

CASTAS

QUERUBINS – Os guardiões

n

Os querubins incorporam a casta guerreira – são guardiões do paraíso e executores das ordens de Deus. Atuam como soldados, caçadores e, muitas vezes, como assassinos. Organizados em estruturas militares, divididos em regimentos e legiões, vivem sob um rígido código de honra, cumprindo as vontades divinas a qualquer custo.

Mesmo os mais poderosos querubins não são vistos como uma ameaça às outras castas no jogo político, justamente por sua postura austera – eles obedecem ordens, e raramente as questionam. Um querubim está sempre empenhado em completar sua missão, nada o tirará de seu caminho. Costumam portar armas e armaduras, embora as escondam quando estejam na Haled.

Base de operações: o Quarto Céu, a camada intermediária que divide os níveis superiores, controlados pelo arcanjo Miguel, e os inferiores, governados por Gabriel e seu exército rebelde. Dentre as inúmeras fortalezas desta dimensão está o Castelo da Luz, principal bastião da casta. Após o início da guerra civil, a constante disputa por torres e baluartes transformou Acheron em um sangrento campo de batalha.

Príncipe: Balberith. O antigo príncipe da casta, Raziel, é hoje um dos anjos caídos, ao lado de Lúcifer e Samael.

Divindades: senso do perigo, controle gravitacional, sentidos aguçados, detectar presença, foco de energia, efeito camaleão, regeneração, ira de Deus, armadura celestial, onda de choque.

SERAFINS – Os tronos

b

Os serafins são burocratas, políticos e administradores. Traçam planos de batalha, iniciam guerras, projetam catedrais angélicas, governam reinos celestes e erguem cidades e fortalezas no céu. Antes da cisão entre Miguel e Gabriel, eles compunham a casta com a maior representatividade no conselho dos anjos.

Os serafins são manipuladores e insensíveis, porém justos. Dotados de raciocínio rápido e oratória invejável, sabem melhor do que ninguém manter a ordem e tomar decisões rápidas em momentos críticos. Autoconfiantes, nutrem opiniões exageradas e inabaláveis acerca de seus próprios valores. Preferem assumir o controle da situação, comandando suas marionetes à

distância, sem sujar as mãos, delegando funções e dando ordens. Preocupam-se muito pouco com a vida e o destino dos seres humanos, ou com o curso dos acontecimentos na Haled.

Base de operações: o Quinto Céu, com suas cidades de ouro, torres de prata e templos de mármore, sempre foi a casa dos serafins. Com a agitação provocada pela guerra civil, porém, a camada foi ocupada pelas legiões do arcanjo Miguel, que só permite o acesso de anjos leais à sua vontade. Aqueles que decidiram seguir o arcanjo Gabriel foram forçados a se refugiar na Cidadela do Fogo.

Príncipe: o príncipe de todos os serafins é o anjo Jehoel.

Divindades: rasgo na psique, ler a mente, telepatia, controlar a mente, manipular a memória, choque mental, voz de comando, controlar o tecido, teleporte, transporte espiritual.

ELOHINS – Os principados

S

Os elohins foram concebidos para atuar como agentes de Deus, guiando os homens e os ajudando no florescimento de seus reinos e civilizações. No princípio, não escondiam que eram celestes, e muitos foram entronizados como deuses vivos por nações antediluvianas. Posteriormente, com as Guerras Etéreas e após a decisão de Miguel de aniquilar a raça humana, os elohins passaram a agir nos bastidores da sociedade, hábito que mantêm até hoje. Todos eles têm uma identidade na sociedade mortal – muitos possuem empregos, números de registro geral e relacionamentos afetivos.

Cada elohim tem sua estratégia para influenciar grupos terrestres – alguns se infiltram nas câmaras estaduais, outros em gangues de rua, alguns em igrejas e congregações. Todos, porém, seguem a diretriz de não interferir no livre-arbítrio, conduzindo, porém não determinando, as escolhas humanas. Assim, todos os sucessos e fracassos da humanidade são e sempre foram responsabilidade dela própria.

Base de operações: a Terra. Os elohins são a única casta a qual é permitido o livre acesso à Haled e a permanência indefinida no plano físico. Mesmo os ofanins necessitam de permissões de seus superiores para descer à Terra e dar curso às suas funções.

Príncipe: a casta se organiza em assembleias, embora seja a única que não tenha um príncipe.

