

# Anjos: A Purificação

*Existem sempre mais de um caminho, o mais fácil é sempre o que lhe causará problemas, mas então porque sempre seguimos este caminho.*

# Demônios: A Negociação

*O poder corrompe, o poder total corrompe totalmente.*

## PRÓLOGO

Não tenha medo criança. Nada está errado.

Meu nome é o Simon, e eu sou de um reino distante além do que você pode entender. Eu não quero lhe fazer nenhum mal. Apenas me enviaram aqui para o ajudar. Você vê criança, há muitas coisas neste universo que você contudo não é capaz de entender. Fadas, magos, criaturas que você nunca imaginou que existissem. Mas não teme, tudo virá com o tempo. Pois se você teme isto, você nunca poderá entender. Há seres que caminham entre você de seu próprio tipo, mas eles não são de seu mundo. Eles não são de carne e sangue, entretanto eles habitam isto como sanguessugas. Estas criaturas vieram a Eden à procura de sua destruição. Eles o arrastariam para abaixo no sem fundo nulo e usariam de banquete sua alma. Estas criaturas não são de seu universo, e você nunca pode os entender. Estas criaturas só serão temidas.

Os conheça como Caídos. Entretanto nenhum nome pode entregar a verdadeira profundidade do mal deles. Saiba que eles não têm nenhum corpo próprio deles, e tem que trabalhar seu poder. Saiba que eu venho aqui para os combater, infelizmente eles eram nossos irmãos. Me conheça como o Simon, o Cherubim, e sabe que eu e minha raça é sua única defesa contra estas criaturas. Apenas eu posso entende-los, apenas eu posso conhecer o mau deles por completo.

Também entenda que nós amamos este lugar, e Ele nos enviou para um propósito maior. Nossas lâminas são afiadas, e nossos olhos visualizam o horizonte. Nós estamos prontos para batalhar, e nenhum preço é grande para conseguirmos a vitória. Porque nós nunca lhe deixaremos ir sem uma briga.

Angel

**E X I S T E M S E M P R E M A I S D E U M  
C A M I N H O , O M A I S F Á C I L É S E M P R E O  
Q U E L H E C A U S A R Á P R O B L E M A S , M A S  
E N T ã O P O R Q U E S E M P R E S E G U I M O S  
E S T E C A M I N H O .**

Demon

**O P O D E R C O R R O M P E O P O D E R T O T A L  
C O R R O M P E T O T A L M E N T E .**

## **Anjos**

No início do Universo, Deus criou os anjos. Todo anjo é tão velho quanto a Sinfonia. Quase porém, todos anjos não são personalidades distintas; eles são "Cantores da Sinfonia" e são responsáveis para sua progressão no dia-a-dia e mantêm tudo funcionando, em harmonia.

Quando um arcanjo retira um anjo da Sinfonia, ele alerta sobre sua existência, que agora será separada. Isto é, quando estava na Sinfonia, ele apenas mantinha as energias do Universo em harmonia com a mente coletiva, agora com consciência individual e memória para um anjo é um novo começo, e quando um anjo fala de seu "nascimento", significa quando um Arcanjo o acordou. Agora o anjo passa a interagir, e não mantém a Sinfonia, mas a protege.

Porque é tão relutante despertar mais anjos do Céu; existe um tempo para criação de novos anjos, e para cada anjo que é acordado, há uma voz à menos que apoia a Sinfonia de Deus. E uma vez que o anjo provou do pensamento independente, é impossível para ele voltar para seu estado original na ordenada Sinfonia divina.

## **Demônios**

Quando Lúcifer e seus aliados caíram, Satã viu sua chance de fazer um exército que combatesse o de Deus em poder.

A primeira Queda das alturas do Céu para as profundidades do Inferno era uma experiência traumática. Muitos demônios acharam que após caírem, existir era insuficiente sem a graça divina, e as forças deles foram separando-se. Os Príncipes colecionaram estes pedaços quebrados de anjos caídos, e os usavam como energia para criar novos demônios.

A maioria dos Príncipes escolhe construir fracos, mas muitos Serventes. Além do benefício de não criar rivais potenciais, tem também o benefício que cada demônio novo tem a habilidade para crescer em poder e ganha forças por experiência e multiplicar a quantia de poder do Príncipe muito mais rapidamente.

Como todo demônio do Inferno contém um pedaço de trabalho manual divino, embora trançado e quebrado, as possibilidades de redenção existem, mas todos dizem que não passa de uma lenda.

## **A Tríade e os Celestinos**

As maiores entidades do cosmo é a formação chamada Tríade, que é representada pela Wyld, a criação, a energia primordial, a essência de tudo, pela Weaver, a tecelã, aquela que molda as energias da Wyld formando um eterno padrão, e pela a Wyrm, a destruição, que mantém a ordem do universo destruindo as imperfeições da Wyld e Weaver. Abaixo da Tríade se encontra os Celestinos, é onde encontramos Gaia, Luna, Helios, os três irmãos que são representados fisicamente no mundo material por Terra, Lua e Sol, em meio a esses Celestinos, encontramos também Deus (Zeus) e Satã (Hades), Celestinos que representam a bondade e a maldade, respectivamente e fisicamente no mundo material por Júpiter e Plutão, que devido a devoção dos humanos, também ganharam representação forte na Umbra. Deus direcionava energias da Wyld para que ela produzisse sempre numa escala as energias primordiais, Satã direcionava energias da Wyrm que destruía tudo o que estava a mais no Universo, mas a Weaver não era redirecionada, e começou a moldar a Wyld e a Wyrm, da maneira que ela desejava, para tentar impedir isso, Deus e Satã criaram seus guerreiros, os anjos e diabretes, que batalhavam para impedir o avanço da Weaver, mas a Wyrm foi presa na teia e para se defender começou a destruir tudo, e buscando cada vez mais tropas, corrompia as crias da Wyld, e da própria Weaver. Lúcifer, o melhor guerreiro de Deus foi atingido pela Wyrm, e foi corrompido pelo seu poder, muitos seguiram ele, surgindo os demônios, enquanto isso, a Wyrm corrompia os humanos, que começaram a poluir e destruir a Terra (Gaia), tornando-a como encontra-se hoje. As 12 luas de Júpiter representam as castas divinas, e o reflexo da sombra delas na Umbra representam as castas infernais, pois Plutão não possui luas, isso simboliza a queda dos anjos e o surgimento dos demônios.

## **A Umbra**

O mundo físico é uma região de mistérios, maravilhas e terror súbito. O mundo espiritual é isso e muito mais. Todas as pessoas em todos os tempos compartilharam uma crença comum de que a vida abrange muito mais que a realidade conhecida pela mente daqueles que a habitam. E eles estão certos. Logo além do Reino material existe outro lugar — um mundo de sombras vivas e luz permanente. Os Celestiais conhecem essa região sobrenatural. É o habitat de todas as criaturas espirituais e o refúgio de monstros indescritíveis. É a alma do Universo e a fonte do grande mal e ao mesmo tempo da bondade. A Umbra é uma dimensão misteriosa que reside próxima ao mundo da matéria, mas não em qualquer parte dentro dele. É um mundo composto inteiramente de energia espiritual, e se separa do mundo comum por uma vasta barreira chamada a Película. Um dia, os mundos gêmeos de matéria e alma foram um só. Eles ainda anseiam reunir-se, mas a dura realidade os separa. O mundo espiritual rompe a Película em muitos pontos para chegar ao físico, mas os dois não podem partir a Película e se unirem. Dentro da Umbra existem muitas dimensões compactas, chamadas Reinos, sendo cada uma governada por leis diferentes de realidade. São dois desses reinos conhecidos como "Os Sete Céus" e "Os Nove Infernos", os Reinos originais dos anjos e demônios.

### **Os Sete Céus**

Um dos Reinos mais distantes na Umbra é o Céu, o qual é dividido em sete partes, cada uma representando um dos coros angelicais, estes planos são grandes ilhas flutuantes, com cidades belas, onde os anjos habitam, abaixo dessas ilhas flutuantes existe um reflexo do mundo real, mas este reflexo é puro e limpo, qualquer outro tipo de criatura não maligna e que consiga entrar neste reino, sente-se calmo e confortável. Mas as lendas dizem que apenas os Celestinos possuem permissão para entrar nestes reinos. (Anjos e Demônios são considerados Celestinos)

### **Os Nove Infernos**

Há muito tempo atrás, no início da criação, antes da Wyrm tornar-se insana, existiam apenas dois Infernos, o principal, onde vive o Imperador, e o segundo onde eram encontrados seus lacaios, os diabretes, após a traição de Lúcifer, muitos anjos caíram diante da corrupção da Wyrm, e foram parar no Inferno, um de cada coro angelical foi corrompido, e onde eles caíram, surgiu os novos infernos, cada um representando os sete bandos infernais, totalizando Os Nove Infernos. O plano do Inferno são grandes quantias de terra flutuando em meio a fogo, magma e líquidos venenosos, ou mesmo cercado por abismos sem fundo onde vários demônios habitam, são poucas as cidades dos demônios, pois eles preferem andar pelo inferno à esmo.

## **A Profecia**

Deus vendo a loucura da Tríade, seus anjos para todas as outras raças que sofreriam enviou, para cada raça, um profeta que ele escolheu, Cristo e sua Ressurreição para os humanos, Fênix e seu Renascimento para os Garou, mas isso nada adiantou, Wyrm estendeu sua corrupção entre todos seus irmãos, filhos da Weaver pouca importância para a Sinfonia dão, filhos da Wyld, defendem-se em vão. Apenas se todos entenderem a importância da harmonia, o Universo voltara a funcionar como antes.

Estes são os dias finais. O fim do mundo está próximo, e logo tudo será levado pelo Limbo. Mas o poder de Satanás cresceu forte, e seus seguidores, movem-se na superfície. Corrompendo, torcendo, sujando. Mas faltando formas físicas para eles, estas bestas têm que utilizar corpos de humanos para continuar os trabalhos deles. Possuindo o corpo, suprimindo a mente, corrompendo tudo ao redor deles. Saltando de corpo a corpo eles continuam a destruição, traga cada vez mais aos mortais um passo a mais para perdição eterna. Mas este mal não vai desenfreado, Deus possui agentes trabalhando entre os mortais. Estas criaturas, os Anjos, movem-se por toda humanidade pelo mesmo método como o inimigo: de corpo para corpo, pessoa para pessoa. A missão deles, entretanto, não é a destruição que os demônios buscam. Eles estão na Terra não para salvar humanidade. Eles estão na superfície em uma ação de prioridade desesperada contra os demônios. Eles estão ganhando tempo até o dia do Juízo, estão enfrentando e estão derrotando seus inimigos onde eles os encontram.

## **Sinfonia, Dissonância e Ressonância**

Quando tudo ocorre normalmente, e flui em harmonia, os anjos falam que a Sinfonia está clara e calma, quando algum anjo quebra o testamento, ou algum demônio quebra a pilastra, ocorre o que todos chamam de dissonância, isso faz com que as coisas ocorram de maneira errada, não importando se o causador é um demônio ou um anjo, ele perdera pontos de luz/trevas mais facilmente, é isso que faz os demônios/anjos "andarem" dentro das regras, geralmente o narrador decide sobre a Sinfonia e a Dissonância e seus efeitos no ambiente do jogo, lembramos que os demônios estão preocupados em não gerar a dissonância por parte deles, para eles não sentirem os efeitos, mas isso não impede deles gerarem dissonância de outros modos, pois esse é o principal objetivo deles. A Wyrm gera dissonância por onde estende seu poder, e os demônios também, mas isso não afeta eles, este é o tipo de dissonância com que os anjos se preocupam, enquanto, se um demônio começar a ajudar um anjo, ele causa uma dissonância nele mesmo, fazendo com que perca trevas. Em geral a Dissonância é o castigo que a Sinfonia impõe aos descuidados. Como o Paradoxo dos magos, esta questão, é meio complicada, porque por exemplo, se você está no deserto e faz aparecer uma tempestade do nada seria um tanto difícil não (em termos de jogo a dificuldade aumentaria e possivelmente o jogador receberia uma dissonância)? Mas um pouco de água não é nada, e não afetaria a Sinfonia. Mas e se vc está neste mesmo deserto e faz aparecer areia ou uma tempestade de areia (a dificuldade reduziria e nunca afetaria a Sinfonia)? Enquanto a dissonância é a quebra da Sinfonia, Ressonância é como seus poderes (que são derivados da Sinfonia) refletem em você, como eles afetam seu modo de agir e sua aparência, devemos ressaltar que apenas poderes que manipulem a aparência, como metamorfose, podem disfarçar a ressonância. Vamos supor que o anjo/demônio é especialista na esfera do Tempo, ele inconscientemente vai ficar um cara distante, meio distraído. Enquanto um especialista na esfera da Vida, conservará seus traços jovens e dificilmente ficará doente. Alguém que utilize o Elemento Fogo, será impulsivo, e alguém que utilize a esfera Vida para destruição ou mesmo outro poder com mesmo efeito, será alguém angustiado e triste. Mas como pudemos observar a ressonância atinge a aparência também, utilizando os modelos acima, temos uma pessoa de feições definidas, e geralmente esbelta para o Tempo, alguém sempre em perfeitas condições (aparência 4 ou mais) para Vida, enquanto o relacionado a Fogo, poderá ter cabelos ruivos.

## TESTAMENTOS

Os anjos possuem suas regras, seus testamentos, são poucos, mas devem segui-los em primeiro lugar, se um anjo quebrar um parágrafo do testamento seguidas vezes, ele corre o risco de perder pontos de luz.

### ***Não cruzaras com outro celestial***

Devido a sua natureza pura, anjos não podem se reproduzirem, a não ser pelo meio de sua forma corpórea, sendo que, deve ser com um ser humano.

### ***Contribuíra para o bem da Sinfonia***

Os anjos estão sempre buscando a correção da Sinfonia, limpando o mundo de tudo o que a distorce, mas geralmente fazem seu trabalho no mundo espiritual.

### ***Aceitarás uma derrota honrada.***

Não apenas em duelos, mas em qualquer outra espécie de disputa, todos os anjos possuem um grau elevado de honra, o qual impede eles de desrespeitarem e os fazem aceitar sua derrota.

### ***Submeter-te-ás aos de Castas mais elevadas***

Dentro da honra conhecida, e de seu próprio respeito qualquer anjo, obedece as ordens de um anjo de casta mais elevada, apenas questionando se este estiver interferindo de modo a causar um distorção na Sinfonia.

