência 6, Raciocínio 5, Psique 4, Intuição 5
Habilidades: Briga 3; Armas do Fogo 4; Mundo Contemporâneo 4, Atlético 1, Tecnologia 5, Condução 3, Reparos 1, Investigação 4, Furtividade 1, Prontidão 2, Sobrevivência 1
Vitae: 25
Equipamento: Algemas, rádio de polícia, carro, óculos escuros, pistola Bereta M9 (9mm), escopeta Ithaca 51 (cal. 12), lanterna.

FANTASMAS

Atributos Primários: Força 3; Vigor 4; Agilidade 4; Percepção 7; Inteligência 0; Força de Vontade 0
Atributos Secundários: Resistência 8, Raciocínio 7, Psique 0, Intuição 7
Habilidades: Briga 3; Armas Brancas 3, Atlético 3; Armas de Fogo 3, Prontidão 3; Sobrevivência 3, Furtividade 5
Vitae: 26
Aura: 2
Formas de Ataque: *Drenagem de Aura, Ataque Emocional*

NEPHILINS

Tanto os anjos quanto os demônios são parte direta da criação divina e não podem se reproduzir, ou seja, não podem dar a luz à outros anjos e demônios. Anjos e demônios materializados porém podem executar atos sexuais e ter filhos com os mortais. Isso não é algo que se deva fazer, e tanto anjos como demônios serão punidos se um superior souber que tal

coisa aconteceu. Existem pouquíssimos semidemônios ou semi-anjos, e estes muitas vezes na antigüidade foram confundidos com semideuses. É possível criar um personagem jogador semi-anjo ou semidemônio. Eles parecem humanos normais, mas são imortais, tem alguns pontos de Aura e poucas Divindades.

SENTINELAS

Um Sentinela é um humano que estabeleceu um pacto com um celestial. O anjo/demônio ofereceu a ele o seu conhecimento, e em troca disso o Sentinela torna-se a sombra do celestial no mundo dos mortais. Quando o pacto é feito, é preciso gastar 4 pontos de Aura e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). O sucesso indica que o pacto foi bem sucedido. Cada ponto de Aura que o celestial enviar para seu Sentinela, a partir de então, representa 1 mês que os efeitos do envelhecimento não se manifestam no mortal. É possível que ele morra por morte acidental ou doença, mas jamais por velhice. O Sentinela fará tudo que estiver ao seu alcance para ajudar o seu “mestre”. Este laço místico pode ser estabelecido através do medo ou da amizade. O Sentinela pode acompanhar o celestial porque isso o agrada, ou porque é obrigado. Assim, o Sentinela pode ser um amigo ou um servo do celestial.

Apêndice 2: Relíquias Sagradas

Invocando uma Relíquia

Os celestiais, geralmente, carregam consigo suas relíquias sagradas junto aos seus corpos espirituais. Quando se materializam, costumam trazer esses itens consigo ao Plano Físico, e isso pode ser feito durante a formação do avatar, sem custos adicionais. Alguns personagens, entretanto, preferem não usar armas e armaduras no Mundo Material, a não ser quando necessário.

Se você não materializar suas relíquias no momento em que atravessar o Tecido, você poderá fazê-lo depois, ao custo de 1 ponto de Aura. A invocação demora uma rodada, mas você poderá invocar quantas relíquias quiser nesse espaço de tempo, ao custo de 1 ponto de Aura por item chamado.

ARMA CELESTIAL

Essa relíquia pode tomar a forma de qualquer arma branca – espada, lança, punhal, arco, etc. Ela não dá nenhum tipo de bônus de ataque ou dano, mas acompanhará o anjo em qualquer plano de existência, materializando e se desmaterializando junto com ele.

Normalmente as armas celestiais são forjadas especialmente para o personagem, e recebem o nome

do anjo escrito em runas sagradas. Vale lembrar que essas relíquias – assim como quaisquer outras – são capazes de causar dano em personagens que possuam a Divindade Pureza do Corpo.

ARMA INFERNAL

Equivalente demoníaco da Arma Celestial, tomando formas de armas diabólicas, como correntes, chicotes e tridentes.

LÁGRIMA DE DEUS

Esses poderosos itens normalmente nos parecem objetos pessoais, como anéis, colares, broches e crucifixos. Contudo, eles têm o poder de armazenar pontos de Aura. A maioria armazena 1 ponto de Aura, mas algumas Lágrimas poderosas podem armazenar até 2 pontos de Aura. Esses pontos armazenados podem ser usados por quem estiver portando o objeto, como se fossem seus próprios. Para carregar a Lágrima, o anjo precisa gastar seus próprios pontos de Aura, que lá ficarão guardados até que sejam usados. O equivalente infernal é chamado de Poço de Fogo.

ARMA DE FLAMEJANTE

Esta poderosíssima Relíquia é a arma mais cobiçada por anjos e demônios. Trata-se de espadas, lanças, arcos, chicotes, tridentes, ou qualquer arma branca, cuja lâmina incendeia sempre que o celestial a empunhe. O fogo produzido pela arma causa + 3 pontos extras de dano base, isto é, uma espada pesada (dano Força + 4) daria Força + 7 de dano. Além disso, os danos provocados pela Arma de Fogo atingem diretamente o espírito. No Mundo Espiritual isso não é uma grande vantagem, mas no Mundo Físico os danos atingem *também* o Animus Vitae. Isso significa que, durante um combate no Plano Material, além de sofrer ferimentos no Corpus Vitae, o personagem também sofrerá ferimentos no Animus Vitae, e portanto não pode usar seus pontos de Aura para regenerar o avatar. A Arma de Flamejante também pode ser invocada a vontade, da mesma forma que a Arma Celestial.

ARMADURA DE OURO

Esta relíquia pode ser qualquer tipo de armadura (ver Armaduras Medievais no Capítulo 6: Combate).

TALCO DE SHIMAEEL

Esta relíquia está normalmente guardada em algum recipiente ordinário. Quando o talco é lançado ao ar, no Plano Astral, ele reduz a consistência da Barreira Etérea por uma hora. Todos aqueles que tentarem passar ao Plano Etéreo na área pulverizada pelo talco só precisam de um sucesso marginal no teste de Força de Vontade, e só 1 ponto de Aura é gasto. Um

recipiente comum normalmente contém talco suficiente para quatro borrifadas.

ARMAS ESPECÍFICAS

VINGADORA SAGRADA

A Vingadora Sagrada é uma arma celestial. Trata-se de uma espada bastarda, que dá FOR+10 pontos de dano. Os danos provocados por sua lâmina, quando infringidos em seres humanos, são permanentes, e não podem ser curados ou regenerados. No Plano Físico, a espada atinge simultaneamente o Animus Vitae da vítima, impedindo que ela restaure o seu avatar com pontos de Aura.

FLAGELO DE FOGO

A Flagelo de Fogo, espada sagrada do arcanjo Gabriel, é uma arma celestial fascinante. Sua lâmina, que infringe FOR+15 pontos de dano, ignora qualquer armadura ou proteção similar (mas a Divindade Armadura Celestial continua efetiva). No Plano Físico, a espada atinge simultaneamente o Animus Vitae da vítima, impedindo que ela restaure o seu avatar com pontos de Aura.