Divindades: adaptação cultural, moldar aparência, ler emoções, palavra verdadeira, voz de comando, enfraquecer, rejuvenescer, pureza do corpo, telescinese, controlar máquinas.

OFANINS – Os virtudes

R

Os ofanins, também chamados de anjos da guarda, adoram os seres humanos, acima de tudo. Trabalham não influenciando nações, como os elohins, mas ajudando individualmente os seres humanos, amando-os e guiando-os ao caminho do bem. Atuam na Terra dando esperança aos desgostosos, reanimando os desesperados e auxiliando os infelizes a redescobrirem sua fé e auto-estima. Alguns formam avatares no mundo físico, enquanto outros zelam por seus protegidos através da membrana, assistindo-os do plano astral. Sua eterna missão é conduzir as almas à perfeita redenção, afastando-as do julgamento da Gehenna e das punições do Sheol.

Os ofanins são bem-humorados, prestativos, e possuem um formidável sentido de honestidade e justiça. Tendem a ser agradáveis e carismáticos até frente aos mais rudes. Os mortais em geral sentem-se acolhidos na presença (física ou espiritual) de um ofanim. São incapazes de cometer violência ou matar alguém – mesmo que seu inimigo seja um demônio sanguinário ou um espírito maléfico.

Base de operações: a Terra é o campo de atuação dos ofanins, mas diferentemente dos elohins, que estão sempre ligados ao mundo físico, esta casta se reúne no plano astral, e só materializa seus avatares para cumprir missões específicas.

Príncipe: o príncipe desta casta é Rikbiel, que, no entanto, não age como um príncipe, e sim como um conselheiro.

Divindades: manipulação da luz, solidificar luz, forma de luz, restauração molecular, curar doenças, viagem dos sonhos, ler Emoções, controlar Emoções, levitação, ressurreição.

HASHMALIM – Os dominações

Q

Muitos anjos defendem a ideia de que os hashmalins odeiam os seres humanos. Este é um conceito errado – eles não os odeiam, apenas foram criados para julgar (e punir, se necessário) as almas dos mortos antes de permitir seu ingresso no Terceiro Céu, a eterna morada dos justos. Fixados no Segundo Céu, controlam a Gehenna, atuando como juízes e torturadores. De acordo com a filosofia da ordem, o espírito só aprende suas verdadeiras virtudes através da dor e do sofrimento.

No passado, antes da queda dos anjos, Lúcifer era o patrono dos hashmalins, e governava esta camada de trevas. Após a rebelião, a Gehenna tornou-se um purgatório, onde as almas são julgadas e posteriormente seguem dois caminhos possíveis. Uma vez absolvidas, são enviadas para as colônias espirituais do Éden, mas caso sejam condenadas são atiradas ao inferno, direto aos domínios do Arcanjo Sombrio no Sheol. É também na Gehenna onde estão localizadas as prisões celestiais, destinadas aos anjos desobedientes, demônios capturados e outras criaturas que os arcanjos preferem manter sob sua custódia.

Base de operações: o Segundo Céu. Raramente um hashmalim é enviado à Haled, mas algumas vezes suas habilidades de controlar almas são necessárias em missões de busca e investigação. Os humanos sentem uma repulsa inexplicável diante da aproximação dos hashmalins.

Príncipe: o príncipe dos hashmalins é Hashmal.

Divindades: percepção do tecido, visão espiritual, controlar almas, receptáculo, cortina de aço, manipular as trevas, forma de sombra, abalo espiritual, implantar ilusões, ilusão assassina.

ISHIM – Os potestades

P

Os ishins são a casta incumbida por Deus de governar as forças elementais que regem o universo. Antigamente, quando o tecido da realidade era fino, a ordem se submeteu aos arcanjos, ajudando-os a arquitetar e a executar as grandes catástrofes naturais, tais como o dilúvio e as duas últimas eras do gelo. A organização dos ishins é fraca, mas seu poder é grande. Por isso, são invejados e odiados pelos outros alados, especialmente pelos serafins, que se consideram superiores a todos os celestes.

Por representarem as forças elementais, a maioria dos ishins detesta a tecnologia, e acredita que o progresso da humanidade atingiu um ponto crítico, com as armas humanas desafiando as potências da natureza. São alérgicos a produtos industrializados e, em seus avatares, podem ser envenenados se consumirem alimentos refinados.