### ***Respeitará aqueles inferiores a ti – Todos são filhos do Senhor***

Os anjos existem para corrigir os erros, e os defeitos na Sinfonia, e para isso devem ajudar aos que são inferiores a eles, e eles se sentem bem quando o fazem.

### ***Entregará sua centelha divina em paz***

Um anjo quando perde toda a sua luz, ele procura seu superior, para punição, durante um determinado tempo ele não poderá jogar, pois seu personagem estará se recuperando das trevas que o consumiu, alguns coros não aceitam isso e matam o anjo. Se o jogador não for aceitar a punição ele deve utilizar a regra abaixo. Perder os pontos de luz é perder honra e poucos aceitam a punição, com isso ou morrem ou tornam-se demônios.

Quando um anjo perde todos os seus pontos de luz, ele deve fazer um teste de força de vontade com dificuldade 9, deve obter três sucessos, senão ele torna-se um demônio, para cada dia além do que ele passou no teste, ele perde um ponto de força de vontade, e deve fazer o teste novamente.

### ***Não causarás dissonância***

Os anjos se esforçam o máximo necessário para não aparecerem no mundo real, qualquer um que faça isso sem motivos realmente extraordinários e cause dissonância, será punido por seu superior.

## PILASTRAS

Do mesmo modo que os anjos seguem o testamento, os demônios seguem as pilastras, nelas também existem as regras que os demônios seguem, e quebrando elas, ele não perde trevas, mas é caçado por outros demônios e não sobrevive muito tempo.

### ***Não cruzaras com outro celestial***

Demônios não se reproduzem com outro de sua espécie, devido a saberem que o produto disso irá gerar uma cria muito fraca, então preferem interagir com os humanos para poderem se procriar.

### ***Usará a Sinfonia em seu propósito***

Os demônios não podem quebrar a Sinfonia de modo a atrapalhar seus objetivos, mas podem fazer com que a Sinfonia funcione de maneira contrária, fica a cargo do narrador, se a Sinfonia irá causar dissonância no demônio ou no ambiente.

### ***Aceitarás uma derrota.***

São constantes os duelos e disputas entre os demônios, e perder um deles o proíbe de reclamar sobre o mesmo, sendo o duelo justo ou não, fugir de um duelo é considerado como dissonância. É claro que o demônio poderá fugir se notar que irão mata-lo.

### ***Submeter-te-ás aos de Castas mais elevadas***

Demônios odeiam submeter-se, mas aprendem rápido está pilastra, caso desobedeçam, aprendem com a dor.

### ***Compartilhará com seu Mentor/Líder os frutos da vitória***

Os demônios odeiam essa regra, mas são obrigados a entregar pontos de alma após o término de uma missão, qualquer quantia é válida, no mínimo dez pontos de alma.

### ***Entregará sua centelha infernal em honra ao seu Imperador***

Quando um demônio perde todos os seus pontos de trevas, ele torna-se um demônio "bom" mas fraco, ou morre, isso é desonroso para qualquer demônio, então eles devem procurar o Imperador e pedir punição, o Imperador geralmente não tolera isso, e certamente isso conduzirá a morte do demônio.

### ***Não causarás dissonância***

Do mesmo modo que os anjos, os demônios evitam aparecer no mundo real, pois, dominando a mente, eles não ganham almas, é necessário convencer por negociação, caso um demônio mostre sua verdadeira forma, fica muito difícil convencer alguém de entregar a alma, além de possíveis caçadores procurarem por demônios mais freqüentemente.

## CASTAS INFERNAIS

Os demônios têm um sistema muito rígido de castas sociais. A casta de um demônio determina, entre outras coisas, quantos poderes infernais ele pode ter. Diferente de outros sistemas de castas, a casta de um demônio é comprada: para fazer parte de uma casta superior, ele deve entregar um determinado número de pontos de alma ao Imperador do Inferno.

CASTA	LIMITE DE PODERES	ALMAS NECESSÁRIAS
Verme	1	0
Lacaio	2	20
Soldado	3	50
Serpente	4	100
Torturador	6	300
Cavaleiro	8	666
Corruptor	10	900
Maldito	12	1100
Duque	14	1300
General	16	1500
Lorde	18	2000
Príncipe	20	7000
<b>Imperador</b>	*	*

## CASTAS ANGELICAIS

Os anjos têm um sistema muito rígido de castas sociais. A casta de um anjo determina, entre outras coisas, quantos poderes angelicais ele pode ter. Diferente de outros sistemas de castas, a casta de um anjo é comprada: para fazer parte de uma casta superior, ele deve entregar um determinado número de pontos de alma ao Senhor. Entregando os pontos de alma ao Senhor ele prova o quanto ele cumpriu com sua parte na Sinfonia.

CASTA	LIMITE DE PODERES	ALMAS NECESSÁRIAS
Iniciante	1	0
Aprendiz	2	20
Seguidor	3	50
Soldado	4	100
Zealote	6	300
Cavaleiro	8	600
Conselheiro	10	800
Paladino	12	1000
Pacificador	14	1300
Purificador	16	1500
Maestro	18	2000
Arcanjo	20	7000
<b>Senhor</b>	*	*

## CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

Há dois procedimentos principais para criar personagens. O primeiro refere-se à ascensão, onde os jogadores começam na primeira casta, pois as três primeiras castas são sempre subordinadas a alguém e sempre recebem ordens e missões. Precisam juntar pontos de alma suficiente para conseguirem uma casta mais elevada e saírem desta situação. Esses personagens são construídos com 6/4/2 pontos para atributos, 12/7/3 para habilidades e 2 pontos para seu poder inicial, sua casta será 1, 5 pontos para antecedentes, 6 pontos de alma iniciais e 6 pontos de bônus. O segundo tipo é o mais usado em campanhas, um personagem mais avançado, ele está na Terra, irá confrontar outros seres despertados. Esses personagens são construídos com 8/5/3 para atributos, 15/10/5 para habilidades e 6 pontos para poderes, a casta inicial será 3, 5 pontos para antecedentes, 20 pontos de alma iniciais e 15 pontos de bônus.

### Uso dos Pontos de Bônus

Atributos: 5/1                      Habilidades: 2/1                      Poderes: 5/1  
Força de Vontade: 2/1      Pontos de Alma: 1/2                      Fúria: 3/1  
Antecedentes: 5/1              Luz/Trevas: 4/1

### Uso dos Pontos de Experiência

Atributos: Nível atual x5                      Habilidades: Nível atual x2                      Poderes: Nível atual x5  
Força de Vontade: Nível atual      Fúria: Nível atual x3  
Nova Habilidade: 5 pontos                      Novos Poderes: 10 pontos  
Qualquer característica (poderes, atributos ou habilidades) de um anjo/demônio pode ultrapassar cinco níveis, não importando a casta em que ele se encontra.

## AS TRÊS FORMAS

Os anjos e demônios possuem 3 formas, que são a corpórea, a etérea e a celestial. Cada uma das formas é utilizada em um reino diferente (material ou na umbra), a forma celestial pode ser usada em qualquer dos ambientes, e não recebe ajustes, as outras duas formas recebem ajustes conforme segue e são elas a forma etérea que pode apenas ser usada na umbra e a forma corpórea que só pode ser usada no reino material.

A forma corpórea, interfere no mundo real normalmente, e funciona como todas as criaturas no mundo real, os atributos físicos e sociais são da criatura possuída, apenas os mentais são do anjo/demônio, cada anjo ou demônio pode apenas ter uma forma corpórea, ela pode ser um ser humano ou até mesmo um animal como um pássaro, a forma celestial é na qual os poderes funcionam, como metamorfose, vôo, etc.;, nesta forma, anjos com asas, demônios horrendos, não recebem ajustes, e por último a forma etérea, nessa forma todos os atributos físicos do anjo/demônio são igual a sua luz/trevas, pois agora estão na sua forma espiritual pura, só podem ser atingidos por anjos/demônios ou espíritos, e também só podem atingir anjos/demônios ou espíritos, nesta forma eles não recebem dano agravado. Qualquer outra criatura que tente atingi-los nesta forma, recebe uma penalidade de 5 dados no dano, e este dano é considerado normal para efeitos de regeneração, esta penalidade se aplica ao anjo/demônio que tente atacar outras criaturas na umbra também.

## BANDOS E COROS

Podemos considerar os bandos e coros como as raças, os bandos são as raças infernais dos demônios, enquanto os coros são as raças angelicais dos anjos. Funcionam como as tribos garou ou clãs de vampiros, cada um com sua especialidade.

### COROS

Coros são as raças angelicais, existem sete coros, e cada um possui suas próprias características e ideais, por possuírem visões diferentes, ocorrem conflitos entre eles próprios, com isso, muitos são corrompidos e tornam-se demônios.

#### Seraphim



Difícilmente são encontrados com outros anjos, pois devido a sua devoção a verdade, têm que se esforçarem para se misturarem socialmente com outros anjos. Geralmente possuem uma alta empatia e poderes relacionados a descobrir a verdade sobre o que os outros estão dizendo. Caso um Seraphim minta, é certeza que ele perderá um ponto de luz, sua raça impede de mentir, com isso todos os Seraphims recebem um pênalti em jogadas sociais em relação a outros anjos. Normalmente estão em sua forma celestial, em trajes gregos, de cores azul clara.

Seraphim 7 pontos de luz inicial

#### Cherubim



Sempre procuram fazer amizades, sua empatia para com todos é muito alta, sua percepção é a melhor entre os anjos, além de saber escolher sua forma corpórea, e também consegue usar suas habilidades de percepção nela, também possuem um código de honra de sempre proteger sua parte corpórea (caso ele não proteja sua parte corpórea perde um ponto de luz). Cherubins são encontrados com qualquer outra raça angelical e são considerados guardiões e protetores.

Cherubim 7 pontos de luz inicial

#### Ofanim



Se os Seraphims são a incorporação sobrenatural da verdade, os Ofanins incorporam a impulsividade, o que é muito perigoso para um anjo, caso eles tentem se opor a esta natureza, perdem pontos de luz mais facilmente. Suas habilidades são relacionadas ao poder físico, e ao movimento, geralmente possuem teleporte, ampliações ou incremento. Os Ofanins sempre estiveram ligados com as grandes descobertas de qualquer raça, pois adoram a evolução controlada.

Ofanim 6 pontos de luz inicial

#### Elohim



Os Elohim pregam o equilíbrio celestial, para eles não é necessário eliminar de todo as energias negativas, pois, sem o equilíbrio a Sinfonia não funcionaria corretamente, mas eles concordam com os demais que ultimamente a situação está fora de controle e que as forças negativas devem ser reduzidas o mais rápido possível antes que a Sinfonia se quebre por completo. Elohim nunca ajudarão criaturas da Wyrm, mas houve uma época que sua intervenção era para os dois lados, são eles os quem mais sofreram com a loucura da Tríade.

Elohim 6 pontos de luz inicial

## Malakim



Os Malakins são os anjos mais poderosos, mas também os que menos se manifestam no mundo real, enquanto a principal missão dos outros anjos é manter a Sinfonia em perfeitas condições, os Malakins protegem e eliminam tudo o que pode intervir na Sinfonia, incluindo outros anjos, anjos com dois ou menos pontos de luz, são caçados pelos Malakins como se fossem demônios, Malakins não possuem senso de humor e nem mesmo sentimentos, são intolerantes a qualquer criatura maligna e jamais se rendem, Malakins não transformam-se em demônios, quando chegam a dois pontos de luz ou menos, ou se retiram para purificação ou pedem para seus companheiros para que o matem. Eles próprios dizem que sua missão é punir os pecadores. Suas habilidades são voltadas para purificação, e ver honra e desonra das criaturas.

Malakim 8 pontos de luz inicial

## Kyriotates



O Kyriotates não possuem forma corpórea inicial, e só podem ficar por 24 horas com sua energia parada em um corpo, para contrabalançar isto, eles geralmente sabem tudo do corpo que se apossaram, mas dificilmente podem interferir no mundo real com este corpo. Os Kyriotates também podem possuir mais de um corpo ao mesmo tempo, vindo assim, vários locais, isto também depende do Kyriotate, e de seu poder. Além das habilidades básicas do corpo (um Kyriotate que habita um pombo pode voar como o pombo pode voar), as únicas habilidades que um Kyriotate tem na forma corpórea obtida emprestada são as habilidades da forma e as que ele trouxe com ele, mas geralmente ele não saberá usar (um Kyriotate que habita um pombo correio não ganha qualquer habilidade particular para achar a casa do pombo). Todos o Kyriotates têm uma sensação de dever ao corpo anfitrião, e deixando um corpo pior do que eles acharam gera dissonância (quebra da Sinfonia). Sua principal missão é fazer com que seus protegidos vivam em paz e em harmonia.

Kyriotates 6 pontos de luz inicial

## Mercuriam



Os Mercurians pregam a paz, seus poderes geralmente purificam ou acalmam as criaturas, nunca lutam, e são raros de encontrar na forma corpórea, preferem ficar no máximo na umbra purificando espíritos, são extremamente pacifistas e tentam impedir as brigas entre os coros. Possuem uma obsessão com relação a estética, e adoram deixar as coisas em perfeito estado. Eles são os mais ligados aos seres humanos, sempre curiosos em saber sobre eles, e sobre o mundo real, fazendo o possível para melhorá-lo.

Mercurians 7 pontos de luz inicial

## BANDOS

Como os coros, existem sete bandos, que são as raças demoníacas, cada uma representa um coro que foi corrompido, formando as criaturas mais poderosas dos reinos inferiores.

## Balseraph



A complexa e falsa realidade construída por um Balseraph faz com que ele sempre esteja mentindo, isso é um ato compulsivo. Além disso, todos os Balseraphs são paranóicos, com ênfase em suspeitar que todo mundo ao redor deles está mentindo. Os poderes dos Balseraphs lhes permite mentir convincentemente sobre quase qualquer coisa e fazer com que os outros acreditem (apenas os Seraphins não são afetados). Se ele contradizer suas mentiras, gerará uma dissonância.

Balseraphs 7 pontos de trevas inicial

### Djinn



São os Djinns os principais guerreiros do inferno, são eles os executores e assassinos, geralmente em invocações de vingança onde é necessário matar alguém, são eles os escolhidos, nenhum outro demônio adora a dor, o sangue derramado ou as guerras como ele, muitos dizem que as principais guerras na terra foram causadas por demônios Shedins e Djinns.