Base de operações: o Primeiro Céu.

Príncipe: O príncipe desta casta é o anjo Azael.

Divindades da Casta: afinidade com o elemento, controlar elementos, convocar elementais, forma elemental, fúria da natureza, adaptação paraelemental, comunicação animal, comunicação com a natureza, entropia, criar realidade.

MALAKIM – Os vigilantes

Z

No início dos tempos, quando as dimensões paralelas se formaram a partir de “vincos” cósmicos, Deus criou uma enorme biblioteca na camada mais alta acessível aos anjos – o Sexto

Céu – e a batizou de Casa da Glória. Incumbiu os malakins de observar os passos da humanidade, arquivar suas descobertas e estudar cada evento da civilização mortal, da Criação aos últimos dias.

Os malakins são neutros e extremamente reservados – raramente se associam a outras castas e dificilmente deixam o exercício de sua função, a não ser no caso de uma importante missão, e geralmente apenas com a ordem dos arcanjos. Embora detenham um poder fascinante, de controlar o tempo e o espaço, não entram em conflito com as outras castas, por seu caráter rigoroso e imparcial. Eles têm sempre motivações superiores, que os afastam da política e das guerras.

Base de operações: o Sexto Céu. A Casa da Glória é a grande biblioteca a partir da qual os malakins observam o curso da humanidade, profetizam eventos futuros e arquivam os estudos de eras passadas.

Príncipe: o príncipe desta casta é o anjo Kamael.

Divindades da Casta: premonição, clarividência, visão do tempo, prognóstico, desacelerar o tempo, parar o tempo, linha de Cronos, teleporte, realidade dimensional, quebrar o contínuo.

DIVINDADES

Os poderes místicos dos anjos, mais corretamente chamados de divindades, são a potência fundamental que os ligam à essência divina. Cada casta tem suas habilidades especiais, mas o celestial pode, ele mesmo, desenvolver técnicas próprias de defesa e ataque, baseadas nas capacidades comuns de suas ordens. É possível aos anjos aprenderem divindades de outras castas, embora a dificuldade de treinamento e o gasto de energia sejam muito maiores.

Apesar da gama de poderes, a maioria dos anjos detém dois ou três deles, quatro no máximo. À medida que ascendem na hierarquia, muitos preferem se especializar nas técnicas já conhecidas em vez de aprender outras novas.

QUERUBINS

- **Senso do perigo:** esta habilidade permite aos querubins antever certos ataques direcionados a ele, aumentando sua chance de escape e revide.
- **Controle gravitacional:** a manipulação do centro gravitacional do corpo ajuda no perfeito equilíbrio, mesmo em estruturas mínimas, facilitando escaladas e ajudando na execução de malabarismos e saltos altíssimos.
- **Sentidos aguçados:** visão, audição, tato, olfato e paladar são incrementados a patamares sobrenaturais. O celeste enxerga no escuro, fareja a longas distâncias, escuta os mais silenciosos movimentos, sente espectros de calor e descobre a identidade de qualquer indivíduo por meio de seu sangue ou secreções.

- **Detectar presença:** a técnica é uma variação do senso do perigo, e capacita o querubim a pressentir a invasão (benigna ou maligna) de criatura, físicas ou espirituais, se aproximando da área.
- **Foco de energia:** a concentração direcionada da aura triplica, ainda que por pouco tempo, a potência de determinado atributo de motor – força, agilidade ou resistência.
- **Efeito camaleão:** o caçador se mescla tão perfeitamente no ambiente que engana a percepção daqueles que o procuram. Isso não o torna invisível, e quanto mais imóvel o celeste permanecer, menor as chances de ser descoberto.
- **Regeneração:** guerreiros com esta capacidade se recuperam mais rapidamente de ferimentos infringidos tanto em seu corpo espiritual quanto em seu avatar.
- **Ira de Deus:** a ira de Deus torna todos os ataques desarmados duplamente letais. Seus punhos e pernas são energizados com a potência da aura, produzindo uma pequena explosão a cada impacto.
- **Armadura celestial:** semelhante à ira de Deus, utiliza a energia pulsante da aura para criar um escudo invisível à volta do corpo, que protege o anjo contra qualquer ataque mundano.
- **Onda de choque:** A união da ira de Deus com a armadura celestial capacita o guerreiro a desferir uma esmagadora pancada contra o solo, provocando uma onda de choque que desestabilizará inimigos e estruturas.

SERAFINS

- **Rasgo na psique:** a técnica elementar de controle mental faz com que a vítima se esqueça temporariamente de determinado acontecimento imediato ou confunda suas palavras, sem dar-se conta disso.
- **Ler a mente:** o serafim está habilitado a sondar a mente de uma criatura, e vasculhar seus segredos. A profundidade da leitura depende da força mental do adversário, que tentará repelir a investida.
- **Telepatia:** o anjo estabelece uma conexão psíquica com outro indivíduo, geralmente um aliado, permitindo que os dois conversem a longas distâncias, sem a necessidade de contato visual.
- **Manipular a memória:** a manipulação da memória permite que o anjo apague lembranças inteiras de uma criatura e implante novos pensamentos, criados pelo próprio serafim, ou roubados de outrem.

- **Controlar a mente:** uma vez quebradas as defesas mentais da vítima, o celestial pode controlar sua presa tal qual uma marionete, induzindo ações e comportamentos.
- **Choque mental:** o mais poderoso ataque da casta induz à imediata falência cerebral, desfazendo memórias e consciência e as destruindo para sempre. O corpo permanece funcional, porém em estado vegetativo.
- **Voz de comando:** com sua oratória formidável, os serafins são capazes de influenciar grupos inteiros. Este poder não controla a mente das massas, apenas torna os indivíduos mais susceptíveis à sugestão.
- **Controlar o tecido:** o celestial pode tornar o tecido da realidade mais fino ou mais espesso. Isso é útil para facilitar a materialização em certas áreas em que a membrana é muito densa, ou para dificultar que os inimigos invoquem seus poderes.
- **Teleporte:** esta poderosa divindade transporta o serafim de um ponto a outro do espaço, dentro de certos limites, sempre no mesmo plano de existência. A distância é um fator crucial e depende do nível de poder do celeste.
- **Transporte espiritual:** a técnica abre um portal instantâneo entre as dimensões paralelas, fazendo com que o anjo ingresse em outros reinos espirituais, embora nem todas as dimensões sejam acessíveis por meio deste poder.

ELOHINS

- **Adaptação cultural:** elohins com este conhecimento se adaptam mais facilmente aos hábitos, costumes e conjuntos de símbolos das culturas as quais entram em contato. A simples observação do comportamento dos nativos é suficiente para que o anjo se torne um membro da comunidade local, em poucos dias.
- **Moldar aparência:** embora os celestiais não possam alterar a forma de seus avatares, esta divindade habilita o celeste a efetuar mudanças sutis em sua aparência. Detalhes como etnia, idade e comprimento do cabelo podem ser modificados.
- **Ler emoções:** Diferente de ler a mente, esta sondagem mística ajuda na percepção de estados emocionais, tais como raiva, paixão, angústia e felicidade. A técnica é útil para instruir amigos e manipular adversários.
- **Palavra verdadeira:** utilizando a palavra verdadeira, o elohim força a vítima a dizer apenas a verdade, facilitando a persuasão. Geralmente o indivíduo não se dá conta de que está sendo afetado.
- **Voz de comando:** igual à divindade de serafim de mesmo nome.

- **Enfraquecer:** este é um dos mais famosos poderes de ataque da casta. O celestial suga a energia de sua vítima à distância, enfraquecendo temporariamente suas capacidades motoras.
- **Rejuvenescer:** os corpos materiais dos anjos são imunes ao envelhecimento, mas com esta divindade o celestial pode rejuvenescer plantas, animais e especialmente seres humanos.
- **Pureza do corpo:** quando um avatar é destruído, o anjo não morre, mas é afetado por um trauma psíquico, demorando dias, meses ou anos para se recuperar. Elohim com a pureza do corpo não são afetados pelo trauma e se restabelecem três dias após a destruição.
- **Telescinese:** a telescinese é definida como a aptidão de movimentar objetos com a força da mente. O tamanho e peso do objeto que será erguido dependem do grau de poder do anjo.
- **Controlar máquinas:** uma divindade desenvolvida nos tempos modernos e que se tornou popular entre os membros da casta é a habilidade de controlar máquinas – mecânicas ou eletrônicas. Funciona de forma parecida à telescinese, mas em nível de circuitos e engrenagens.