Djinn 8 pontos de trevas inicial

### Calabin



Sempre surgem com alguma deficiência, seja ela física ou mental, geralmente escolhida pelo narrador, essa deficiência não pode ser camuflada ou removida (as vezes surge até na forma corpórea), mas pode ser piorada. Todos os Calabins manipulam a energia celestial de forma destrutiva, mas se não conseguem ferir seu alvo, ele não pode atacar este alvo novamente (apenas alvos corpóreos não podem ser atacados novamente). Calabins geralmente manipulam os elementos fogo, trevas, ou qualquer outro poder com os quais eles podem gerar destruição sem serem vistos, como colocar fogo em barcos de petróleo, etc.:

Calabin 7 pontos de trevas inicial

### Habbalah



Os Habbalahs são definidos claramente pela ilusão deles, "Nós estamos em uma Missão Divina". Seus poderes são ligados as emoções e na mente das vítimas, ou afetar seu espírito. Mesmo com essa ilusão de ainda servir Deus, não faz deles seres bondosos, e geralmente estão afetando as pessoas de maneira a quebrar a Sinfonia. Todos os Habbalahs são loucos, ou a simples destruição para eles é uma brincadeira, geralmente eles são encontrados nas igrejas que corrompem seus seguidores por dinheiro, ou em seitas de satã.

Habbalah 6 pontos de trevas inicial

### Lilim



Filhas da mulher que veio antes de Eva. As Lilins dificilmente são encontradas fazendo "maldades", elas geralmente condesem desejos para os humanos, em troca de serviços, almas, ou outros favores, adoram satisfazer os prazeres masculinos, e seus poderes são relacionados a mudanças, sedução, aparência, sorte, e matéria. Geralmente são encontradas na forma de lindas demônias. A maioria, mas não todas, serve ao Inferno.

Lilim 6 pontos de trevas inicial

### Shedim



Os Shedim adoram corromper as pessoas, sempre procurando novos corpos para tirarem tudo o que precisam de conhecimento e energia vital para eles. Como os Kyriotates, Shedins não possuem nenhuma carne própria deles, e tem que roubar dos mortais (é o que eles adoram fazer). Eles podem possuir qualquer corpo, de acordo com os poderes que possuir. Shedins não podem possuir vários corpos, e tem que sempre trocar de corpo a cada 24 horas. São os demônios mais raros, e geralmente vivem pouco, para cada 2 horas sem um corpo possuído os Shedins perdem 2 pontos de alma.

Shedim 7 pontos de trevas inicial

## Impudites



O Impudites têm a própria marca deles de pacifismo (não podem matar humanos). Além de não poderem matar, ao verem algum humano sendo morto(ou o que eles pensam que seja um humano), eles atacam o causador da morte sem dó, principalmente se foi a forma corpórea dele que morreu.

Impudites fazem todas as jogadas de ataque com uma penalidade de -4 quando tentando afetar os humanos, ou -1 quando tentando afetar formas celestiais. Para isso, seus poderes geralmente são destinados a dominar e convencer a vítima, gerando confiança nele, além de roubar a alma da vítima deste modo, ele pode utilizar ela para atacar seus inimigos (pois apenas ele sofre a penalidade de ataque e não os seres dominados).

Impudites 6 pontos de trevas inicial

## OUTROS

Os celestiais neutros são as mais difíceis de serem encontrados, são tão raros que muitos dizem que são apenas lendas, essas criaturas com o passar do tempo não se preocupam com castas, e passam a sobreviver sem a dependência de qualquer superior ou das entidades as quais são ligadas.

## Bright Lilim



Lilins que não obedecem seus superiores e se desgarram dos bandos infernais e que além de se purificarem, conseguem um coro para entrar passam a evoluir como anjos, seus poderes são parecidos com os da Lilim do inferno, mas estas não são consideradas nem anjos, nem demônios, elas agora devem agir de modo bondoso, e sempre se esforçar para ajudar as pessoas, pois elas podem cair e se tornar Lilim novamente, são muito raras, alguns dizem que elas são lendas, outros dizem que elas são a prova de que até os demônios podem ser purificados.

Preferem não entrar em coros, e nem voltar para seu bando, sobrevivendo e ajudando, mas sem evoluir em castas.

Bright Lilim 1 ponto de luz inicial

## Diabretes



Sendo os primeiros demônios criados por Satã, e devido a isto não possuem nenhuma ligação com os coros divinos, são extremamente fracos, estas criaturas atualmente são raras, pois os outros demônios as caçam para poderem sugar seus pontos de alma, considerados extintos, pois só existem alguns no plano real, e atualmente são usados por outros demônios como escravos, não sobem além da quinta casta infernal, e param sua evolução nela.

Diabretes 1 ponto de trevas inicial

## ESSÊNCIA

A essência pode ser Terrestre ou Celestial, isto indica como o personagem surgiu, se ele era um humano que se tornou anjo/demônio após a morte, ou se ele tem como origem no inferno ou no céu.

### ☀ Terrestre

São crianças que nascem com o espírito de um anjo/demônio adormecido, e até aproximadamente 20 anos de idade não sabem o que realmente são e também não sofrem os efeitos de pertencerem a raças celestiais, após despertarem, passam a entender, e a seguir seu próprio caminho, geralmente eles pouco procuram ir para seus locais celestiais (céu ou inferno) e são os mais encontrados na Terra, são os melhores para jogadores iniciantes, pois, praticamente vivem como nós.

Ajustes Fúria Inicial 5 Força de Vontade Inicial 5 Pontos Luz -1 Trevas -1

## **Celestial**

Surgem em seus planos de criação (céu ou inferno), e são mais voltados para sua verdadeira natureza, não são apegados ao mundo material, cada qual possui sua origem, praticamente não pensam duas vezes em atacar seus opostos, e são mais raros no plano real, no máximo, são encontrados na Umbra, realizando trabalhos para seus superiores.

Ajustes                    Fúria Inicial 3    Força de Vontade Inicial 5                    Pontos Luz +0 Trevas +0

## **SIGNOS**

Sob que signo o demônio/anjo nasceu determina algumas diferenças em suas qualidades, e acima de tudo, seu modo de agir.

### **Aries**

Espontâneo, "feito de uma só peça", você vive no presente e sente que tudo o que acontece em torno de si lhe diz respeito. É às vezes brutal em seus excessos de franqueza, mas ignora isso! Não leva muito em conta os ensinamentos da experiência, mas tem entusiasmo, energia, e luta com coragem. É acusado de ter um temperamento forte, e tem. A paciência com detalhes não é seu ponto forte. Preocupa-se consigo mesmo. Você precisa liderar, estar à frente e em constante atividade. Posição de guiar, comandar, tomar decisões, indicar métodos de ação. Coloca as pessoas em 2 categorias: amigas e inimigas.

Ajustes                    Fúria -1 Força de Vontade +1    Pontos Luz +1 Trevas -1

### **Touro**

De primeiro instante, calmo e parado, prefere não interferir em discussões, não sugere, nem diz opiniões próprias, prefere a ação, se é para fazer, não temos tempo para pensar, faremos com toda certeza, discussões são para quem tem tempo. Não pensa duas vezes antes de agir, se ofendido, prefere dar uma chance, mas na segunda vez não pergunta antes de ver do que é feito seu oponente.

Quando em grupo, prefere esperar os outros decidirem o que ele deve fazer, e parte para cumprir seu objetivo assim que possível.

Ajustes                    Fúria +2 Força de Vontade -2    Pontos Luz -1 Trevas +1

### **Gêmeos**

Móvel, rápido e adaptável, é mestre na arte da adaptação e da meia-volta. Sua curiosidade intensa aliada a uma grande vivacidade de espírito faz com que freqüentemente seja acusado de superficial. A fantasia o encanta, gosta de companhia e de diálogo, mostra desembaraço, quando não virtuosidade, mas é com freqüência inquieto e, sobretudo, nervoso, instável. Interessado em tudo: que, quem, como, quando, onde e porque são suas palavras preferidas. Pode interferir demais. Sempre tenta fazer as coisas ao mesmo tempo.

Ajustes                    Fúria -1 Força de Vontade +1    Pontos Luz -1 Trevas +1

### **Câncer**

Impulsivo, teme freqüentemente o mundo exterior diante do qual desenvolve uma atitude de auto-proteção, construindo uma couraça para se proteger, armando-se de indiferença. Na pós-vida, seus fantasmas e suas descobertas marcam-no muitas vezes definitivamente, tornando a realidade distorcida. Um pouco passivo, às vezes negativo, ao mesmo tempo nômade e sedentário, sonha com a evasão que às vezes realiza; mas a necessidade de segurança, a imagem do "atracadouro" é uma idéia fixa. Precisa de base para executar seus serviços. Seu refúgio é tudo, mesmo que raramente esteja lá. Move-se em círculos em vez de diretamente.

Ajustes                    Fúria -1 Força de Vontade -1    Pontos Luz -2 Trevas +2

## ♌ Leão

Sempre perseguindo uma imagem ideal de si próprio, desejando evoluir e se afirmar, teme freqüentemente, sob uma aparência de segurança, não estar "à altura". Voluntarioso, empreendedor, generoso mas autoritário, falta-lhe às vezes visão ao querer ajudar os outros, pois ajuda segundo suas normas pessoais. Tem um sentido de organização inteiramente notável, ignora a mesquinharia e detesta a mediocridade. Atribui grande importância à estima dos outros, e deseja sobretudo poder. Líder, se não recebe atenção perde interesse. Sabe distribuir deveres e competências, delega. Gosta de elogio, mas é teimoso e não aceita pressões. Orgulhoso, não esquece ofensa.

Ajustes Fúria +1 Força de Vontade +1 Pontos Luz -1 Trevas -1

## ♍ Virgem

Pontual, organizado, perfeccionista e aplicado, tem necessidade de uma vida bem estruturada. Gosta de saber onde vai e detesta os grãos de areia em sua engrenagem bem lubrificada. Tem o espírito metódico e às vezes se mostra conformista, hesitante e econômico. Altamente confiante em seus próprios meios, mas age com grande seriedade. Sujeito a acessos de revolta compensatória, explode às vezes e se torna ambivalente: pudico e desregrado, ingênuo e cínico, provocante, desorganizado, gastador. Crítico, detalhista adora ajudar, servir. Firme nos seus princípios, luta por eles até o fim.

Ajustes Fúria -2 Força de Vontade +2 Pontos Luz +2 Trevas -2

## ♎ Libra

Nada existe, sem harmonia, tudo que vem perturbá-lo, discussões, conflitos, barulho e violência o fere. Infinitamente sensível aos ambientes, gosta de viver num clima calmo. É tolerante, busca o meio termo. Seu desejo de fazer a escolha mais perfeita o conduz a dolorosas hesitações. Senso de justiça e harmonia, senso de equilíbrio e proporção. Se isso for alterado torna-se indeciso e influenciável. Pode tornar-se nervoso, confuso, teimoso, até que o equilíbrio seja restaurado. Não quer sujar as mãos, prefere que os outros façam, apenas sugere opiniões. Quer ser apreciado, admirado, elogiado. Trabalha melhor se em parceria ou cooperação com outra pessoa, para ser reasssegurado de que está indo bem.

Ajustes Fúria +1 Força de Vontade -1 Pontos Luz +1 Trevas +1

## ♏ Escorpião

Incapaz de viver muito tempo na calma, adora transformações, é ansioso e exigente. Não lhe falta resistência nem energia e dá tudo de si em situações difíceis. Sente-se diferente dos outros, tem dificuldade em se integrar, ainda mais porque raramente está livre de tensão. Lúcido, espírito penetrante, crítico e perspicaz. Percebe nos outros o "defeito da couraça". Determinado, concentrado, confiante. Não se deixa influenciar, manda na sua vida, portanto é responsável pelo que lhe acontece. Pode elevar-se ou decair. Não gosta de ser contrariado, nem que indaguem dos seus motivos. Força situações. Ajuda-se, se quiser, aos outros. Vingativo, antagônico, sarcástico, violento. Auto-respeito, não se preocupa com o que os outros pensam. Tudo ou nada.

Ajustes Fúria +1 Força de Vontade -1 Pontos Luz -1 Trevas +1

## ♐ Sagitário

Companheiro, aberto, parece sincero mesmo quando está sendo superficial. Cândido, direto, senso de justiça. Sua visão é mais teórica e teatral do que prática. Promotor nato, organizador, administrador, não quer rotina. Entedia-se com detalhes e deixa de lado. Pega mais do que pode e atrapalha-se. Estimulante, inspirado, transmite confiança. Interesse em novas idéias e maneiras de fazer coisas. Independente, rebelde, não agüenta o confinamento. Infantil, não quer saber de coisas sérias. Tendência a jogar, apostar, pegar chances. Pode ir longe demais. Não fica parado. Sociável, faz coisas para os outros, mas no seu próprio tempo. Defeito de adiar tudo. Usa a teoria de que se manter pensamento positivo tudo correrá bem, e acaba dando certo.

Ajustes Fúria -1 Força de Vontade +2 Pontos Luz +1 Trevas -2

## ♄ Capricórnio

Expande-se em geral, pois a precocidade não é seu forte. É reservado, reflexivo e tímido, pois tem medo de se tornar aborrecido. Avesso a qualquer tipo de oportunismo, tem convicções profundas na autenticidade e na moralidade. Conservador, sério, ambicioso, surpreendentemente social. Eficiente, podendo ser bastante produtivo quando sob tensão ou com um objetivo. Prático, empreendedor, cauteloso. Parece tímido e não agressivo, mas tem paciência e ar de desinteresse até conseguir o que almeja. Brilha no mundo comercial, material. Valoriza prestígio e realização, senso de dever. Quando gosta, devota-se e sacrifica-se. Respeito por lei, autoridade, ordem, quer ter uma boa posição também.

Ajustes Fúria +2 Força de Vontade -2 Pontos Luz +1 Trevas -1

## ♒ Aquário

Independente, agitado e rebelde, utiliza da metodologia do faça o que eu digo, não faça o que eu faço, sempre contradiz os outros, individualista e orgulhoso, desafia opiniões, e questiona tudo.

Faz tudo a sua maneira, deseja ser necessário, e faz as coisas mesmo que não lhe peçam, inovador, procura sempre mudar as coisas, procura sempre conhecer e saber mais que os outros.