OFANINS

- **Manipulação da luz:** o ofanim concentra em si a milagrosa capacidade de dimanar luz do próprio corpo, ou de uma parte específica dele (mão, cabeça, asas). O poder é muito usado para inibir o avanço de espíritos sensíveis à claridade.
- **Solidificar luz:** a solidificação da luz permite ao anjo criar feixes de raio, escudos e muros de claridade intransponíveis. Raramente os ofanins se valem desta técnica para atacar, preferindo usá-la para proteger seus amigos e aliados.
- **Forma de luz:** o anjo que domine esta habilidade consegue transforma-se em uma esfera de luz, tornando-se, assim, imune a ataques corporais de todos os tipos.
- **Restauração molecular:** este é um nome complicado para um efeito muito simples: curar ferimentos. A restauração molecular é efetiva tanto no plano físico quanto no mundo espiritual, e é aplicável a anjos, humanos e quaisquer criaturas que tenham sofrido alguma forma de dano.
- **Curar doenças:** a variação mais potente da restauração molecular ajuda a curar doenças e afastar enfermidades. Esta divindade é mais bem utilizada em seres humanos, já que os celestes são invulneráveis a tais moléstias.
- **Viagem dos sonhos:** esta é uma maneira eficaz de influenciar as ideias de um ser humano, implantando mensagens em seu subconsciente. Os ofanins usam a viagem dos sonhos como cura psíquica para os desesperados e depressivos.
- **Ler Emoções:** igual à habilidade de elohim de mesmo nome.

- **Controlar Emoções:** semelhante à capacidade de controlar mentes, mas aqui os sentimentos são manipulados, não o intelecto. Além de ser uma virtuosa ferramenta de cura psíquica, também pode ser usada para criar empatia entre o ofanim e seu adversário.
- **Levitação:** flutuar sem o auxílio de asas é especialmente interessante aos anjos materializados no mundo físico.
- **Ressurreição:** o fascinante poder da ressurreição traz um ser humano de volta à vida dentro dos primeiros minutos após sua morte. A espera prolongada torna o processo inútil, uma vez que a alma escapa para sua morada final poucos instantes após o falecimento.

HASHMALINS

- **Percepção do tecido:** mais sensíveis às vibrações do tecido, os hashmalins peritos nesta técnica não só percebem mais facilmente qualquer abalo espiritual (fruto da materialização ou uso de divindades) como pressentem energias místicas residuais – feitiços, impressões de crimes violentos e a presença de fantasmas ou espectros.
- **Visão espiritual:** a visão espiritual permite ao anjo materializado enxergar o plano astral e seus viajantes, percebendo-os através da membrana. Uma vez no astral, a técnica permite visualizar o plano etéreo e outros reinos paralelos, como a dimensão dos sonhos, o mundo dos espelhos e o plano das sombras.
- **Controlar almas:** a mais importante das divindades da casta capacita o hashmalim a roubar a alma de um ser humano, prendê-la em determinados locais ou aprisioná-la em objetos físicos.
- **Receptáculo:** um complemento da divindade acima, o receptáculo permite ao anjo guardar consigo um determinado número de almas. A quantidade depende do grau de poder do celeste.
- **Cortina de aço:** a cortina de aço trava o tecido da realidade, impedindo a materialização e a desmaterialização na área de efeito. Anjos no mundo físico não podem dissipar seus avatares nesses locais, e entidades no plano astral simplesmente não conseguem acessar tais regiões.
- **Manipular as trevas:** a casta usa a manipulação das trevas para moldar objetos sólidos de escuridão, tais como tentáculos e muros rígidos de negritude.
- **Forma de sombra:** Convertendo o corpo em um borrão de trevas, o celestial torna-se imaterial e imune a ataques físicos.
- **Abalo espiritual:** a divindade provoca um tremor no tecido da realidade, afetando criaturas através da membrana. A vibração produzida na Haled pode ferir um fantasma no plano astral, e celestiais no mundo espiritual podem desorientar um ser humano no plano físico.

- **Implantar ilusões:** esta técnica de controle mental desenvolvida pelos hashmalins insere ilusões – geralmente de tortura e sofrimento – na mente da vítima. A divindade era usada originalmente para obrigar as almas a se arrependem de seus pecados, mas também pode ser utilizada como forma de ataque.

- **Ilusão assassina:** as ilusões implantadas causam dores e ferimentos reais, podendo levar a vítima à morte.

ISHINS

- **Afinidade com o elemento:** o nível básico de controle elemental dá ao ishim habilidades básicas relativas à província a qual pertence. Anjos do fogo tornam-se invulneráveis ao calor; mestres da terra são capazes de fundir-se ao solo; ishins do ar respiram mesmo no vácuo e celestiais da província da água não são afetados pela densidade dos líquidos.

- **Controlar elementos:** o celestial invoca concentrações significativas de seus elementos em quantidades suficientes para ataque e defesa: rajadas de fogo, jatos de água, fortes lufadas de vento e tremores de terra.

- **Convocar elementais:** os espíritos elementais são entidades sencientes, incorporações vivas das forças da natureza. O ishim conhecedor desta técnica pode convocar criaturas como essas para auxiliá-lo em suas missões.

- **Forma elemental:** o anjo transforma seu corpo inteiro em fogo, ar, água ou terra, ganhando habilidades especiais de acordo com as províncias as quais domina.

- **Fúria da natureza:** a supremacia sobre as forças da natureza permite ao celestial invocar nuvens de fogo, ciclones, terremotos e maremotos. A técnica consome muita energia.

- **Adaptação paraelemental:** as substâncias elementais podem ser maximizadas com a manipulação dos *paraelementos* – o fogo se transforma em lava, a terra em rocha, a água em gelo e ar em fumaça.

- **Comunicação animal:** alguns membros da castas conhecem técnicas que os permitem conversar com os animais, compreendendo seus pensamentos.

- **Comunicação com a natureza:** muitos ishins aprenderam a estabelecer uma inusitada comunicação com o reino vegetal. As plantas não têm racionalidade ou inteligência, portanto esta interação se dá a partir de impressões, muitas vezes gravadas nas folhas, caules e raízes.

- **Entropia:** o nível de controle do anjo sobre as energias do espaço alcançou tamanho poder que o capacita a destruir praticamente qualquer substância pela simples dissipação de suas moléculas.

- **Criar Realidade:** substâncias orgânicas e inorgânicas (madeira, osso, metal, pedra) podem ser produzidas a partir do reagrupamento de moléculas atômicas, embora não seja possível criar elementos da natureza ou formas de vida.

MALAKINS

- **Premonição** – esta habilidade permite ao malakim pressentir o futuro próximo. Enquanto o prognóstico (ver abaixo) ajuda a enxergar resultados de ações no futuro distante, a premonição indica se há boas ou más vibrações relacionadas às decisões imediatas. Esta técnica é instintiva, ou seja, surge como lampejos mentais que o celeste não controla.

- **Clarividência:** anjos clarividentes enviam seus sentidos a outras regiões, através de portas ou muros, percebendo detalhes de criaturas e objetos distantes no espaço. A divindade só pode ser usada no mesmo plano de existência.

- **Visão do tempo:** o malakim é capaz de perceber impressões temporais, recriando com exatidão o lugar onde está em qualquer ponto da história. A visão se passa na mente, como um filme em três dimensões, e não é possível alterar ou influenciar qualquer acontecimento em curso.

- **Prognóstico:** o prognóstico é útil para efetuar previsões e antever o futuro, embora seja óbvio para os malakins que a história vindoura nunca é imutável – sempre pode ser alterada. Portanto, o resultado das previsões indica caminhos possíveis, não trajetórias certas.

- **Desacelerar o tempo:** esta técnica faz com que o ritmo normal do tempo se reduza, enquanto o malakim permanece intocado. O efeito prático é que todos à volta do anjo se movem muito lentamente, durante o curso da duração desta divindade.

- **Parar o tempo:** o celeste pode literalmente parar o tempo. O único agente que se move através desta zona de dilatação é o próprio anjo. Esta seria uma formidável arma de ataque, mas a casta a utiliza como ferramenta de estudo e comunicação.

- **Linha de Cronos:** não só a consciência, mas o corpo e o espírito do anjo são transportados ao passado. A técnica, perigosíssima em mãos erradas, é desempenhada com responsabilidade pelos membros desta ordem angélica.

- **Teleporte:** igual à divindade de serafim de mesmo nome.

- **Realidade dimensional:** a combinação dos níveis mais altos de controle do tempo e do espaço permite ao malakim criar uma pequena dimensão particular, com leis físicas próprias e construções moldadas à sua vontade. A extensão desta realidade depende do poder do celeste.