Ajustes Fúria +1 Força de Vontade -1 Pontos Luz -1 Trevas +1

## ♓ Peixes

Gentil, idealista, artístico, percebe a beleza. Comodista, sonhador, viva e deixe viver. Quer ser você mesmo, em qualquer circunstância, não segue idéias dos outros a não ser que concorde. Vê tudo num sentido geral, livre pensador, ignora o que os outros acham, está sempre na sua, embora possa mergulhar dentro do outro e perder a sua identidade. Sabe sondar as profundezas, perceptivo e intuitivo e pode achar que todo mundo adivinha como você, então não conta ou não pede coisas. Nem sempre raciocina, intui. Se sua segurança emocional fica ameaçada, esconde-se ou fica teimoso, inflexível, como toda água. Olha o mundo diferente, escapa de sua realidade, seu mundo é outro, onde ninguém lhe exige nada.

Ajustes Fúria -1 Força de Vontade +1 Pontos Luz +1 Trevas -1

## FRAQUEZAS DE ESSÊNCIA, COROS E BANDOS

### ESSÊNCIA

#### Terrestre

Devido a serem pouco apegados aos seus reinos de origem, qualquer celestial de essência terrestre possui um redutor de 1 em jogadas sociais com celestiais de essência celestial.

#### Celestial

Poucos de essência celestial são encontrados no mundo real, pois possuem pouco interesse nos acontecimentos mundanos, mas seu maior defeito é que queimam um ódio profundo com relação a suas contra-partes, qualquer celestial deve obter três sucessos ou mais num teste de vontade para não atacar seu oposto.

### COROS

#### Seraphim

Sua natureza de sempre defender a verdade faz com que outros anjos vejam os seraphins ao mesmo tempo como ótimos aliados, mas de pouca amizade, seraphins recebem um redutor de 1 em jogadas sociais com outros anjos.

#### Cherubim

Possuem grande ligação com sua forma corpórea, e geralmente é o mais encontrado no plano real, cherubins são obrigados a defender sua forma corpórea, muitas vezes com a vida.

### **Ofanim**

Impulsivos por natureza, ofanins sempre procuram conhecer sobre tudo, no local onde esteja, ou até mesmo tentar fazer, por exemplo, se um ofanim está num coro onde a maioria sabe o que é um cinema, o ofanins não se contentará enquanto não saber o que é um cinema, ou podemos citar problemas maiores, um ofanim quer saber como funciona o cinema. Ir contra sua vontade, fará com perca pontos de luz, além de ter que passar em um teste de força de vontade.

### **Elohim**

Elohins notaram que a balança do universo está em desequilíbrio, e atualmente sua missão é eliminar o que está gerando isso, elohins não podem deixar qualquer injustiça ocorrer, ou mesmo, não podem deixar com que as coisas saiam do seu controle. Elohim não podem deixar vivos qualquer demônio de poder menor que o seu.

### **Malakim**

Executores por natureza, todos os malakins odeiam criaturas malignas, e sempre eliminarão elas, sua maior desvantagem é que, sempre deve estar sabendo o que seu coro está fazendo, não permite erros do coro onde se encontra, e sempre se matam ao invés de se renderem as trevas, malakins também devem eliminar qualquer anjo que esteja propenso a se tornar um demônio.

### **Kyriotes**

Kyriotes não adotam formas corpóreas como os outros anjos, pois, não podem ficar no mesmo corpo mais que 24 horas, mas mesmo ficando apenas este tempo, possuem grande ligação com sua forma corpórea, e são obrigados a possuir pelo menos uma forma corpórea, kyriotes são obrigados a defender sua forma corpórea, muitas vezes com a vida. Para cada hora sem nenhuma forma corpórea perdem 4 pontos de alma.

### **Mercuriam**

Mercurians odeiam lutar, e adoram o plano real, quando enfrentam qualquer criatura originada do plano real recebem um redutor de 2 nas jogadas de ataque contra esta criatura.

## **BANDOS**

### **Balseraph**

Jamais falar a verdade, este é o lema dos balseraphs, sempre que um balseraph for informar algo importante, ele irá dizer o contrário ou aumentará o efeito, para contradizer sua mentira, deve passar em um teste de vontade, mesmo assim ficará sujeito a perder trevas.

### **Djinn**

Assassinos e executores, djinns não possuem nenhuma piedade de seus inimigos, nunca deixará um inimigo vivo, e não conseguem resistir a esse instinto, djinns sempre causam brigas nos bandos onde se encontram, e não se importam em destruir seus próprios aliados para conseguirem o que querem.

### **Calabin**

Calabins são sinônimos de destruição, preferem resolver tudo em combate do que em conversas, todos os calabins possuem uma deformação que não podem ser escondidas, alguns possuem cicatrizes de quando tinham asas, também quando erram um alvo corpóreo, seja atacando, ou tentando dominar, eles não podem tentar novamente.

### **Habbalah**

A maioria dos habbalah são loucos, outros possuem a ilusão de ainda estarem servindo a deus, contradizer um deles significa um insulto, o que geralmente gera a morte, de um dos dois lados.

### **Lilim**

Pode parecer estranho, mas lilim odeiam utilizar seus poderes em benefício próprio, preferem trocar seu enorme poder, por serviços, favores ou almas, lilim só podem utilizar seu poder para si em situações onde ela realmente tem certeza de que não sairá viva, deverá testar força de vontade para utilizar os poderes, lilim dificilmente fazem trocas com outros demônios, pois preferem mandar neles, também tendem a "adotar" um exemplar masculino de alguma espécie no plano real para satisfazer suas "necessidades".

### **Shedim**

Shedins não adotam formas corpóreas, ao invés disso, necessitam ficar mudando de corpo constantemente, para cada 2 horas sem um corpo possuído os Shedins perdem 2 pontos de alma.

### **Impudites**

Além de não poderem matar, ao verem algum humano sendo morto(ou o que eles pensam que seja um humano), eles atacam o causador da morte sem dó, principalmente se foi a forma corpórea dele que morreu. Impudites fazem todas as jogadas de ataque com uma penalidade de -4 quando tentando afetar os humanos, ou -1 quando tentando afetar formas celestiais.

### **OUTROS**

#### **Bright Lilim**

Como as lilim, odeiam utilizar seus poderes em benefício próprio, mas ao invés de trocar por favores, elas realmente ajudam um lugar ou até mesmo uma comunidade, bright lilim só podem utilizar seu poder para si em situações onde ela realmente tem certeza de que não sairá viva, deverá testar força de vontade para utilizar os poderes, devido a sua contra parte ser originalmente um demônio, recebem um redutor de 1 em teste sociais com outros anjos.

#### **Diabretes**

Devido a serem muito fracos, diabretes não sobem além da quinta casta infernal, e são muito raros, preferem ficar escondidos, pois são geralmente caçados por outros demônios.

## **ANTECEDENTES, QUALIDADES E DEFEITOS**

Utilize livros da White-Wolf para consultas sobre antecedentes, qualidades e defeitos, com eles seu personagem fica com personalidade cada vez melhor. O narrador tem a última palavra com relação a isso. Por exemplo, um demônio celestial com recursos de antecedente é impossível, se ele é original do inferno. Abaixo colocaremos algumas Qualidades e Defeitos:

#### **Delírio (2 pontos)**

Funciona como o delírio que os lobisomens possuem, serve para as pessoas racionalizarem, ou esquecerem quando vêem um anjo/demônio, o jogador pode escolher quem ele afeta desta maneira. Muito útil para evitar a dissonância com relação a aparecer em meio a uma multidão de seres mundanos.

#### **Assexual (-2 ponto)**

Seu personagem não possui sexo, todas as jogadas com relação á intimidação, sedução, ou qualquer outra a cargo do narrador recebem a penalidade de um dado.

#### **Júpiter Ascendente (5 pontos para anjos/ -5 pontos para demônios)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Anjos: Adicionam 1 ponto de luz, 1 dado em vigor e um ponto de vitalidade.

Demônios: Perdem 1 ponto de trevas, 1 dado de vigor e um ponto de vitalidade.

#### **Júpiter no Auge (3 pontos)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Antes do início do jogo, joga-se um dado, caso o resultado seja ímpar, os demônios recebem os bônus da qualidade Júpiter Descendente. Caso o resultado seja par, os anjos recebem os bônus da qualidade Júpiter Ascendente.

#### **Júpiter Descendente (-5 pontos para anjos/ 5 pontos para demônios)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Anjos: Perdem 1 ponto de luz, 1 dado em vigor e um ponto de vitalidade.

Demônios: Adicionam 1 ponto de trevas, 1 dado de vigor e um ponto de vitalidade.

#### **Plutão Ascendente (5 pontos para demônios/ -5 pontos para anjos)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Anjos: Perdem 1 ponto de luz, 1 dado em força e um dado de ataque.

Demônios: Adicionam 1 ponto de trevas, 1 dado em força e um dado de ataque.

### **Plutão no Auge (3 pontos)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Antes do início do jogo, joga-se um dado, caso o resultado seja ímpar, os demônios recebem os bônus da qualidade Plutão Ascendente. Caso o resultado seja par, os anjos recebem os bônus da qualidade Plutão Descendente.

### **Plutão Descendente (-5 pontos para demônios/ 5 pontos para anjos)**

Esta qualidade está sempre ativada e funciona o ano inteiro.

Anjos: Adicionam 1 ponto de luz, 1 dado em força e um dado de ataque.

Demônios: Perdem 1 ponto de trevas, 1 dado em força e um dado de ataque.

## **FÚRIA, FORÇA DE VONTADE**

Estas habilidades funcionam como no Werewolf ou Vampire, e variam pelo signo e essência.

A única observação que deve ser adicionada é em relação a fúria, anjos/demônios nunca entram em fúria cega, isto é, eles podem sair da fúria o momento que quiserem, ou, mesmo durante a fúria, podem realizar qualquer ação, com isso eles passam a ser muito mais poderosos que demais criaturas que podem utilizar fúria.

## **PONTOS DE LUZ E TREVAS**

Esses pontos funcionam como a Humanidade dos vampiros, mas imagine que, pontos de luz igual a 0 é equivalente a humanidade 10 e pontos de trevas igual a 0 é igual humanidade 0, sendo que quanto mais trevas possuir, mais abaixo da humanidade 0 você está.

Apenas anjos possuem pontos de luz, e estes variam de anjo para anjo, e dependem do Coro que ele pertence, enquanto demônios utilizam pontos de trevas, que também variam de demônio para demônio e do bando a que ele pertence. Quando um anjo chega a 0 com os pontos de luz, ele não evolui mais e perde um nível na casta, o mesmo acontece aos demônios, que se atingirem pontos de trevas igual a 0, não evoluem e perdem um nível na casta.

Demônios que começam a agir de maneira boa, vão perdendo pontos de trevas, dependendo da ação do jogador, o narrador determina quanto ele perde, isso acontece igualmente com os anjos.

Também pode-se evoluir ao contrário, por exemplo, se um anjo perder todos os pontos de luz dele, e o narrador dizer que ele ganhou um ponto de trevas, ele passa a ser um demônio, e perde os poderes divinos e começa a evoluir os poderes infernais, ele começa na primeira casta do inferno. Mas um demônio que perde todos os pontos de trevas e talvez, ganhe um ponto em luz, não perde seus poderes, e não torna-se um anjo, ao contrário, ele passa a poder acumular apenas 50 pontos de alma que, tendo pelo menos um ponto de luz, supõe-se que só conseguira através de sacrifícios animais, pois ele necessita para sobreviver, caso um demônio tenha 2 ou mais pontos de luz, ele não poderá mais conseguir almas, e se não conseguir voltar para as trevas, ele morrerá.

Antes de perder pontos de luz/trevas, é necessário testar luz/trevas com a dificuldade proposta pelo narrador, só são perdidos estes pontos em casos extremos, como demônios que passam a ajudar criaturas da Wyld, como os Garou, ou Anjos que realizem matanças, sem que as criaturas pertençam a Wyrms. Isto também faz com que a aparência mude, um anjo com 0 de luz, passa a ter cabelos cinzas, olheiras, enquanto um demônio com trevas 0, pode não ter mais cauda, ter chifres menores, passar a ter uma pele de cor natural (e isto não pode ser alterado nem com poderes de metamorfose quando outros de sua espécie estão olhando para ele).

## PODERES INFERNAIS E PODERES ANGELICAIS

Os poderes serão descritos adiante, e você poderá utilizar alguns deles como as Esferas no Mage, unindo dois ou mais deles para formar outro efeito, é claro que o custo em alma será definido pelo narrador, de acordo com o que o jogador decidir formar, por exemplo, o custo em alma para vô poderia ficar mais barato se o jogador possuir asas, ou metamorfosear elas, ou unir poder elemental em sua espada custará mais pontos de alma, mas causará um dano maior. Os poderes estão divididos em essência e raça, e apenas anjos/demônios que pertençam à aquela essência/raça podem comprar os poderes descritos nela, para poderem comprar poderes de outra essência/raça (demônios nunca compram poderes das raças angelicais, do mesmo modo que anjos não podem comprar poderes das raças infernais) paga-se o dobro do custo em experiência, e não podem ser comprados quando o personagem está sendo montado, apenas no decorrer do jogo, fazendo com que o jogador procure alguém para ensinar para ele o poder.

Disciplinas, mistérios, esferas, artes e reinos, são poderes derivados de suplementos oficiais da White-Wolf, devemos lembrar que muitos deles não possuem o quanto eles necessitam de energia para funcionar, como por exemplo as esferas de mago, mas para os anjos/demônios sempre existe um gasto em pontos de alma, e esse gasto é determinado pelo narrador.

### **Essência**

#### **Terrestre Angelical**

##### **Controle Tecnológico**

Domínio recentemente descoberto, apenas os naturais da terra possuem acesso a ele, na montagem do personagem, com este poder pode-se interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina, seja ela mecânica ou eletrônica. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

##### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

##### **Fúria Angelical**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, três pontos de alma por nível, até o limite máximo de seu nível no poder, os níveis de poder assim empregados são adicionados a fúria até o final da cena.

##### **Transmutação**

Permite alterar a forma e a composição de objetos inanimados. Determine a dificuldade de acordo com a complexidade do objeto e do resultado desejado: 6 para fazer uma roupa servir, 7 para ajustar a chave a uma fechadura, 8 para transforma suas armas em prata. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

##### **Disciplinas**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as disciplinas que os vampiros possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de sangue, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nas disciplinas, fica ao critério do narrador qual disciplinas proibir para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se a disciplina parece pertencer a raça escolhida.