- **Quebrar o contínuo:** o malakim com a habilidade de quebrar o contínuo pode pegar um determinado espaço de tempo, no passado ou no futuro, e fazer com que ele desapareça

inteiramente. Isso pode ser feito numa área ou em todo o fluxo do espaço. Com o auxílio da linha de Cronos é possível inserir elementos de um tempo remoto nesses “buracos” do contínuo.

AS SETE CAMADAS CELESTES

O paraíso é uma dimensão única, um cosmo particular, e está dividido em sete camadas.

Primeiro Céu, Tártaro – a primeira camada, o Tártaro, é o lar dos ishins, e contém celeiros de neve e granizo, reservatórios de orvalho e chuvas, câmaras de tempestades e cavernas de nevoeiro. A camada guarda, em si, quatro reinos, controlados por anjos poderosos. Cada domínio é regido por uma província elemental, e em seu centro encontram-se construções magnânimas: a Cidadela do Fogo, capital da província do fogo; o Templo do Trovão, capital da província do ar; o Castelo das Ondas, na província da água; e o Palácio de Areia, núcleo da província da terra. Foi do Tártaro que partiram as hecatombes de antigamente, como o dilúvio universal e a grande tempestade de gelo, que marcou o início da última era glacial.

Segundo Céu, Gehenna – no Segundo Céu reina a completa escuridão sobre os criminosos ali acorrentados à espera do juízo final. Esta camada contém a Gehenna, e seu reservatório de trevas. Aqui, os maus são punidos e os hashmalins os torturam. Por milhares de gerações, antes da queda de Lúcifer, a Gehenna fora governada pelo próprio Arcanjo Sombrio. Naquela época, era para lá que seguiam as almas dos perversos, daqueles que viveram na corrupção e precisavam pagar por seus crimes. Após a guerra contra Miguel e a condenação da Estrela da Manhã e de seus servidores, este nível deixou de ser um calabouço de mortos e tornou-se um purgatório, um lugar de julgamento. Na Gehenna também está fixado o Cárcere do Medo, uma prisão destinada aos anjos foras-da-lei e aos demônios mais perigosos.

Terceiro Céu, Éden – no Terceiro Céu localiza-se o Éden Celestial, uma terra de maravilhosas árvores frutíferas, colinas, montanhas, vales, planícies e florestas de magnífica beleza, onde reina a completa harmonia. Esse é o destino final dos justos que viveram em nome da honra e da bondade. Inúmeras colônias espirituais – verdadeiras cidades onde impera a lei da caridade – estão espalhadas por toda esta camada. Elas são guiadas por almas evoluídas, como os espíritos dos santos, mártires e profetas. Esta é a última camada permitida aos desencarnados, aos humanos já mortos.

Quarto Céu, Acheron – o Quarto Céu é a camada intermediária que divide o paraíso. Dali para cima habitam os anjos e os arcanjos, e por isso Acheron está defendida por dezenas de fortalezas, patrulhadas pelos querubins. Esses fortes têm por objetivo bloquear qualquer invasão, garantir a integridade da morada dos alados e salvaguardar o trono de Deus. Com o início da guerra civil, Acheron transformou-se no principal campo de batalha entre os exércitos de Miguel e Gabriel.

Quinto Céu, Celestia – o Quinto Céu abriga o Vale de Yahweh e Palácio Celestial, onde, antes da cisão dos arcanjos, estes primogênitos alados tomavam suas decisões, assistidos pela assembléia dos arautos. Atualmente, contudo, Miguel se isolou de tal forma que a solidez do conselho tornou-se uma farsa.

Sexto Céu, Raqui'a – aqui fica a Casa da Glória, a grande biblioteca onde os malakins observavam e estudavam os avanços da humanidade. É um lugar grandioso, de luz e sabedoria, onde o príncipe da casta comandou seus discípulos por milênios. Em Raqui'a havia a Bancada da Paz, onde 300 anjos cantavam louvores ao Altíssimo. Agora, todavia, o pavilhão está em silêncio, em espera à aproximação do Apocalipse.

Sétimo Céu, Tsafon – por fim, no Sétimo Céu, Tsafon, o próprio Deus descansa no topo do Monte da Congregação. Apenas aos arcanjos é concedida a dádiva de visitar esta camada.