### **Mistérios (Arcanoi)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos mistérios que as aparições possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de pathos ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 2 nos mistérios, fica ao critério do narrador quais os mistérios são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o mistério parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

### **Artes e Reinos (Arts and Realms)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos reinos e as artes que as fadas possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de glamour ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nos reinos e artes, fica ao critério do narrador quais os reinos/artes são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o reino/arte parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

## **Celestial Angelical**

### **Vôo**

Mesmo um demônio/anjo que tenha asas, só poderá realmente voar se possuir esse poder. Por outro lado, ele pode voar se possuir o poder e não possuir asas. O nível determina a velocidade máxima, e não é necessário nenhuma jogada de dados, utilize outros atributos para manobras, como destreza. Gasta-se um ponto de alma para cada três minutos de vôo. A velocidade máxima é • 6 km/h, •• 50 km/h, ••• 130 km/h, •••• 700 km/h e ••••• 1400 km/h.

### **Proteção Espiritual**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a força de vontade até o final da cena.

### **Visualização**

Um tipo de adivinhação, seja do passado, presente ou futuro. Não se pode ter certeza das adivinhações, mas na maioria das vezes elas dão certo, o nível determina o quão difícil é a pergunta feita e se ele conseguirá adivinhar. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Contato Espiritual**

Permite contatar espíritos, negociar com eles, e no caso de espíritos sem vontade própria, controlá-los.

O narrador determina a dificuldade das jogadas, de acordo com a ação. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Disciplinas**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as disciplinas que os vampiros possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de sangue, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nas disciplinas, fica ao critério do narrador qual disciplinas proibir para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se a disciplina parece pertencer a raça escolhida.

### **Mistérios (Arcanoi)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos mistérios que as aparições possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de pathos ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 2 nos mistérios, fica ao critério do narrador quais os mistérios são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o mistério parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

### **Artes e Reinos (Arts and Realms)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos reinos e as artes que as fadas possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de glamour ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nos reinos e artes, fica ao critério do narrador quais os reinos/artes são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o reino/arte parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

## **Terrestre Infernal**

### **Velocidade**

Com este poder ganha-se maior velocidade na corrida, e agilidade para saltos. O nível determina a velocidade máxima, e não é necessário nenhuma jogada de dados, utilize outros atributos para manobras, como destreza, distância de saltos, fica a cargo do narrador. Não gasta-se pontos de alma.

A velocidade máxima é • 60 km/h, •• 120 km/h, ••• 330 km/h, •••• 460 km/h e ••••• 666 km/h.

### **Controle Tecnológico**

Domínio recentemente descoberto, apenas os naturais da terra possuem acesso a ele, na montagem do personagem, com este poder pode-se interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina, seja ela mecânica ou eletrônica. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

### **Fúria Infernal**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, três pontos de alma por nível, até o limite máximo de seu nível no poder, os níveis de poder assim empregados são adicionados a fúria até o final da cena.

### **Camuflagem**

Com este poder, pode-se camuflar em qualquer ambiente, necessitando um teste de percepção com dificuldade 9 para enxergá-los, dura apenas uma cena, e não pode se mover senão quebra o efeito do poder. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Disciplinas**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as disciplinas que os vampiros possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de sangue, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nas disciplinas, fica ao critério do narrador qual disciplinas proibir para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se a disciplina parece pertencer a raça escolhida.

### **Mistérios (Arcanoi)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos mistérios que as aparições possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de pathos ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 2 nos mistérios, fica ao critério do narrador quais os mistérios são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o mistério parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

### **Artes e Reinos (Arts and Realms)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos reinos e as artes que as fadas possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de glamour ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nos reinos e artes, fica ao critério do narrador quais os reinos/artes são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o reino/arte parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

## **Celestial Infernal**

### **Vôo**

Mesmo um demônio/anjo que tenha asas, só poderá realmente voar se possuir esse poder. Por outro lado, ele pode voar se possuir o poder e não possuir asas. O nível determina a velocidade máxima, e não é necessário nenhuma jogada de dados, utilize outros atributos para manobras, como destreza. Gasta-se um ponto de alma para cada três minutos de vôo. A velocidade máxima é

- 10 km/h, •• 60 km/h, ••• 130 km/h, •••• 666 km/h e ••••• 1313 km/h.

### **Proteção Espiritual**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a força de vontade até o final da cena.

### **Visualização**

Um tipo de adivinhação, seja do passado, presente ou futuro. Não se pode ter certeza das adivinhações, mas na maioria das vezes elas dão certo, o nível determina o quão difícil é a pergunta feita e se ele conseguirá adivinhar, com este poder, pode-se identificar boas formas corpóreas para possíveis incorporações. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Incitar Frenesi**

Pode-se levar o alvo a ser tomado pelo frenesi. Teste o poder com dificuldade igual a força de vontade do alvo. O custo do poder é igual a dificuldade, mais dois pontos de alma para cada minuto que o alvo ficar em frenesi.

### **Disciplinas**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as disciplinas que os vampiros possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de sangue, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nas disciplinas, fica ao critério do narrador qual disciplinas proibir para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se a disciplina parece pertencer a raça escolhida.

### **Mistérios (Arcanoi)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos mistérios que as aparições possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de pathos ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 2 nos mistérios, fica ao critério do narrador quais os mistérios são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o mistério parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

### **Artes e Reinos (Arts and Realms)**

Muitos anjos/demônios possuem acesso aos reinos e as artes que as fadas possuem, eles podem comprar cada um deles separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas ao invés de gastar pontos de glamour ou qualquer outro, os anjos/demônio devem gastar pontos de alma. Apenas celestiais de 4ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 3 nos reinos e artes, fica ao critério do narrador quais os reinos/artes são proibidos para os anjos, e no mesmo caso aos demônios, verifique a descrição da raça, e veja se o reino/arte parece ter alguma ligação com a raça escolhida.

## **Coros e Bandos**

### **Seraphim**

#### **Ampliar Aparência**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena. Além de melhorar, os pontos podem ser utilizados para piorar a aparência, lembre-se aparência monstruosa ganham bônus em intimidação.

#### **Ver a Verdade**

Com este poder, não pode se esconder nada de quem está utilizando, seja visual, ou falando, ele descobrirá a verdade, além de saber que estavam escondendo ou mentindo para ele. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Ampliar Percepção**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

#### **Visão**

Permite visualizar outro lugar através de um objeto que possua reflexo (espelho, água, etc), a dificuldade é determinada como no teleporte. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

#### **Visualização**

Um tipo de adivinhação, seja do passado, presente ou futuro. Não se pode ter certeza das adivinhações, mas na maioria das vezes elas dão certo, o nível determina o quão difícil é a pergunta feita e se ele conseguirá adivinhar. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Contato Espiritual**

Permite contatar espíritos, negociar com eles, e no caso de espíritos sem vontade própria, controlá-los. O narrador determina a dificuldade das jogadas, de acordo com a ação. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Mente**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Elemental Água**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Ar**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Cherubim**

#### **Energia Vital**

Controla a energia vital, níveis avançados desse poder, são uma arma mortal contra qualquer tipo de criatura, e os demônios adoram isso. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Ampliar Vigor**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

#### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

#### **Ampliar Percepção**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

#### **Visão**

Permite visualizar outro lugar através de um objeto que possua reflexo (espelho, água, etc), a dificuldade é determinada como no teleporte. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

### **Esfera Correspondência**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Ofanim**

### **Ampliar Força**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

### **Teleporte**

Permite ir de um lugar a outro sem percorrer fisicamente a distância entre os pontos. Distâncias não fazem diferença, e a dificuldade é determinada considerando apenas a intimidade com o lugar desejado: 3 para íntimo (seu refugio), 4 para familiar, 5 para bem conhecido, 6 para um lugar onde ele esteve uma única vez, 7 para um lugar que ele conhece por descrição, 8 se apenas sabe onde é, 9 se nem isso. Note que, não importa em que plano um lugar fica. Diminua a dificuldade em 2 pontos se ele estiver seguindo alguém. Se ocorre uma falha em uma jogada de dados para Teleporte, ele aparecerá no lugar errado. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Proteção Espiritual**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a força de vontade até o final da cena.

### **Controle Tecnológico**

Domínio recentemente descoberto, apenas os naturais da terra possuem acesso a ele, na montagem do personagem, com este poder pode-se interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina, seja ela mecânica ou eletrônica. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

### **Transmutação**

Permite alterar a forma e a composição de objetos inanimados. Determine a dificuldade de acordo com a complexidade do objeto e do resultado desejado: 6 para fazer uma roupa servir, 7 para ajustar a chave a uma fechadura, 8 para transforma suas armas em prata. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Velocidade**

Com este poder ganha-se maior velocidade na corrida, e agilidade para saltos. O nível determina a velocidade máxima, e não é necessário nenhuma jogada de dados, utilize outros atributos para manobras, como destreza, distância de saltos, fica a cargo do narrador. Não gasta-se pontos de alma.

A velocidade máxima é • 60 km/h, •• 120 km/h, ••• 330 km/h, •••• 460 km/h e ••••• 500 km/h.

### **Esfera Tempo**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Forças**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Elemental Fogo**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Terra**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

## **Elohim**

### **Elemental Luz**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Purificação**

Pouquíssimos anjos têm esse poder, isso só pode ser feito em uma pessoa que realmente mereça a purificação divina. Depois de gastar 600 pontos de alma, o alvo é realmente purificado. É raro os anjos que possuem esse poder, com ele pode-se mudar contaminações extremas, como fazer com que um vampiro volte a ser humano, purificar um humano que tornou-se um fomar, ou até destruir um demônio automaticamente, a dificuldade e o número de sucessos é determinada pelo narrador, apenas anjos com a casta acima de pacificador pode ter esse poder.

### **Armas Sagradas**

Muitos anjos possuem armas, os que possuem este poder podem causar com suas armas um dano agravado, e o dano é de Força + Nível em Armas Sagradas. Não consome pontos de alma, mas caso o jogador queira, quando ele atacar e acertar, para cada ponto de alma que ele gastar, ele reduz um ponto de alma do adversário.

### **Benção**

Permite ao anjo despertar poderes sobrenaturais em um ser humano, não funciona em seres sobrenaturais (vampiros, fadas, lobisomens, mas funciona em magos), esses poderes podem ser mágicos ou angelicais. Para despertar poderes mágicos gasta-se 10 pontos de alma, angelicais, gasta um ponto de alma para cada nível do poder. O limite máximo de pontos a gastar é calculado multiplicando o nível do poder Benção por cinco. Um humano com poderes angelicais ganha um novo atributo na planilha: Poder.

Ele começara com 50 pontos de poder (esses pontos não tem nada a ver com pontos de alma), mesmo que já tenha vendido sua alma. São esses pontos que ele gasta para utilizar os poderes, e quando chegar a zero, ele perde os poderes.

## **Vôo**

Mesmo um demônio/anjo que tenha asas, só poderá realmente voar se possuir esse poder. Por outro lado, ele pode voar se possuir o poder e não possuir asas. O nível determina a velocidade máxima, e não é necessário nenhuma jogada de dados, utilize outros atributos para manobras, como destreza. Gasta-se um ponto de alma para cada três minutos de vôo. A velocidade máxima é

- 6 km/h, •• 50 km/h, ••• 130 km/h, •••• 700 km/h e ••••• 1400 km/h.

## **Esfera Entropia**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Esfera Vida**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Malakim**

### **Ampliar Vigor**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

### **Armas Sagradas**

Muitos anjos possuem armas, os que possuem este poder podem causar com suas armas um dano agravado, e o dano é de Força + Nível em Armas Sagradas. Não consome pontos de alma, mas caso o jogador queira, quando ele atacar e acertar, para cada ponto de alma que ele gastar, ele reduz um ponto de alma do adversário.

### **Purificação**

Pouquíssimos anjos têm esse poder, isso só pode ser feito em uma pessoa que realmente mereça a purificação divina. Depois de gastar 600 pontos de alma, o alvo é realmente purificado. É raro os anjos que possuem esse poder, com ele pode-se mudar contaminações extremas, como fazer com que um vampiro volte a ser humano, purificar um humano que tornou-se um fomar, ou até destruir um demônio automaticamente, a dificuldade e o numero de sucessos é determinada pelo narrador, apenas anjos com a casta acima de pacificador pode ter esse poder.

### **Contato Espiritual**

Permite contatar espíritos, negociar com eles, e no caso de espíritos sem vontade própria, controlá-los.

O narrador determina a dificuldade das jogadas, de acordo com a ação. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Visualização**

Um tipo de adivinhação, seja do passado, presente ou futuro. Não se pode ter certeza das adivinhações, mas na maioria das vezes elas dão certo, o nível determina o quão difícil é a pergunta feita e se ele conseguirá adivinhar, com este poder, o malakim pode descobrir se um anjo possui poucos pontos de luz. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Primórdio**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Entropia**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Distorção da Realidade**

Este poder funciona como o mesmo poder do Rastejante Nexus, para maiores informações consulte o livro do Lobisomem, criatura Rastejante Nexus, substitua o gasto em pontos de poder por pontos de alma multiplicado por três. Apenas anjos/demônios da 7ª casta ou acima podem possuir este poder.

## **Kyriotates**

### **Incorporação Multicorpórea**

Permite tomar posse de vários corpos humanos. Isso não funciona contra seres despertados. A dificuldade é igual à força de vontade das vítimas, uma jogada para cada corpo, e se ela possuir Fé Verdadeira, esta deve ser somada à força de vontade. Se o jogador desejar apenas ocupar o corpo, e não controla-lo, será necessário jogar os dados apenas se a vítima possuir Fé. Nesse caso, simplesmente jogue contra a Fé. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada e a quantidade de corpos que podem ser utilizados é igual ao nível do poder.

### **Ilusão**

Este poder permite fazer outros seres, verem coisas que na verdade não estão ali. Para determinar a dificuldade o Narrador deve considerar a complexidade da imagem. Criar a ilusão de uma pessoa agindo normalmente é simples (dificuldade 5), mas uma réplica fiel da Mona Lisa ou um batalhão Garou seria bem mais complicado (dificuldade 8). Esta ilusão afeta todos os sentidos. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Visualização**

Um tipo de adivinhação, seja do passado, presente ou futuro. Não se pode ter certeza das adivinhações, mas na maioria das vezes elas dão certo, o nível determina o quão difícil é a pergunta feita e se ele conseguirá adivinhar, com este poder, pode-se identificar boas formas corpóreas para possíveis incorporações. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Materializar**

Um jogador com este poder pode afetar o mundo físico sem precisar estar na forma corpórea ou celestial, pode-se permanecer materializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar materializado gasta-se quatro pontos de alma.

### **Desmaterializar**

Um jogador com este poder pode desmaterializar-se, mais útil do que tentar entrar na umbra, principalmente se não possuir nenhum poder para conseguir isso, pode-se permanecer desmaterializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual a dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar desmaterializado gasta-se quatro pontos de alma. Seres desmaterializados não afetam seres materializados.

### **Esfera Vida**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Espírito**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Mercuriam**

#### **Energia Vital**

Controla a energia vital, níveis avançados desse poder, são uma arma mortal contra qualquer tipo de criatura, e os demônios adoram isso. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Benção**

Permite ao anjo despertar poderes sobrenaturais em um ser humano, não funciona em seres sobrenaturais (vampiros, fadas, lobisomens, mas funciona em magos), esses poderes podem ser mágicos ou angelicais. Para despertar poderes mágicos gasta-se 10 pontos de alma, angelicais, gasta um ponto de alma para cada nível do poder. O limite máximo de pontos a gastar é calculado multiplicando o nível do poder Benção por cinco. Um humano com poderes angelicais ganha um novo atributo na planilha: Poder.

Ele começara com 50 pontos de poder (esses pontos não tem nada a ver com pontos de alma), mesmo que já tenha vendido sua alma. São esses pontos que ele gasta para utilizar os poderes, e quando chegar a zero, ele perde os poderes.

#### **Controle Tecnológico**

Domínio recentemente descoberto, apenas os naturais da terra possuem acesso a ele, na montagem do personagem, com este poder pode-se interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina, seja ela mecânica ou eletrônica. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Transmutação**

Permite alterar a forma e a composição de objetos inanimados. Determine a dificuldade de acordo com a complexidade do objeto e do resultado desejado: 6 para fazer uma roupa servir, 7 para ajustar a chave a uma fechadura, 8 para transforma suas armas em prata. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Luz**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Espírito**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Balseraph**

#### **Ampliar Manipulação**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

#### **Metamorfose**

Permite alterar a forma de seu corpo. Para determinar a dificuldade, o Narrador deve considerar a complexidade da mudança, para voltar a forma verdadeira não exige jogada, um personagem inconsciente volta automaticamente a forma verdadeira. Esse poder não pode ser usado para alterar o atributo aparência ou melhorar a forma de ataque com garras, para isso, é necessário utilizar em conjunto com os respectivos poderes, dessa forma, metamorfose garante um bônus, decidido pelo Narrador. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Ocultação**

É o poder inverso da Ilusão, pois serve para impedir que outros vejam algo que está lá. O Narrador determina a dificuldade baseado no volume de coisas a serem ocultadas e faz um teste cada vez que alguém olhar naquela direção. Do resto funciona como Ilusão em termos de custo em pontos de alma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Ampliar Aparência**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena. Além de melhorar, os pontos podem ser utilizados para piorar a aparência, lembre-se aparência monstruosa ganham bônus em intimidação.

#### **Esconder a Verdade**

Com este poder, pode-se disfarçar qualquer conversa, a maior das mentiras torna-se verdade aos ouvintes, com isto ele pode anular dons como sentir a Wyrms, a única coisa que quebra este poder é o poder de ver a verdade. Neste caso deve-se fazer uma disputa entre os dois, para ver quem acaba sendo aceito. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Transmutação**

Permite alterar a forma e a composição de objetos inanimados. Determine a dificuldade de acordo com a complexidade do objeto e do resultado desejado: 6 para fazer uma roupa servir, 7 para ajustar a chave a uma fechadura, 8 para transforma suas armas em prata. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Mente**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Djinn**

### **Ampliar Aparência**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena. Além de melhorar, os pontos podem ser utilizados para piorar a aparência, lembre-se aparência monstruosa ganham bônus em intimidação.

### **Ampliar Vigor**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

### **Garras**

Muitos demônios possuem garras, mas nem sempre elas servem para alguma coisa, os que possuem este poder podem causar com suas garras um dano agravado, e o dano é de Força + Nível em Garras. Não consome pontos de alma, mas caso o jogador queira, quando ele atacar e acertar, para cada ponto de alma que ele gastar, ele reduz um ponto de alma do adversário.

### **Ampliar Força**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena.

### **Proteção Física**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados a vitalidade até o final da cena.

### **Esfera Matéria**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Forças**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Calabin**

### **Sentido de Orientação**

Com este poder, você possui um sentido natural das direções, não importando o mundo/plano em que está. Encontrar uma coisa específica custa dois pontos de alma vezes a dificuldade do narrador. Saber a direção custa apenas a dificuldade em pontos de alma.

### **Romper Realidade**

O jogador pode separar a realidade de uma substância, e assim modificar sua forma umbral, fazendo um teste deste poder. Por exemplo, com um teste bem sucedido, pode criar uma porta numa parede, permitindo atravessá-la. A dificuldade é determinada pela extensão da mudança tentada e por quão interessante, sensível e inteligente é a ação. O número de sucessos obtidos determina o quanto se consegue realmente mudar. O custo varia da dificuldade mais um valor de dez a vinte pontos de alma. Esse poder dificilmente funciona no mundo real.

### **Elemental Fogo**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Água**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Terra**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Ar**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Luz**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Elemental Trevas**

O nível determina o quanto ele consegue mexer com o elemento, quando usado para causar dano, ele causa uma quantia de dados igual a luz/trevas do jogador. Pode ser comprado mais de um, como terra e fogo, para poder ter maior controle sobre magma. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Matéria**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Primórdio**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Habbalah**

#### **Influência Maléfica**

Este poder permite provocar características negativas em um alvo. Realiza-se um teste dele contra força de vontade do alvo, dependendo da quantidade de sucessos, pode-se inverter completamente a personalidade do alvo. Gasta-se dois pontos de alma por ponto de força de vontade do alvo.

#### **Incorporação**

Permite tomar posse do corpo de um humano. Isso não funciona contra seres despertados. A dificuldade é igual à força de vontade da vítima, e se ela possuir Fé Verdadeira, esta deve ser somada à força de vontade. Se o jogador desejar apenas ocupar o corpo, e não controlá-lo, será necessário jogar os dados apenas se a vítima possuir Fé. Nesse caso, simplesmente jogue contra a Fé. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Perdição**

Pouquíssimos demônios têm esse poder, isso só pode ser feito em uma pessoa que já tenha vendido a alma. Depois de gastar 1300 pontos de alma, a vítima é transformada em um demônio. Dizem que Satã fez isso com Caim. Se a vítima já tiver poderes infernais, perde-se todos, menos o que tiver o nível mais elevado. À medida que for comprando castas, vai recuperando todos, do que era maior ao menor. Ninguém de casta abaixo de Corruptor pode ter esse poder.

#### **Ilusão**

Este poder permite fazer outros seres, verem coisas que na verdade não estão ali. Para determinar a dificuldade o Narrador deve considerar a complexidade da imagem. Criar a ilusão de uma pessoa agindo normalmente é simples (dificuldade 5), mas uma réplica fiel da Mona Lisa ou um batalhão Garou seria bem mais complicado (dificuldade 8). Esta ilusão afeta todos os sentidos. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Esfera Correspondência**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Mente**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Lilim**

#### **Ampliar Aparência**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena. Além de melhorar, os pontos podem ser utilizados para piorar a aparência, lembre-se aparência monstruosa ganham bônus em intimidação.

### **Sedução**

Consiste em uma espécie de hipnose. Joga-se Manipulação + Sedução ou Aparência + Sedução, dependendo do tipo de sedução que se vai fazer (aparência para aquele jogo de corpo e manipulação para conversa pura). A dificuldade é a força de vontade da vítima, gasta-se um ponto de alma por hora. Durante esse tempo, a vítima fica completamente submissa, sendo que o número de sucessos determina até onde vai esse “completamente”. Com 5 sucessos dá para mandar o cara se matar.

### **Mágika**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas. As Lilim possuem acesso a todas as esferas.

### **Distorção da Realidade**

Este poder funciona como o mesmo poder do Rastejante Nexus, para maiores informações consulte o livro do Lobisomem, criatura Rastejante Nexus, substitua o gasto em pontos de poder por pontos de alma multiplicado por três. Apenas anjos/demônios da 7ª casta ou acima podem possuir este poder.

### **Shedim**

#### **Ilusão**

Este poder permite fazer outros seres, verem coisas que na verdade não estão ali. Para determinar a dificuldade o Narrador deve considerar a complexidade da imagem. Criar a ilusão de uma pessoa agindo normalmente é simples (dificuldade 5), mas uma réplica fiel da Mona Lisa ou um batalhão Garou seria bem mais complicado (dificuldade 8). Esta ilusão afeta todos os sentidos. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Incorporação**

Permite tomar posse do corpo de um humano. Isso não funciona contra seres despertados. A dificuldade é igual à força de vontade da vítima, e se ela possuir Fé Verdadeira, esta deve ser somada à força de vontade. Se o jogador desejar apenas ocupar o corpo, e não controla-lo, será necessário jogar os dados apenas se a vítima possuir Fé. Nesse caso, simplesmente jogue contra a Fé. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

#### **Operação**

Permite ao demônio despertar poderes sobrenaturais em um ser humano, não funciona em seres sobrenaturais (vampiros, fadas, lobisomens, mas funciona em magos), esses poderes podem ser mágicos ou infernais. Para despertar poderes mágicos gasta-se 10 pontos de alma, infernais, gasta um ponto de alma para cada nível do poder. O limite máximo de pontos a gastar é calculado multiplicando o nível do poder Operação por cinco. Um humano com poderes infernais ganha um novo atributo na planilha: Poder.

Ele começara com 50 pontos de poder (esses pontos não tem nada a ver com pontos de alma), mesmo que já tenha vendido sua alma. São esses pontos que ele gasta para utilizar os poderes, e quando chegar a zero, ele perde os poderes.

### **Materializar**

Um jogador com este poder pode afetar o mundo físico sem precisar estar na forma corpórea ou celestial, pode-se permanecer materializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar materializado gasta-se quatro pontos de alma.

### **Desmaterializar**

Um jogador com este poder pode desmaterializar-se, mais útil do que tentar entrar na umbra, principalmente se não possuir nenhum poder para conseguir isso, pode-se permanecer desmaterializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual a dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar desmaterializado gasta-se quatro pontos de alma. Seres desmaterializados não afetam seres materializados.

### **Esfera Primórdio**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Espírito**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## **Impudites**

### **Dominar**

Serve para dominar as vítimas, joga-se contra a força de vontade da vítima, dependendo do número de sucessos, o narrador decide o que o jogador pode mandar a vítima fazer. Ao contrário da sedução que depende de atributos este poder é independente e mais generalizado, pode-se transformar a vítima em um escravo permanente, e caso a vítima já tenha sido dominada uma vez, ela perde um ponto de força de vontade para resistir novamente. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Ilusão**

Este poder permite fazer outros seres, verem coisas que na verdade não estão ali. Para determinar a dificuldade o Narrador deve considerar a complexidade da imagem. Criar a ilusão de uma pessoa agindo normalmente é simples (dificuldade 5), mas uma réplica fiel da Mona Lisa ou um batalhão Garou seria bem mais complicado (dificuldade 8). Esta ilusão afeta todos os sentidos. O gasto dos pontos de alma é igual a dificuldade, ou é determinado pelo narrador. A quantidade de dados a ser jogada é o nível no poder.

### **Materializar**

Um jogador com este poder pode afetar o mundo físico sem precisar estar na forma corpórea ou celestial, pode-se permanecer materializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar materializado gasta-se quatro pontos de alma.

### **Desmaterializar**

Um jogador com este poder pode desmaterializar-se, mais útil do que tentar entrar na umbra, principalmente se não possuir nenhum poder para conseguir isso, pode-se permanecer desmaterializado o tempo que desejar, mas não pode entrar numa área com um nível de película maior que sua força de vontade. Gasta-se pontos de alma igual a dificuldade mais o nível da película local. Para cada dois minutos que ficar desmaterializado gasta-se quatro pontos de alma. Seres desmaterializados não afetam seres materializados.

### **Decadência**

Para utilizar este poder, realiza-se um teste contra a força de vontade do alvo, cada sucesso subtrai um ponto dos atributos físicos da vítima. Quando algum dos atributos é reduzido a zero, a vítima cai inconsciente. O custo do poder é o nível do poder multiplicado por dois em pontos de alma.

### **Esfera Mente**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Esfera Correspondência**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

### **Distorção da Realidade**

Este poder funciona como o mesmo poder do Rastejante Nexus, para maiores informações consulte o livro do Lobisomem, criatura Rastejante Nexus, substitua o gasto em pontos de poder por pontos de alma multiplicado por três. Apenas anjos/demônios da 7ª casta ou acima podem possuir este poder.

### **Bright Lilim**

#### **Ampliar Aparência**

Gasta-se quantos pontos de alma desejar, até o limite máximo de seu nível no poder, os pontos assim empregados são adicionados ao atributo até o final da cena. Além de melhorar, os pontos podem ser utilizados para piorar a aparência, lembre-se aparência monstruosa ganham bônus em intimidação.

#### **Sedução**

Consiste em uma espécie de hipnose. Joga-se Manipulação + Sedução ou Aparência + Sedução, dependendo do tipo de sedução que se vai fazer (aparência para aquele jogo de corpo e manipulação para conversa pura). A dificuldade é a força de vontade da vítima, gasta-se um ponto de alma por hora. Durante esse tempo, a vítima fica completamente submissa, sendo que o número de sucessos determina até onde vai esse "completamente". Com 5 sucessos dá para mandar o cara se matar.

#### **Mágika**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6ª casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas. As Bright Lilim possuem acesso a todas as esferas.

### **Distorção da Realidade**

Este poder funciona como o mesmo poder do Rastejante Nexus, para maiores informações consulte o livro do Lobisomem, criatura Rastejante Nexus, substitua o gasto em pontos de poder por pontos de alma multiplicado por três. Apenas anjos/demônios da 7<sup>o</sup> casta ou acima podem possuir este poder.

### **Diabretes**

#### **Sentido de Orientação**

Com este poder, você possui um sentido natural das direções, não importando o mundo/plano em que está. Encontrar uma coisa específica custa dois pontos de alma vezes a dificuldade do narrador. Saber a direção custa apenas a dificuldade em pontos de alma.

#### **Romper Realidade**

O jogador pode separar a realidade de uma substância, e assim modificar sua forma umbral, fazendo um teste deste poder. Por exemplo, com um teste bem sucedido, pode criar uma porta numa parede, permitindo atravessá-la. A dificuldade é determinada pela extensão da mudança tentada e por quão interessante, sensível e inteligente é a ação. O número de sucessos obtidos determina o quanto se consegue realmente mudar. O custo varia da dificuldade mais um valor de dez a vinte pontos de alma. Esse poder dificilmente funciona no mundo real.

#### **Esfera Tempo**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6<sup>a</sup> casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

#### **Esfera Matéria**

Muitos anjos/demônios possuem acesso as esferas que os magos possuem, eles podem comprar cada uma delas separadamente como se fossem poderes deles próprios, mas o narrador irá determinar o custo do efeito em pontos de alma, demônios/anjos não recebem paradoxo. Apenas celestiais da 6<sup>a</sup> casta ou acima possuem acesso a níveis acima de 4 em qualquer uma das esferas.

## PONTOS DE ALMA

Pontos de alma são utilizados de várias maneiras, eles são a energia com que os anjos e demônios sobrevivem, no caso dos demônios são as almas que ele corrompeu, que conseguiu recebendo sacrifícios, ou derrotando outros demônios. Os anjos, ganham pontos de alma, por ajudarem, não importa quem ele ajuda (desde que não seja uma criatura da Wyrm), mas sim o tamanho da ajuda, ao contrário dos demônios, ao derrotar um anjo, ele não recebe pontos de alma (mas com certeza perde pontos de luz), mas ao derrotar um demônio ele recebe, pois libertou as almas aprisionadas. Os pontos de almas também são utilizados para subir nas castas, sejam nas infernais ou nas divinas, elas possuem um preço em pontos de alma, que o anjo/demônio deve entregar ao seu superior para poder subir nas castas. A maioria dos poderes, sejam eles para anjos ou demônios, também possuem um custo em pontos de alma, descrito no poder, e tanto o anjo quanto o demônio pode gastar dois pontos de alma para recuperar um ponto de vitalidade, ou três em caso de dano agravado. Demônios perdem dois pontos de vitalidade em feriados santos e aos domingos, considere este dano agravado, e devem pagar pontos de alma para recuperar este ferimento, enquanto anjos ganham dois pontos de alma em feriados santos e aos domingos. Ao matar um demônio o anjo/demônio podem retirar todos os pontos de alma que ele ainda possuir, e passar para si. Um vampiro que sugar todos os pontos de alma de um demônio através do abraço, e fazer a diablerie, cai uma geração como se estivesse fazendo com o próprio Caim, geralmente isso causa uma cicatriz da Wyrm, mas se um vampiro morder um anjo, para cada ponto de vitalidade que ele retirar do anjo, ele ganha cinco pontos em humanidade, no geral, ele não ganha nenhum ponto de sangue. Quando sacrifica-se uma criatura em nome de um demônio, este ganha pontos de alma, de acordo com a criatura sacrificada, fica ao cargo do narrador determinar quantidade de alma, enquanto anjos ganham pontos de alma de acordo com suas ações em relações a outras pessoas, de preferência sem que elas saibam que ele seja um anjo.

## Ganhando Pontos de Alma / Luz / Trevas e Experiência

### PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Utilize as formas normais de pontuação em experiência, você pode utilizar através dos livros oficiais da White-Wolf como Werewolf ou Vampire.

### PONTOS DE LUZ E PONTOS DE TREVAS

Como ganhar pontos de luz/trevas, e como perder os mesmos, fica a cargo do narrador determinar quando um jogador perde ou ganha esses pontos, ao ler este documento inteiro, você irá compreender como funciona esses pontos, e terá perfeita condição de fornecer esses pontos aos seus jogadores apenas observando os conceitos dos personagens e suas ações.

### PONTOS DE ALMA

Como as demais pontuações, fica ao cargo do narrador determinar o quanto os jogadores ganham em pontos de alma. Mas pontos de alma podem ser adquiridos durante a seção de jogo, de acordo com as ações dos jogadores. Abaixo as maneiras comuns de se ganhar alma.

#### **\*Para Anjos**

Desempenhando ações boas, ajudando pessoas não ligadas a ele, derrotando demônios ou outras criaturas, purificando lugares ou criaturas, ficando algum tempo em locais sagrados, nos domingos e feriados santos, combatendo os pecados capitais.

#### **\*Para Demônios**

Recebendo sacrifícios, derrotando demônios ou outras criaturas, fazendo pecados capitais, corrompendo ou fazendo atos malignos, recebendo almas, fazendo trocas por serviços ou outros pedidos.

#### **\*Determinando pontos de almas de criaturas.**

Caso a criatura não possua algum desses itens, determine vendo a natureza da criatura.

Pontos de alma = Glamour x5    Pontos de alma = Quintessence x4

Pontos de alma = Humanity x3    Pontos de alma = Pathos x5

Pontos de alma = Gnosis x5

## **ANTAGONISTAS**

Como os anjos e demônios interagem com os outros seres sobrenaturais.

### **\*Para Anjos**

#### **Vampiros**

Distorcem a Sinfonia, como se ela fosse feita apenas para eles, são a nota fora da partitura. Traidores, seguidores de Caim, sua única purificação é a morte, e que assim seja até o final dos tempos.

#### **Lobisomens**

Nossos irmãos, e merecem nosso respeito, muitos são honrados, apesar de suas falhas no passado, hoje estão pagando por seus pecados, mas sempre que precisarem poderão contar conosco.

#### **Outros Metamorfos**

Como os lobisomens, são honrados, e sempre que precisarem podem contar conosco, infelizmente ainda não perdoaram seus irmãos Garou, assim que pudermos tentaremos unifica-los novamente.

#### **Magos**

Alguns distorcem a Sinfonia, outros tentam corrigi-la, conheça-os bem antes de considerar algum deles como amigo.

#### **Mortais**

Desde que a batalha começou a ser travada, eles são os mais atingidos, infelizmente muito deles seguem o inimigo.

#### **Aparições**

Pobres criaturas, nós nada podemos fazer por eles, eles próprios devem encontrar seu caminho.

#### **Fadas**

Não existe ninguém melhor que fadas para corrigir a Sinfonia, infelizmente elas são raras na Terra, e talvez por isso a Sinfonia esteja tão distorcida, são ótimas aliadas. E como nós, prezam pela alegria.

#### **A Wyrn**

É como uma explosão em meio à uma bela sinfonia, desnecessário dizer que ela não só distorce, como quebra a Sinfonia do Universo, todas as suas crias deverão ser eliminadas.

#### **Governos**

Difícilmente interagimos com os governos, mas sempre tentamos ajudar os mais necessitados.

#### **Santa Inquisição**

Não compreendemos o que ela pretende, as vezes nos caça, outras vezes nos ajuda, são como os magos, devem ser estudados cuidadosamente.

#### **Demônios**

Nada deixa nossa raça tão nervosa quanto essas criaturas, traidores, destruidores da Sinfonia, lutamos por uma causa nobre e conseguiremos corrigir a Sinfonia, e eles serão eliminados nesta jornada.

## **\*Para Demônios**

### **Vampiros**

Ótimos aliados, mas alguns deles são muito poderosos e requerem cautela, nossa vantagem sobre eles é que eles não podem sair durante o dia, um ótimo momento para destruir eles.

### **Lobisomens**

Verdadeiras máquinas de guerra, não chegue perto, um descuido e você nem saberá o que o atingiu. Só enfrente um se realmente necessário.

### **Outros Metamorfos**

Morram criaturas de Gaia. Estão tão cegos, que seus próprios irmãos e também sua própria mãe os abandonou. Mas não seja tolo de enfrenta-los se realmente for desnecessário.

### **Magos**

Evite-os, eles parecem odiar a todos nós, são poucos os que servem como aliados, mas eles são muito poderosos.

### **Mortais**

Se você tem medo de um simples mortal, então você não é nada, eles são apenas peões em um tabuleiro.

### **Aparições**

Almas perdidas, que só servem para serem dominadas.

### **Fadas**

Não existe nada mais divertido do que destruir fadas, se estiver nervoso procure algumas, e veja como você ficara mais calmo.

### **A Wyld**

Todos os filhotes da Wyld odeiam nossa raça, iremos pagar eles com a mesma moeda.

### **Governos**

Quer corromper os humanos facilmente, faça parte do Governo, que é, digamos a casta deles.

### **Santa Inquisição**

Santa Inquisição? Eu resumo em uma frase, Morte a Santa Inquisição !!!

### **Anjos**

Agora escute, nada distorce mais a Sinfonia do que o grito de um anjo morrendo. Mas lembre-se, eles não são como as fadas.

Desça à Terra e parta em busca do anjo Edriel. (por [César/Fox Mulder!](#))  
Adaptação para este sistema de jogo.

### Primeira Missão

Esta é uma aventura para Anjos. Todos devem ser de casta 2 ou menor, mas com algumas adaptações, seria possível anjos mais velhos. Na época, em Nova York(onde se passa a aventura) vai estar nevando, por isso não esqueça de sempre descrever a neve junto com qualquer outra descrição da Terra.

#### 1ª Parte: Senhores, venho lhes pedir...

Os personagens são chamados por um Elohim, de nome Asmiel. Eles serão levados até sua casa no distrito de Mercúrio, numa mansão renascentista. A mansão só pode ser alcançada por gôndola(aqueles barcos venezianos).

Asmiel usa o aspecto angelical básico(loiro, olhos azuis, pele muito clara), apesar das roupas renascentistas e um pouco coloridas demais. Asmiel é conhecido por algumas vezes ir um pouco além de suas obrigações, e já ter denunciado vários anjos que quebravam alguma regra. Apesar de sua fama ruim, ele trata todos a sua volta com a máxima cortesia possível.

Vai levá-los para uma sala larga, cheia de móveis de madeira. O sol entra por uma porta de vidro atrás da cadeira dele, dando um aspecto ainda mais angelical a Asmiel. Ele pede que todos se sentem em volta de uma mesa de carvalho.

Ele vai explicar a situação:

*“Existe um anjo que mora neste distrito, chamado Edriel. Ele é um Cherubim Celestial, pouco descia até a Terra. Ele sempre serviu bem a Cidade, mas tem tido um comportamento estranho. Ele tem descido muito a Terra, mesmo quando não era necessário. Ele também costuma desaparecer algum tempo enquanto está lá, às vezes quase um dia inteiro, muitas vezes comprometendo suas missões. Como Elohim, eu tenho que saber o que está acontecendo. Pediria que vocês realizassem esse favor, em troca de uma promoção. Edriel é protegido do próprio Gabriel. Não posso me envolver nisso, sob pena de ser retirado da cidade. Mas um grupo de anjos não ligados a mim poderia, e dificilmente desconfiariam de vocês. Espero que entendam que faço isso pela ordem natural das coisas, e não por mim mesmo.”*

Asmiel espera conseguir com isso uma promoção para ele mesmo, não importa quantos perca no processo ou quem terá que usar. O grupo de jogadores foi escolhido exatamente pela inexistência de laços com ele. Asmiel já negociou com os que executam o Portal para ele: da próxima vez que Edriel descer, os personagens vão ser avisados e poderão atravessar o Portal (Dificilmente todos os jogadores terão como chegar a Terra) e chegar ao mesmo local. Deixe-os passar um dia ou dois, e os chame. Um Elohim novo virá chamá-los, com todo o cuidado para não despertar suspeitas. Seria interessante colocar um personagem ou dois em situações difíceis de se livrar(estarem no meio do treinamento ou com alguém que gostem no momento que são chamados).

Os anjos vão estar esperando todos e só irão abrir o portal quando o último chegar. Caso sejam de 200 anos ou menos, talvez alguns deles nunca tenham viajado pela Portal. Nesse caso, descreva como um mergulho em um lago frio e que as águas os puxam para baixo com força(descendo para um plano inferior).

Eles chegarão no meio de um lago, no Central Park.

Eles agora tem que começar a procurar. É noite já, e fria, a neve se acumula no chão. Eles vão ver um bêbado jogado no chão no meio da mata, com vários galhos quebrados em volta. Ele parece estar sorrindo e com os olhos queimados, apesar de morto. Morreu a pouco tempo, pela pouca quantidade de sangue que saiu de um ferimento a altura do braço, mas não há mais marcas além dessas no seu corpo. Alguém com Espírito pode descobrir vestígios de energia mística aqui, como se uma magia tivesse sido disparada contra o mendigo. Uma pena(de anjo?) está na mão do mendigo, e emana magia.

Se continuarem procurando ele, ouvirão um grito de um homem quando chegarem perto a saída do Central Park. Ele estará morto, com o corpo dividido ao meio. Mais uma pena pode ser encontrada no chão. Não há mais nada aqui.

## **2º Dia: Um anjo em New York**

Eles podem olhar os jornais(pegar em uma lixeira, aparecer para um jornalista ou o que imaginarem) para descobrir que Edriel teve uma noite cheia. Depois dos dois do parque, ele matou mais duas pessoas ao Norte e foi encontrado um corpo boiando nos esgotos(afinal, quem mais poderia arrancar pedaços de uma pessoa viva com as próprias mãos?).

Pelas indicações, ele parece estar andando pela cidade, um pouco sem direção. Se os personagens andarem pela cidade, podem ver muitas coisas e viver muitas situações. Algumas idéias:

-Ouvir um humano os chamando. Ele parece ser o único capaz de vê-los. É um fantasma, e pede para que eles o levem. Ele ficou preso lá “embaixo” e não pode “subir”. Lembre-se, eles não podem matar um fantasma(exceto talvez exorcizá-lo ou com Espírito contra 8, que é a força de vontade do fantasma).

-Podem ver uma situação que se sintam obrigados a agir(ver uma mulher sendo violentada ou uma criança quase sendo atropelada). Se puderem usar seus poderes, provavelmente acharão a situação muito mais interessante.

-Verem algum demônio menor, que esteja vivendo as escondidas na cidade. Ele não quer lutar, e pode dar uma ou outra informação, normalmente inútil.

A noite, podem(se sobrevoarem a cidade ou tiverem sorte) ver um hotel começar a pegar fogo do nada. Ele simplesmente explode todo um lado da fachada, e o fogo começa a se espalhar. O estranho é que nenhum prédio ao lado ou o estacionamento abaixo pegam fogo. Assim que começarem a procurar lá(lembrar-se que eles tem que desviar das pessoas que estão tentando fugir). Se espalhar seria a melhor medida para localizar Edriel. Enquanto estiverem lá dentro, o personagem Espírito ou com melhor Mente “sentirá” alguém em perigo no andar de cima ao dele e que está pensando em um anjo. Ele vai demorar um pouco para chegar lá(a não ser que simplesmente quebre o teto ou voe para fora do prédio e entre de novo). Uma mulher vai estar sentada no andar de cima, num pequeno espaço circular que parece não pegar fogo. Ela está tremendo de medo. O personagem podem descobrir que ela se chama Verônica Parkinson(com aquela leitura de mentes natural aos anjos). Ela tem 22 anos de idade, e antes que possa descobrir mais alguma coisa, um anjo atravessa o fogo e mergulha contra ele. O PC será jogado fora do prédio com um soco e quando voltar o anjo e a mulher terão desaparecido.

Essa noite, eles podem procurar ainda pelo endereço de Verônica Parkinson. Ela morava em Greenwich Village(um bairro cult) e seu apartamento era de classe média. Depois de conseguirem o endereço e a chave(ou entrarem pela janela) eles podem achar o lugar. Ele está revirado. Vários móveis estão queimados apesar de não haver cheiro de cinzas. É como se algo tivesse destruído o lugar para limpar tudo em seguida. Um pequeno diário pode ser encontrado em seu quarto, onde diz que “ele” veio visitá-la pela primeira vez, e várias anotações falam desta “pessoa especial”. Ele vinha sempre visitá-la a noite, e ficava sentado na janela. Ela não entende, mas não sentia medo. O diário termina dizendo que ele virá “essa noite” buscá-la para “algo muito especial”. Uma pena pode ser encontrada no meio da sala.

## **2ª Madrugada: O Cemitério**

Eles serão contatados por Asmiel, que lhes diz para irem até o cemitério a duas quadras dali e procurarem um homem entre os túmulos. O modo que ele vai usar será um pássaro com um pequeno pedaço de papel na perna, e que desaparece(o papel e o pássaro), num pequeno clarão de luz em seguida(um Kyriotates).

O cemitério é um lugar pequeno, somente para pessoas realmente ricas. Porém a noite, ele é vazio, exceto por suas lajes de mármore. Um homem vestido de preto sentado perto de uma lata de lixo acesa(sabe, como nos filmes). Ele levanta um olho quando os PC's que se aproximam. O outro continua fechado, aparentemente arrancado da órbita ocular. Ele está sujo e parece mais um mendigo. Se eles não usam o arquétipo de anjo(asas, toga e toda aquela luz em volta) ele vai perguntar quem eles são, mas logo ele vai perceber que são mais “deles”. Ele se identifica como Richard, um poderoso mago Verbena. Ele enlouqueceu anos atrás, perdendo a maior parte de sua magia, mas continua sendo um bom contato. Ele pode ver os personagens exatamente por ser louco. Richard tem visto com seus “amigos”(diz ele mostrando alguns animais debaixo de seu casaco), um homem com asas andando de um lugar para outro com uma mulher. Todos os lugares por onde eles passam alguém morre e tudo é destruído. Ele não consegue saber porque, mas a

mulher parece confiar no “homem de asas”. Ele mostra uma pena: “*-Meus amigos sempre encontram uma dessas por onde aqueles dois passam*”. Ele pode responder mais alguma coisa, mas nada útil. Ele não sabe que eles são anjos, mas pergunta quando ele vai “virar um deles”. Richard é um contato muito usado por anjos em New York, mas nunca de forma aberta(lembrando-se, aparecer para um humano a menos que estritamente necessário é proibido). Ele diz aos PC's para irem procurar num casarão abandonado ao sul dali.

O dia começa a amanhecer.

### **3º Dia: Um “simples” casarão**

Este parece ter sido uma casa de algum milionário ou um antigo hotel. O local está deslocado(o bairro em volta agora é pobre e quase abandonado) e logo vai ser derrubado. A neve se acumulou na frente da porta, e lá dentro várias partes do teto quebrado permitiram a entrada de mais neve. A medida que andarem pelo lugar, um PC com Primórdio, Espírito ou Forças sente resquícios de magia no lugar, que aparentemente foram usadas para aquecer o lugar. Algumas poças ainda não totalmente congeladas no interior do casarão provam a hipótese. Num quarto ainda bem conservado, há uma cama que parece ter sido trazida para cá a pouco tempo: sua pintura tem aspecto de nova, e o colchão é bem novo. Um pequeno livro de rituais está jogado num quarto mais adiante: ele parece ter sido escrito em couro de animal, e está escrito numa língua rúnica desconhecida na sua maior parte. Alguns pequenos pedaços do livro estão escritos em inglês antigo. Quase todos falam de sacrifícios humanos de linhagens muito antigas ou “iniciais”(descendentes dos filhos de anjos e humanos). Uma linhagem está desenhada nas últimas páginas, seguindo por vários milênios, com algumas poucas falhas e espaços em branco, começando em Samyaza e uma humana de nome desconhecido e terminando em Verônica Parkinson, que está circulado em vermelho. O livro também fala da história da Libertação por Nascimento. Parece ser algum tipo de lenda mística antiga.

Procurando um pouco mais, eles acham um quarto onde parece ter havido um ritual. Uma explosão de chamas parece ter acontecido no local, e as paredes estão queimadas. Um corpo carbonizado está ainda no local. Ele parece duro como pedra, mas vira pó com o toque. Uma espada curva pode ser encontrada no local.

Logo depois que descobrirem tudo isso, ouvirão um estrondo. A casa toda parece tremer, e afundar. Eles não saberão até saírem dela, mas a casa está afundando! Quando terminar, somente o teto vai estar visível. Isso provavelmente não vai matá-los, mas pode feri-los um pouco(7d de dano para quem não passar num teste de Dex dif 8, 2 sucessos).

Perto da casa, há mais uma pena fincada numa árvore. Junto, está um bilhete: **(Texto 1)**

### **Ainda 3º Dia: A Biblioteca**

Caso eles tenham achado o livro de rituais, podem procurar sobre a lenda. Há uma grande biblioteca pública em Nova York que pode ser usada, mas há um pequeno problema. Os personagens não podem simplesmente entrar lá, abrir as portas, começarem a vasculhar as e simplesmente puxar da prateleira e começar a ler os livros. Se eles usarem um corpo humano, dominarem algum humano ou conseguirem esconder sua presença lá dentro muito bem(distraíndo as pessoas). Procurando em alguns livros de ocultismo mais antigos, eles acham sobre a lenda. **(Texto 2)**

### **3º Noite: Empire States**

Existe um pequeno problema: o Empire States fecha bem antes disso. Devido a proximidade do Natal, o Empire States tem fechado mais cedo para a decoração. O trabalho ainda está sendo feito nos andares mais baixos, mas mesmo assim torna a situação mais difícil. Se eles simplesmente voarem até lá, não há problema. Mas senão, terão que achar uma maneira de entrar no prédio e usar os elevadores(ou escadas). Isso não deve ser muito difícil.

Talvez eles prefiram ficar na entrada, esperando. Caso façam isso, vêem um clarão no alto de prédio, que aparentemente ninguém mais notou. O esconderijo acaba de ser aberto.

Se estiverem no topo, verão que aparentemente ninguém chega. O lugar está vazio, e começa a nevar. Não há iluminação. Perto da meia-noite, eles verão um fecho de luz, e o céu vai se abrir num portal branco. Edriel vai sair de lá carregando Verônica, e ao ver os personagens,

preferirá descer até onde eles estão. Coloca Verônica no chão, que fica atrás dele, e pergunta a eles porque os estão seguindo.

Edriel vai explicar sua situação. Ele era um admirador de Samyaza, e sempre procurou uma maneira de libertá-lo. A 10 anos, descobriu uma pessoa na Terra que poderia libertá-lo, se tivesse um filho anjo. Ele passou a segui-la a partir daí. Infelizmente, as coisas não ocorreram como ele esperava. Edriel acabou se apaixonando pela mortal, e logo desistiu de sua missão. Começou a se ausentar mais e mais do Éden, e viu que isto não demoraria a ser notado. Por isso, resolveu fugir para a Terra, onde poderia viver em paz.

Quando os personagens perguntarem a Edriel porque ele matou aquelas pessoas, ele responde que não fez isso e que havia pensado serem os próprios personagens os assassinos. Nessa hora, eles verão uma criatura muito grande se aproximando. Com aparência de anjo, com um físico mulçumano e uma cimitarra de luz, ele se identifica como o assassino daquelas pessoas. Segundo ele, era necessário o sacrifício de algumas almas para que ele ficasse aqui até achar Edriel. Ele se identifica como Lez-lares (na língua dos anjos, "Filho do Sol"). Ele afirma ser um Malakin e está aqui para destruir Edriel e Verônica. Foi ele quem os chamou aqui. Explica que enquanto a humana viver, haverá sempre o risco de ela um dia dar a luz a um anjo, ou um descendente seu fazer o mesmo. E Edriel é um anjo rebelde segundo suas próprias leis, ele lembra.

Agora é com os personagens. Eles podem lutar com Edriel e tentar matá-lo e a Verônica (evitando o risco de Samyaza vir a se libertar do Inferno) ou enfrentar Lez-lares. Edriel não vai ajudar muito na luta caso resolvam enfrentar Lez-lares porque precisa proteger Verônica. Lez-lares vai ir atrás de Verônica caso os personagens estejam de seu lado (ela vai correr para dentro do prédio assim que a luta começar).

Edriel usa o arquétipo normal de anjo, com manto branco, cabelos castanhos e olhos azuis. Ele fará tudo para proteger Verônica, e caso alguém mate-a, ele tenta matar esse anjo em especial. Em seguida, vai matar todos que puder, e se suicidar.

Em vez de Abrigo, ele tem um ritual que o permite permanecer na Terra um número de dias igual ao número de pessoas que matar no primeiro dia em que estiver aqui. Caso não mate ninguém neste tempo, morre ao nascer do dia.

Lez-lares tem caçado os descendentes de Samyaza a muito tempo, e finalmente encontrou seu objetivo. Fará qualquer coisa para destruir Edriel e Verônica, nem que isso signifique derrubar o Empire States. Ele vai lutar até a morte e não fugirá. Caso perceba que seu fim está próximo, ele próprio se sacrificaria, lançando uma labareda de fogo em volta dele (e ferindo gravemente quem estiver em volta).

#### **4ª Noite: E agora?**

A aventura termina de formas diferentes dependendo de quem eles decidirem enfrentar. Caso Edriel e Verônica estejam mortos, Lez-lares irá agradecê-los, e dizer que irá informar seus superiores de como o ajudaram. Isso pode aumentar bastante o status dele no Éden, mas Gabriel se tornará um grande inimigo deles. Asmiel irá ganhar o status que queria, e garantir que sempre terão acesso a Terra quando precisarem.

Se Edriel e Verônica estiverem vivos, eles agradecem muito aos personagens. Edriel diz que não pode mais voltar para o Éden, mas irá garantir que Gabriel saberá que eles o ajudaram, mas a história é abafada no Éden. Asmiel irá receber uma "pequena visita" de Gabriel, que irá convencê-lo a não espalhar a história. Edriel sairá voando dali com Verônica (caso você queira que essa história tenha continuação, dê a chance de um personagem com Percepção alta de ver que Verônica colocando a mão sobre a barriga enquanto eles se afastam...)

**Texto 1:**

Me encontre hoje, no Empire States, a meia-noite. Estarei esperando.

**Texto 2:**

*"Mas mesmo depois de castigado, e preso as areias do Inferno junto a seus seguidores, Samyaza ainda disse:*

*-Ainda há esperança, penitentes do crime justo. Eu afirmo, os filhos de nossos filhos serão maiores que os humanos. E quando nossos filhos derem a luz a verdadeiros anjos, então seremos libertos."*

Aparentemente, isso significa que no dia que um descendente de um anjo rebelde preso no Inferno tem um filho com outro anjo, esse anjo rebelde seria libertado de sua prisão. Isso faz parte de alguns textos apocalípticos antigos, de seitas nascidas de uma mesma fonte judaico-cristã, mas foi esquecido no Apocalipse da Bíblia atual, provavelmente por que a existência de anjos nunca foi um dos principais pilares dessa religião.

Edriel é um Cherubim Celestial de casta 4, Lez-Iares é um Malakim Celestial de casta 5.

**Nota: Samyaza é um anjo que se exilou, e mesmo vivendo no inferno ainda não perdeu todos seus pontos de luz, dizem as lendas que seu poder é enorme e que ele pode tanto utilizar os poderes angelicais como os infernais. Ninguém até hoje pode comprovar se ele é de todo maligno, pois está aprisionado contra sua vontade.**

## Considerações Finais...

Neste documento reunimos e adaptamos anjos e demônios para serem utilizados como personagens jogadores, inimigos ou como simples coadjuvantes em suas aventuras, lembramos também que todo material aqui utilizado pertence a todos, excluindo as devidas marcas registradas, como os nomes dos coros/bandos retirados do In Nomine, ou mesmo o sistema de jogo, pertencente a White-Wolf. Qualquer publicação oficial deverá substituir este documento que é apenas utilizado como componente opcional.

## Agradecimentos:

[César/Fox Mulder!](#) pela sua aventura que utilizamos neste documento.

[White-Wolf](#) pelo seu ótimo sistema de jogo.

Dragão Brasil por despertar em nós de desenvolver este documento.

[Steve Jackson](#) pelo seu ótimo trabalho com relação ao [GURPS](#) e ao [In Nomine](#).

Aos sites que poderão vir a disponibilizar nosso arquivo e aos sites abaixo.

[Spell Brasil](#) - [Clã RPG](#) - [Grupo Mercenário](#)

E finalmente a todos que colaboraram na elaboração deste arquivo.

## Observações:

Tentaremos assim que possível fazer uma continuação deste documento, onde iremos explicar com mais detalhes cada coro/bando, seus planos, falaremos sobre as centelhas divinas que em termos de jogo se assemelham aos fetiches dos garous, traremos alguns personagens importantes montados como Gabriel, Lúcifer e outros, etc.: