

ANGÉLICOS

# SICÁRIOS



18

Suplemento para Anjos a Cidade de Prata  
Bernard Coutinho

Sistema  
Daemoni

*“CHRISTOS DISSE: VENHA DÉCIMO TERCEIRO, PARA QUE EU POSSA LHE ENSINAR OS SEGREDOS QUE NENHUMA PESSOA JAMAIS VIU, POIS LÁ EXISTE UM GRANDE E ILIMITADO CONHECIMENTO CUJA EXTENSÃO NENHUMA GERAÇÃO DE ANJOS CONTEMPLOU, NENHUM PENSAMENTO NEM CORAÇÃO JAMAIS COMPREENDEU E NUNCA FOI CHAMADO POR QUALQUER NOME”.*

⊕ ÉVANGELHO DE JUDAS



# ANGÉLICOS SICÁRIOS

**Criação:** Bernard “Maihelkash” Coutinho

**Organização e Diagramação:** Bernard “Maihelkash” Coutinho

**Capa:** Bernard “Maihelkash” Coutinho

**Imagens internas:**

**Agradecimentos**

A **Marcelo del Debbio** por criar o Sistema Daemon.

A **Todos que baixarem esse net.**

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizadas, podendo ferir os participantes. Toda Ordem Secreta, Seita Angélica, Casta de Anjos citados aqui são tratados de forma ficcional.

# INTRODUÇÃO

Este e-book descreve a Ordem mais secreta de todas; respondendo diretamente ao Filho de Demiurgo, algo tão escondido que nem mesmo os próprios Anjos sabem de sua existência. Os Angélicos Sicários foram idealizados quando tive acesso ao Evangelho de Judas na internet (leio tudo desde bula de remédio até panfletos evangélicos entregues nas ruas) e ao acessar por acaso um blog onde havia uma resenha sobre o mesmo assunto. Vi que, segundo as fontes, Judas fora instruído a trair Jesus, e alguns trechos diziam ainda que ele era o guarda-costas pessoal de Cristo e seu mais confiável Apóstolo; levando em consideração a abordagem dos Doze Discípulos pelo sistema Daemon (onde são todos Anjos enviados a Terra) pensei em porque não Judas, ser parte de um grande estratagema arquitetado por um dos maiores manipuladores da Orbe de Satânia? Não darei mais spoilers sobre o conteúdo deste livro virtual, leiam, e digam o que acham desta visão sobre o grande traidor das histórias bíblicas.

EMAIL: [bercoutinho@yahoo.com.br](mailto:bercoutinho@yahoo.com.br)

# HISTÓRIA

*"Eles não cometem erros. Eles não fazem aleatoriamente. Há sempre um objetivo, sempre um alvo." - Nicky Parsons, Identidade Bourne*

O Primeiro Angélico Sicário surgiu quando Christos - chamado por eles de Seth - mostrou a Judas Iscariotis (Yehudhah ish Qeryoth, Iouda Iskariotis, Yehudhah ish Qeryoth no original) os mistérios do Reino (referindo-se a **Paradisia**); visto que este era o mais leal de todos os Anjos enviados a morada dos Homens com ele, e dele dependia o bem-estar do Filho até o seu momento na cruz. Christos abordou Yehudhah longe dos demais Apóstolos, e ofereceu-lhe o conhecimento (aqueles que conhecem a história entendem que neste momento, O Filho ofereceu o Sephirot proibido **Daath**, e este o aceitou, através das palavras "*Tu vais ultrapassar todos. Tu sacrificarás o homem que me revestiu*"), em troca ele receberia um alto sofrimento por conhecer a verdade. Christos contou-lhe sobre os esquemas do livre arbítrio dos Anjos, o poder e a manipulação dos Nimbus, seu jogo de xadrez eterno, os Anjos Caídos, Inferno e sobre os Homens e como ele necessitava de um agente sigiloso que vigiasse os que vigiam. O Filho também lhe disse sobre suas intenções, o real motivo de ser enviado por seu pai, e que para reinar nos céus, primeiro deveria perecer como

Homem na Terra: Yehudhah ouviu toda a explanação com atenção (conhecidas pelos Sicários como **A Revelação de Yehudhah**), aceitou o fardo e em nome de seu credo no Cristo vivo abraçou a sagrada missão: condenando sua história e existência para sempre. Por toda Cidade de Prata, não existe uma cabeça mais valiosa para os Caçadores Alados que a de **Judas**, pelo odioso crime de traição contra O Filho. O que toda Orbe de Satânia desconhece é que tudo não passou de um plano a muito forjado. Nada na história terrena ou de Paradisia é capaz de comprovar a inocência do Capture Yehudhah, o que existe sobre o assunto são apenas anotações deixadas por dissidentes de uma Ordem Secreta terrena chamada Sicários. Essas anotações foram reunidas e agrupadas em um manuscrito chamado **O Evangelho de Judas**, mas, dito maldito pela Igreja Católica (a mando do próprio Yehudhah dizem). O nome **Sicário** (do latim sicarium, "homem da adaga") é um termo aplicado, nas décadas imediatamente precedentes à destruição de Jerusalém em 70 A.C, para definir um grupo extremista separatista de zelotas judeus, que tentaram expulsar os

romanos e seus simpatizantes da Judéia usando adagas curtas, ou *sicae*. Esses judeus extremistas foram treinados por Yehudhah, e eram utilizados em missões de assassinato, muitas vezes a mando do próprio Christos. O vocábulo sicário deriva da palavra latina *sica*, como era conhecido um pequeno punhal ou adaga de tamanho pequeno, sem corte, que se podia facilmente ocultar debaixo da roupa, ou mesmo na palma da mão.

## ⊕ PLANO DE CHRISTOS

Christos estava reunido com cerca de 5.000 pessoas que compunham a vila de **Getsemani**, em Jerusalém; formada em sua maioria por camponeses, mulheres e crianças. Estando cercados por quase 500 soldados armados; estas pessoas seriam totalmente massacradas se os zelotas não entregassem seu líder. Christos não deveria utilizar seus poderes, pois estava atrelado a seu destino final. O Filho então avaliou a situação: caso não se entregasse, haveria um massacre de inocentes e uma precipitação da revolta que estavam planejando ao longe (acontecendo alguns anos depois, chamada “Revolta dos Judeus”), mas, caso se entregasse, poderia passar como um líder fraco, que entrega sua luta ao menor sinal de

problemas. Quando os soldados do Sinédrio invadiram o recinto e encontraram todos os Apóstolos prontos para o combate, juntamente com Christos, eles estavam acompanhados de Yehudhah, e este sabia que deveria dar continuidade ao planejado; este caminhou calmamente até a face do Christos, e beijando-a o chamou de mestre, mas murmurou mentalmente: “*Acazias*” que significa “meu pai é o senhor” identificando o Filho para seus algozes e desculpando-se concomitantemente. O Filho de Demiurgo fora capturado e crucificado, perecendo como um verdadeiro mártir. O combinado havia se realizado e as bases da fé no Deus único estavam erigidas frente ao povo da Terra. Após o ocorrido, as 30 moedas de prata queimavam nas mãos de Yehudhah como fogo, marcando-as para sempre; a culpa ardia em seu coração e esta era tamanha que o símbolo de sua falsa traição se tornou nocivo para os que compartilharam de seu destino. Em sua morada, as moedas foram deixadas ao solo, e este partiu para meditar no deserto, nunca mais sendo visto.

## A ⊕ ORIGEM

Os Angélicos Sicários (ou *Lupus Dei* os Lobos de Deus) foram criados em uma data desconhecida, sendo uma das

Ordens (e alguns Príncipes a consideram uma Casta, onde os Captares masculinos se enquadram) mais obscuras que existem na Cidade de Prata. Antes dela, a partir da Segunda Rebelião, todo espírito guerreiro, apto há um treinamento mais específico de combate, era dirigido aos Captares, para atuarem como uma elite dentro dos Protetores. Anterior à suposta traição de Judas (um dos únicos Captares masculinos que existem) qualquer alma que fosse digna seria treinada como um dos Caçadores Alados em técnicas de guerrilha, emboscada, caçada e assassinato, mas após o evento, floresceu um sentimento sexista, onde a figura varonil fora descreditada e somente aqueles previamente escolhidos - guerreiros honrados, valorosos que já mostraram seu valor e fé em vida - puderam, a partir de agora, integrar as fileiras desta Casta. Inúmeros Captares foram banidos, perseguidos, e aqueles que não sucumbiram as tentações infernais, nunca mais foram vistos; estes, foram procurados, arrebanhados e então convidados a participar de algo maior, com a benção de Demiurgo. Não existem gerais dentre os Sicários, apenas



os **Prelados**, que um dia já foram Captares habilíssimos, podendo ser considerados um dos poucos e mais sábios membros deste grupo. Diferente dos Captares, as missões dos Sicários são de extrema importância; suas vítimas são habitantes de Paradisia, Sonhar, e Terra; assassinar uma destas criaturas exige absoluto sigilo; as informações que roubam são extraídas de Asgard, Katmaran e Amaterasu; capazes de abalar a rija ordem nos céus se vierem a público: falhar nunca é uma opção. Os Sicários podem assumir mil formas diferentes - e dizem lendas que até mesmo as características de outro Anjo, e que a forma da Morte como os homens a imaginam vem destas entidades - são frios e impassíveis, sempre prontos a cumprirem suas missões, levando-as até as últimas consequências. Mesmo a incrível devoção dessas entidades, ao Filho, não era suficiente para proteger os segredos que estes levam consigo, então, o próprio Christos instituiu um código de honra e dever para consigo; este código é conhecido como **Credo do Silêncio** entre os Sicários, está gravado em seus espíritos e dizem que a ira de Deus se manifesta através da total destruição do Anjo, caso este

venha a ser quebrado ou violado de alguma forma. Possuem contatos na Terra e em diversos outros planos de existência, aprenderam a barganhar com humanos, espíritos e demônios e entre eles se misturar. Ainda hoje, os Angélicos Sicários são utilizados por Christos, com o olhar desconfiado dos príncipes da Cidade de Prata, em missões ultrassecretas.

## ⊕ ORGANIZAÇÃO ⊕

Os Sicários assemelham-se aos Captares pelo fato de serem solitários e cumprirem suas missões dessa maneira e também por não se organizarem em falanges, unindo-se em grupos quando preciso, de no máximo cinco indivíduos. Não permanecem em um mesmo lugar, estando espalhados por Spiritum - dizem em locais pré-definidos - ou infiltrados em posições de interesse para os Príncipes dentro das sociedades mundanas e sobrenaturais; não sendo conhecido nem mesmo por aqueles que sabem sua existência. Especula-se dentre os Príncipes que existam 50 Angélicos Sicários, e estes são os mais profissionais guerreiros, espíões e assassinos que Christos dispõe. São enviados em operações sigilosas que envolvem mais furtividade do que ação direta. Seja se infiltrar nas fileiras de um culto, remover artefatos perigosos de algum templo profano ou eliminar o chefe de uma seita apocalíptica antes que seus planos se

concretizem. Esses Anjos agem nas sombras sempre encobrindo sua missão e propósitos. Sua rede de informações abrange desde Ordens Secretas terrenas que os auxiliam (Escola de Yamesh, Sociedade Pio X, A Irmandade da Espada de St. Jerome e até mesmo algumas células dos Iluminati, onde estão infiltrados) até militares, principalmente em Israel, onde mantem contatos com membros do Mossad - Ha-Mōšād le-Mōdī`in ū-le-Tafqīdīm Meyūhadīm - O Instituto para Inteligência e Operações Especiais e o Tzahal, o FSB e SVR russos, a CIA, ABIN, BND e RNA Alemães, SI Argentina, CSIS Canadense, SIRP e SIS Portugueses, MI5 e MI6 ingleses, Dirección de los Servicios de Inteligencia y Prevención venezuelana, dentre outros. Dentro de suas fileiras, sabe-se que os **Iskariotes** ocupam as seguintes funções quando em campo:

**Rois** - (observador). A função desses indivíduos é realizar pesquisas e determinar o envolvimento de fato das forças que os Sicários caçam. Os Rois são o que mais se assemelham a um grupo de investigadores e batedores. Cabe a eles coletar pistas, recolher indícios, efetuar entrevistas e pesquisar arquivos. Eles também são responsáveis por documentar as missões e enviar relatórios regulares sobre suas descobertas (chamados **Estelas**). Não é atribuição deles, entretanto, efetuar nada além do trabalho investigativo; os Sicários reservam a uma classe de agentes de campo a incumbência de lidar com toda e

qualquer questão que possa envolver risco.

**Ish Sikari** - (Homens da Adaga). Formados pelos espíritos dos zelotes judeus que foram extraviados após o desaparecimento de Judas, estes são de fato os guerreiros por detrás das ações dos Sicários. Normalmente atuam em número de quatro, sendo os que melhor desenvolvem as artes do tocante ao combate; mas todos dentro dos Angélicos Sicários estão prontos a atuar em qualquer uma das funções. Os Ish Sikari eliminam seus inimigos com veneno, estrangulamento e outros métodos refinados, além de sua adaga.

**Esh Olam** (ligação). São os Anjos que intermedeiam as ordens advindas de Christos com os Príncipes da Cidade de Prata. Estes Anjos desempenham funções administrativas e burocráticas. Eles percorrem os bastidores da Cidade de Prata, reunindo recursos para a realização de operações de campo e examinando evidências coletadas durante investigações. Esses também possuem importante função: manter as operações em segredo e apagar os rastros deixados após uma missão. Usando quaisquer métodos ao seu alcance, esses Anjos tentam manter a discrição e amarrar as pontas soltas.

## A CACADA SEM FIM

A traição de Yehudhah alavancou a criação de novos Captares, por ser a primeira vez que um Captare (Caído então) havia entrado para

a lista de caça com uma das cabeças mais valiosas à Cidade de Prata. A partir de então, espíritos de potenciais guerreiros angelicais passaram a ser encaminhados com prioridade aos Protetores (principalmente Arcanjos e Dominações), com mais almas femininas passando aos Captares e as masculinas arrebanhadas nas demais castas, principalmente aquelas que já eram Captares (já que a confiança nestes tornou-se fraca) foram destituídos. Embora os **Caçadores Alados** desconheçam a real forma de Yehudhah, uma caçada frenética se desenrola há milênios. Nunca nenhuma pista fora encontrada, informes chegam e vão como o vento, e são desconsiderados no decorrer das investigações, nem mesmo os espíritos judeus que atuaram na Terra como Sicários, chegaram a Cidade de Prata e seu paradeiro é desconhecido. Investigações levaram a Recíperes corruptos, que engembraram o desvio para diversos paradesiros desses guerreiros, nas mãos de receptadores espirituais sinistros e misteriosos, mas, o real destino das almas dos sicários permanece em aberto até então. A grande maioria das Ordens caçadoras da Cidade de Prata ignoram as lendas que cercam os Angélicos Sicários, considerando-as como boatos a serem desconsiderados (e algumas dessas entidades plantam informações a fim de ratificar este pensamento).

# A TERRA

*"Eu sou a mão por baixo da saia da Monalisa" - O Advogado do Diabo*

## BATALHAS PATRÍSTICAS

Mesmo tendo sua origem presumidamente após a Revelação de Yehudhah, os Sicários foram muito ativos durante as eras antes, onde o Cristianismo - para defender-se de ataques polêmicos - teve de esclarecer seus próprios pressupostos, apresentando-se como a expressão terminada da verdade que a filosofia grega havia buscado, mas não sendo capaz de encontrar-se plenamente, enquanto a Verdade por si só não tinha ainda se manifestado aos Homens, ou seja, enquanto o próprio Christos não havia ainda encarnado. Neste momento difícil para a Cidade de Prata, muitas criaturas advindas de religiões obscuras dominavam a fé dos homens e estavam plenamente estabelecidas em seus domínios: contra esses seres a morada dos Anjos marchou em uma batalha gigantesca, empenhando seus mais valorosos guerreiros nas linhas de combate. Muitos deuses da natureza naquela época pereceram nas mãos dos enviados de Demiurgo: Aradia, Bhríd, Putare, Yekankreen Yrung, Purá e Murá foram algumas de suas vítimas. Outras divindades estavam tão bem estabelecidas, ou detinham tantos espíritos ao seu lado, que um embate frente a

frente fora descartado. Agasaya, Kannuk, Beltane, Aakuluujjusi, Kumush, Luvithy, Atégina e alguns outros, estavam tão envolvidos em seus esquemas de intrigas entre as Sociedades Místicas, fortificações e rituais que eram quase inalcançáveis. Os Iskariotes atuavam atrás das linhas inimigas, nesses recintos protegidos - após tempos e tempos de planejamento - e assassinavam essas entidades sorratamente, desestruturando as fileiras da resistência inimiga. Dizem lendas que alguns falharam e foram descobertos, mas nenhum fora destruído. Outra forma de atuação veio à tona, quando servos próximos dessas entidades, revelaram-se Sicários disfarçados, infiltrados durante séculos, revelando sua verdadeira identidade apenas no momento oportuno e cravando a arma que lhes dá nome, nas jugulares de seus alvos.

## ATIVIDADES NO IMPÉRIO ROMANO

Gradualmente, o sucesso do cristianismo junto das elites romanas fez deste um rival da religião estabelecida. Os Anjos de Yehudhah infiltraram-se na sociedade ítala em determinados pontos isolados; desde o norte da África até Ásia, Sérvia, Istambul, e em praticamente todo território

romano, disseminando opiniões favoráveis, de maneira sutil, a aceitação da religião cristã e implantando agentes dentre os senadores romanos. As perseguições organizadas contra os cristãos surgem a partir do século II: em 112, o Imperador Trajano (uma entidade híbrida de olympianos), fixa o procedimento contra os cristãos, deixando seu legado de perseguições para os imperadores Marco Aurélio, Décio, Valeriano e Diocleciano. Os cristãos eram acusados de superstição e de ódio ao gênero humano. Se fossem cidadãos romanos eram decapitados; se não, podiam ser atirados às feras ou enviados para trabalhar nas minas. Durante a segunda metade do século II assiste-se também ao desenvolvimento das primeiras heresias, galgadas nas artimanhas de Demônios do Inferno, habitantes dos mundos inferiores e Paleoparadisianos, todos tentando angariar forma pensamento para si. Tatiano, um cristão de origem síria convertido em Roma, cria uma seita gnóstica que reprovava o casamento e que celebrava a eucaristia com água em vez de vinho, além de assimilar diversos outros costumes pagãos da região; Tatiano era discípulo dos Dáctilos Arkanitas e visava estabelecer novos dogmas ao cristianismo, beneficiando os habitantes de



ArK-A-Nun. Tatiano fora perseguido pelos Anjos, após a morte do teólogo Justino Mártir seu mentor Dáctilo, encerrando sua vida na Antioquia, quando morrera vitimado pela lâmina de um Iskariotes. O Sicário Marcião rejeitava o Antigo Testamento, opondo o Deus vingador dos judeus – já que este se aproximava em muito aos deuses da mitologia grega, onde os fiéis faziam analogias a Zeus do Olympus - ao Deus bondoso do Novo Testamento, apresentado por Cristo; ele elaborou um Livro Sagrado, o **Evangelho de Marcião**, feito a partir de passagens retiradas do Evangelho de Lucas e de epístolas finamente erigidas pelos Anjos Nimbus. À medida que o cristianismo criava raízes mais fortes na parte ocidental do Império Romano, o latim passa a ser usado como língua sagrada (nas comunidades do Oriente usava-se o grego). Durante o século III, com o fortalecimento da campanha militar da Cidade de Prata, a Igreja havia conseguido muitos donativos e bens; porém, houve uma retaliação com o crescimento da perseguição pelo imperador Diocleciano, Olympianos e Arkanitas - liderados por Ares e Athenas – onde Arges, Seteropes e Telemus, três gigantes foram à linha de frente para a contenda a

favor dos gregos; essas criaturas eram Cíclopes de uma estirpe conhecida como Sicilianos, criminosos gigantes e arrogantes, que habitavam uma região antes dominada pelo panteão etrusco. Os gigantes vitimavam mais que os próprios exércitos do Olympus, fazendo com que muitos Anjos tombassem esfaqueados por suas pesadas clavas. Arges e Seteropes, após inúmeras tentativas, foram trancafiados no Inferno pelas hostes do Arcanjo Amaliel, Telemus fora envenenado pelos Sicários, devido ao seu apetite voraz pela carne angélica, sendo alvo fácil para os silenciosos assassinos. Também durante o Século III, Mithras entrou na disputa pela região romana, e derrotado, teve sua data de nascimento usurpada pela Igreja Católica. Posterior aos eventos acima descritos, com a derrota de Diocleciano e a ascensão do imperador romano Constantino (influenciado por um seleto grupo de Nimbus da Cidade de Prata, reunidos única e exclusivamente para trabalhar esta situação), o cristianismo foi legalizado pelo Édito de Milão de 313, e os bens da Igreja devolvidos. A paz entre os dois impérios paradisianos é firmada, Afordite passa a viver como embaixadora no Distrito de Vênus e Ares passa a treinar os Captares e as Valquírias, nos Campos de Marte, ambos localizados na Cidade de Prata.

## A IDADE MÉDIA

O lado ocidental do Império cairia em 476, ano da deposição do

último imperador romano pelo **Einherjar Odoacro**, mas o cristianismo permaneceria triunfante em grande parte da Europa, até porque alguns bárbaros já estavam convertidos ao cristianismo ou viriam a converter-se nas décadas seguintes. Os Sicários entranhavam-se de tal maneira nas fileiras do exército inimigo, que a palavra do cristianismo era disseminada com rapidez e ganhava força frente às odes nórdicas e contos selvagens dos deuses pagãos. Muito do conhecimento druídico daquela época fora praticamente apagado dos registros místicos, graças à atuação dos Anjos de Judas. No plano sobrenatural, a expansão da Cidade de Prata teve um papel proeminente na manutenção da civilização europeia. Com a expansão dos exércitos de Demiurgo, a igreja começou lentamente a tomar o lugar das instituições romanas ocidentais – à medida que a resistência era eliminada ou fugira sem meios para contra-atacar seus inimigos – protegendo Roma também das invasões dos exércitos de Aasgard durante o século V.

## AS CRUZADAS

Em 1095, sob o pontificado de Urbano II (um Nimbus chamado **Jemarah**), as Cruzadas foram lançadas. Estas foram uma série de campanhas militares na Terra Santa e em outros lugares, iniciadas em resposta aos apelos do imperador bizantino Aleixo I Comneno contra a expansão

muçulmana. Durante um período que se estende do século VII ao XIII, a igreja cristã passou por uma alienação gradual, resultando em uma cisma que dividiu o cristianismo em um ramo chamado latino ou ocidental, a Igreja Católica Romana, e um ramo oriental, em grande parte grega, a Igreja Ortodoxa, provocada por inimizades geradas nas Primeira e Segunda guerras entre Corpores e Nimbus. Estas duas igrejas discordam sobre uma série de processos e questões administrativas, litúrgicas e doutrinárias, principalmente a primazia da jurisdição papal. O Segundo Concílio de Lyon (1274) e o Concílio de Florença (1439) tentaram reunir as igrejas, mas graças a uma manobra dos Corpore, os ortodoxos orientais se recusaram a implementar as decisões e as duas principais igrejas permanecem em cisma até os dias atuais. No entanto, a Igreja Católica Romana tem alcançado união com várias pequenas igrejas orientais. Começando por volta de 1184, após a cruzada contra a heresia dos cátaros e os bogomilos da Trácia (que dissociavam

a criação em dois deuses, um bom e outro mau, influenciados por uma divindade Infernita, até hoje inominável) várias instituições, amplamente referidas como a Inquisição, foram estabelecidas com o objetivo de suprimir a heresia e assegurar a unidade

religiosa e doutrinária dentro do cristianismo através da conversão e repressão, enviando diversos Místicos e entidades sobrenaturais para a fogueira. Durante a Guerra dos Cem anos, o bispo de Beauvais, **Pierre de Cauchon**, forneceu informações vitais à Inglaterra, que apoiava os Magos e Vampiros atuantes na região. **Cauchon** era um Demônio chamado **Borgignon**, que se aproveitou do domínio que os Demônios mercadores possuíam na região de Flandres (Holanda) para tentar angariar poder. **Cauchon** conseguiu enviar para a fogueira Joana D'arc, visando ter seu espírito o servindo, mas o plano fora desmascarado pelos Corpores a favor da França. **Cauchon** subitamente desaparecera e Joana D'arc fora dirigida para se tornar uma Captare; nem mesmo os próprios Anjos de Paradisia sabiam explicar o que lhe acontecera. **Cauchon** fora preso pelos Sicários por ordem de Christos em um bolsão próximo ao Inferno - chamado **Geh Bem-Lehitra'ot** - que funciona como prisão secreta da Ordem dos Iskariotes, sendo administrada por um grupo de Corpores. **Cauchon** há muito fizera um pacto com uma entidade de Infernun, tornando-se imortal, podendo ser apenas trancafiado, mas nunca morto.

## GRANDES CISMAS

Entre 1309 e 1377, a residência do papado foi alterada de Roma para Avignon, na França, pois o Papa Clemente



V (um Nimbus chamado **Yesaliah**) foi levado pelos Corpores a força para residir em Avignon, visto as desavenças formando-se entre os Corpores e os Nimbus na Cidade de Prata. Em 1378, o Papa Gregório XI voltaria para Roma, onde faleceria. A população italiana desejava que o papado fosse restabelecido em Roma. Foi então eleito Urbano VI também um Nimbus chamado **Kasbeel**, o "Satanail". No entanto, ele demonstrou ser um papa muito autoritário e arrogante. Kasbeel tinha em mente, tomar as almas de alguns fiéis romanos para si, mas seus planos de domínio foram descobertos de modo que uma quantidade considerável do Colégio dos Cardeais anularia a sua votação. Os Sicários, que apenas observavam o processo, interagiram para que o plano de Kasbeel viesse à tona. Kasbeel recebeu o título de Satanail "Aquele que enganou Deus" devido a suas artimanhas e manipulações serem tão intrincadas e envolverem tantos peões que dificilmente seriam descobertas. Um novo Conclave fora realizado, onde Clemente VII fora eleito, passando a residir em Avignon, sobre a benção dos Corpores. O Papa Urbano não atendeu às necessidades de sua eleição, criticou os membros do Colégio dos Cardeais e se recusou a restaurar a sede pontifical em Avignon. Os cardeais italianos, então, em maio de 1378, se retiraram para Anagni, e em julho para Fonti, sob a proteção dos Corpores, iniciaram uma

campanha contra a sua escolha, preparando-se para uma segunda eleição. Iniciara-se assim a Grande Cisma em que o Papa residia em Roma e o Antipapa residia em Avignon, reclamando ambos para si o poder sobre a Igreja Católica. Com a eleição do Anjo **Zavebe** que tomou o nome de Clemente VII, o Satanail fora capturado pelos Sicários e trancafiado em **Geh Bem-Lehitra'ot**. A cisma terminou no Concílio de Constança em 1417, quando o papado foi estabelecido definitivamente em Roma, sobre uma trégua firmada entre Nimbus e Corpores.

## A INQUISIÇÃO

O termo Inquisição refere-se a várias instituições dedicadas à supressão da heresia no seio da Igreja Católica. A Inquisição foi criada inicialmente para combater os Magos que retiravam suas forças do mundo de ArK-A-Nun e utilizavam mancias, fazendo parte, em sua maioria, de um grupo étnico chamado cátaros, influenciadas pelos Arkanitas e Arcádianos. A Inquisição medieval, da qual derivam todas as demais, foi fundada em 1184 pelo Papa Inocencio II, mas coordenada pelos Nimbus de Paradisia para combater os deuses considerados corrompidos como Pan e Cernunos que eram vistos como a própria figura do diabo e detinham grande influência entre os cultos ditos naturais. Seus seguidores receberam poderes mágicos para combater os servos

de Demiurgo, mas como suas lideranças eram eliminadas sorrateiramente a luta tornou-se desigual, e estes acabaram por se manter escondidos, evitando o confronto direto.

## REFORMA E CONTRARREFORMA

Em 1257, em uma manobra dos Corpore, o Papa Alexandre IV se recusou a incluir feitiçaria na categoria de heresia. Isto durou quase dois séculos, mas em 1451, o papa Nicolau V permitiu que a instituição interviesse nos assuntos de feitiçaria. O Nimbus Inocência VIII e seus sucessores reforçaram esta decisão em suas bulas, fazendo muitos Anjos feiticeiros terem que se aliar com Arkanitas para impedir que fossem para a fogueira. Dois séculos mais tarde, em 1517 Martinho Lutero protestou contra a venda de indulgências e logo passou a negar vários pontos-chaves da doutrina católica romana, encorajando outros a também atacarem de alguma forma o Catolicismo. Martinho Lutero era um teólogo alemão, que após uma tempestade de raios (uma forma de intimidação dos feiticeiros Corpore), aterrorizou-se e jurou que se saísse ileso tornaria-se monge católico, assim o fazendo, mas com a influência dos Anjos feiticeiros e criaturas de ArK-A-Nun - estes últimos secretamente - passando a contestar o catolicismo, e consequentemente excomungado pelo Papa Leão, um dos Nimbus que corroborou com a ação da

Inquisição contra a feitiçaria. Martinho Lutero fora o pivô da grande Reforma protestante, fazendo desta nova doutrina uma grande concorrente a Igreja Católica. Inúmeras entidades oportunistas se aproveitaram do momento (muitos Nimbus, Anjos Caídos e criaturas de outros panteões) dando origem a religiões e cultos a suas figuras, angariando muitas almas para conseguirem se manter na Terra. Como resposta à Reforma Protestante, a Igreja Católica Romana engajou-se em um processo significativo de reforma e renovação, conhecido como Contrarreforma ou Reforma Católica. Os Nimbus reafirmaram e clarificaram a doutrina católica romana e enviaram seus exércitos para caçar e combater os cultos recém surgidos. Durante os séculos seguintes, a concorrência entre o catolicismo romano e o protestantismo tornou-se profundamente envolvida com as lutas políticas nos estados Europeus. Os Sicários haviam sido enviados para a terra recém-descoberta (Américas) a fim de sondarem o novo mundo e auxiliarem na expansão dos domínios da Cidade de Prata, deixando em aberto qualquer possibilidade furtiva de rechaço as investidas dos Corpores. Os Anjos Feiticeiros e entidades de ArK-A-Nun, os **Qlipoth**, aproveitaram-se do momento e expandiram as novas ideias, desencadeando conflitos como a Guerra dos Trinta Anos, a Guerra Civil Inglesa e as guerras religiosas na França.

# INIQUIDADES

*“Nenhuma causa é perdida se tivermos um só tolo para lutar por ela” - Piratas do Caribe - No Fim do Mundo*

O termo Iniquidade tem o significado de tornar normal o que é pecado, no sentido de não sentir culpa pelo pecado cometido; este termo fora associado às ações dos Sicários, já que muitas delas contradizem tudo o que é pregado na Cidade de Prata. Iniquidades são operações veladas realizadas a mando do próprio Filho, onde os Anjos de Judas são mais comumente utilizados. As principais características de uma Iniquidade é que ela é clandestina, tem conotações negativas, e não é atribuível a seu real patrocinador. A principal diferença entre uma Iniquidade e outra qualquer operação é que a primeira envolve um grau significativo de perigo, onde é necessário esconder quem está por trás do fato em questão ou fazer parecer que alguma outra entidade é responsável, já que a maioria destas se desenrolou dentro do próprio seio de Paradisia.

## ARCÁDIA

Utópica e mítica, uma terra de beleza incomparável onde todas as formas de alegria e prazer podem ser encontradas. Arcádia é o lar de seres sobrenaturais que existem sem presunção ou



ganância, enchendo seus dias com buscas idílicas entre as florestas verdejantes e campinas fartas; mas sua beleza também aterroriza. É uma terra de alegria sem morte em jardins retorcidos, e de montanhas construídas de ossos meio mastigados. Nesse cenário onírico, os Sicários foram enviados mais de cem vezes durante a expansão do Cristianismo, a fim de silenciar as cabeças da hidra que eram as hordas olympianas, fazendo frente à religião de Demiurgo, vitimando muitos Lares e Penates. O deus Quirino, considerado grande locutor do Olympus e influenciador dos senados romanos, assim como todos os seus discípulos - que juntos formavam uma Ordem chamada **Flamen Quirinalis** - foram algumas dessas vítimas.

## AASGARD

A morada dos Aesires, os deuses vikings guerreiros. As muralhas alvas que cercam a cidade mítica jazem agora, com menos vida que outrora, graças às manipulações de um de seus maiores algozes: o astuto e nada confiável Loki. Os Sicários atuaram ativamente contra os Deuses Guerreiros durante toda a história, até a queda de Odin. Muitas das

pilhagens e guerras foram sabotadas quando os Anjos de Judas agiam silenciosamente, ceifando a vida dos tripulantes das embarcações que navegavam nos mares paradisíacos rumo aos saques próximos a Cidade de Prata. Com a reorganização do sacerdócio pelo Pai de Todos, Aasgard se reerguera novamente, recebendo as preces e as almas de seus fiéis, preenchendo seus salões novamente ao longo do tempo. Com o auxílio de Loki, os Sicários encontraram as rotas utilizadas pelos Dokkálfar para chegar a Terra, passando a assassina-los já que estes mercenários sobrenaturais caçavam as entidades psicopompas de outros panteões, abrindo assim caminho para que as Valquírias nórdicas recolhessem o maior número de almas possíveis; neste meio tempo, Loki fora até os Tribunais de Paradisia, acusando todos os Aesires pelos saques e pilhagens, fazendo com que estes fossem acorrentados e levados a julgamento, deixando Aasgard sozinha. Mesmo com seus salões abarrotados de espíritos guerreiros como nunca, a cidade de Odin estava sem suas cabeças pensantes. Após o julgamento, o Pai de Todos assumiu a responsabilidade das acusações que recaiam sobre os seus filhos Aesires, sofrendo a pior punição que poderia se esperar que uma entidade de sua estirpe sofra: a queda. Mesmo após o acontecido, Odin fora responsável pela morte de no mínimo 2 Sicários enviados para silenciá-lo, provando que

mesmo como mortal, os milênios vividos através do caminho da guerra, fizeram dele um inimigo extremamente difícil de se destruir.

## KATMARAN

Na região central do plano, onde se dizia que as águas do Mar de Poseidon tocavam os céus, foi o ponto onde o portal trouxe Vishnu e Indra de Edhen. Estes tiveram grande dificuldade em vencer os Asuras, que pertenciam a tribo nativa de Varuna. Katmaran era então governada por Vishnu, um edhênico que decidiu dividir-se em 3 consciências: Vishnu, Brahma e Shiva - respectivamente a vida e o bem, a criação e a ordem, e o antagonismo e o equilíbrio - para melhor orquestrar sua morada. O deus tríplice Vishnu/Brahma/Shiva (quando chamado em sua consciência tripla, usa o nome de Trimurti) criou seu próprio panteão, enquanto Indra passou a relacionar-se com os seres descendentes do deus tríplice e com os Asuras, agindo como embaixador da Brahma. As consciências Vishnu e Shiva começaram a se desentender, já que uma era o caos natural e a outra presava pela ordem e o equilíbrio, levando as divindades de Katmaran a tomarem um partido ou outro. Demiurgo vislumbrou ao longe o crescimento das nações do oriente paradisíaco, infiltrando seus Anjos assassinos e disseminando histórias obscuras sobre a origem de um dos mais renomados seres

de Katmaran; Indra, e que este seria filho de Gaea e Urano e poderia estar infiltrado como espião e fomentador da querela. Este fato e a dualidade entre Vishnu e Shiva levaram Katmaran a uma guerra civil, causando grande morte e destruições desenfreadas, forçando a terceira parte do Trimurti, Brahma, a intervir, obrigando as duas frentes de batalha a entrarem em uma trégua eterna. Duas das agentes de Shiva, Kali e Durga, foram a fundo em suas investigações e descobriram entidades estranhas infiltradas em Katmaran; essas criaturas não podiam ser identificadas e constantemente desapareciam, encobrendo seu rastro, forçando as duas guerreiras a reiniciarem sempre sua caçada. Durga fora enganada por informações escusas e seguiu um rastro errôneo, já Kali conseguiu provas de que as criaturas desconhecidas poderiam ser Anjos da Cidade de Prata, rastreando estas até uma área isolada de Spiritum. Os Sicários realizaram tratos obscuros com o Rei Arkanita Raktabija, fazendo este enfrentar Kali, contaminando-a com a doença de Vampyr consequentemente conseguindo com que este fosse banida de Katmaran.

## **A CIDADE DOURADA DE RA**

Com a perda considerável de influencia e a resolução de parte de seus problemas internos, a cidade de Demiurgo viu na

iminência de agir para que seu senhor não continuasse perdendo sua influência sob os terrenos: seus seguidores necessitavam ser libertados do julgo egípcio. O profeta e feiticeiro Moshe ou Moisés fora enviado ao Egito por Metraton, a fim de avisar ao Faraó Ramses de que os hebreus deveriam ser libertados. Moshe havia assumido a forma de um Humano, mas na verdade era um dos agentes da Cidade Prateada infiltrados. Em Neter-Khertet (A Cidade Dourada de Ra) chega aos portões dourados um mensageiro da Cidade de Prata com a mesma mensagem; sua face não poderia ser vista, já que esta era turva aos olhos dos Neteru (habitantes da Cidade Dourada). Frente aos portões dourados, a figura angélica postou-se por muito tempo, sem ser ter atendido seus constantes pedidos de audiência. A Cidade de Prata então desceu a Terra não com um Anjo, mas com 900.000 Anjos liderados pelos seus mais poderosos generais como Miguel, trazendo consigo inúmeras pragas a serem jogadas sobre o povo de Khemet, visando desonrrar os Neteru. Os agentes misteriosos da Cidade de Prata, eliminaram os filhos dos Deuses Egípcios, os primogenitos, extinguindo assim toda uma geração de seres que poderiam se tornar faraós e trazendo a ultima das tão terríveis Dez Pragas ao

Egito. Os habitantes da Cidade Dourada, embora poderosos, não fariam frente ao exército de Demiurgo, então aceitaram sua derrota e libertaram a mão de obra escrava dos hebreus.

## TIR NA NOG

Após um crescente aumento das forças dos Thuata De Dannan, **Cassiel**, o Anjo que coordena um posto de vigília dentro da terra de Tir Na Nog prepara-se para a batalha. A Cidade de Prata tomou conta da região durante o eon de sua expansão militar, logo após a chegada de Demiurgo. Através das investidas dos milhões de guerreiros angelicais, os Tuatha viram que não poderiam fazer frente a máquina de guerra prateada, contudo ressurgiram e habilmente tomaram novamente o controle da cidade, restando apenas o posto vigilante como último local a ser conquistado. Cassiel treina dia e noite seus guerreiros e rumores dizem que este é aconselhado por uma figura sombria, que não se importa em ser vista, mas só é quando assim o deseja. Dizem que corpos de Thuatas e Fadas já foram encontrados desmembrados ao redor da última fortificação angélica, e que outros seres pertencentes aos exércitos de Tir Na Nog, voltaram aterrorizados de seus locais de espionagem, balbuciando coisas como um

poder invisível assassinando e aterrorizando as redondezas da fortaleza de Cassiel.

## ARK-A-NUN

O Mundo decrépto, a Terra dos Gárgulas, o mais longe que um Anjo poderia atuar. Durante o evento conhecido como **Guerra das Brasas**, Demiurgo enviou seus representantes para catequizarem os desesperados híbridos Djinn daquele mundo, a fim de proteger a Cidade de Prata das investidas dos Planos Inferiores, como outrora já havia acontecido, e lá seus Anjos eram chamados **Zoas**. A fé no grande Conquistador dos Mundos Altos fora erigida sob o sangue de muitos cultos existentes, e uma ferrenha luta contra a religião shaitânica que antagonizava diretamente contra as investidas de Paradisia. Os assassinos de Demiurgo atravessaram as tétricas barreiras que separam a Terra de ArK-A-Nun e vitimaram toda a resistência de Hubal, para que Gabriel facilmente convencesse os sobreviventes; estes mesmos seres batalharam secretamente contra a poderosa **Majils Quraish** para que os angélicos pudessem deixar o plano, após Demiurgo retirar suas forças de ArK-A-Nun.

## LIMBO

Histórias correm Satânia, sobre estranhas prisões existentes no limbo; cárceres secretos para aqueles que não podem ser destruídos ou controlados e tampouco simplesmente presos. Essas localidades recebem vários nomes, mas um dos que mais são repetidos é **Geh Bem-Lehitra'ot**: cárceres que mudam de local constantemente guardados por patrulhas a fim de manter o status quo. Dizem serem erigidas no formato de fortalezas, que vagam dentro do caos mutável do Limbo sobre ilhas flutuantes itinerantes. Dentro desses locais, verdadeiros labirintos existem, confundindo aqueles ímpares que conseguirem adentrar o lugar, e armadilhas e perigos que impedem, mesmo um invasor que esteja guiado, de prosseguir com seus objetivos.



# ASSASSINOS ⊕ SOBRENATURAIS

*“Eu sou cada pesadelo que você já teve. Eu sou seu pior sonho se tornando realidade; eu sou tudo o que você sempre teve medo” – Pennywise - IT*

Sendo os maiores assassinos de toda Orbe de Satânia, os Sicários conhecem e até mesmo utilizam-se de outros seres que desempenham as mesmas funções que eles, com igual desenvoltura, em suas missões veladas, onde tudo é válido para se cumprir seu objetivo.

## ⊕ MERCADO ⊕ DE ASSASSINOS

O primeiro aspecto que se deve observar ao procurar uma destas entidades é se está realmente pronto a pagar o preço. Quando se conhece o caminho, embora simples, contratar qualquer destas criaturas e até divindades assassinas pode levar a consequências terríveis. Os Sicários utilizam-se de contatos para encontrar e negociar com tais contatos, visto que seus preços variam de contratante para contratante, e o conhecimento da origem daquele que contrata, gera cobranças as vezes muito altas ou incomuns, onde não apenas o número de almas influencia, mas outras formas de pagamento também são exigidas. Dentre os assassinos mais frequentes, encontramos os Obscuri Captares, alguns Daemons, Arkanitas e os

Assassinos Espirituais. Não existe um local propriamente dito, onde se pode encontrar tais seres: pistas são deixadas aos sete ventos quando deseja-se firmar um contrato: Cidades Trevosas do Baixo Umbral, o Inferno e a Terra são lugares onde essas criaturas costumam permanecer, durante certo tempo. Entre outros assassinos incomuns, podemos encontrar raros magos, cenobitas e vampiros, embora qualquer entidade possa vir a se tornar um.

## A GUILDA

Dizem lendas que a Guilda não existe, sendo apenas parte de um conjunto de histórias oriundas de devaneios que inundam as mentes dos habitantes de Spiritum, disseminadas pelas ideias perturbadas daqueles que vivem no caos mutável do Limbo. Aqueles que conhecem o mito, sabem que a ficção criou muito do que se sabe sobre a Guilda atualmente, mas em alguns pontos, as lendas ligam-se revelando uma assustadora verdade. Em uma ilha flutuante multívaga, uma tétrica mansão esta erguida; dentro dela encontros ocorrem entre os mais precisos e letais assassinos sobrenaturais de Satânia. A Mansão vaga sem rumo, mas pode ser invocada por aqueles que

conhecem os rituais corretos, e a utilizam como área neutra para diversos acordos e tratos. Essas reuniões são chamadas de A Guilda e precedidas, muitas vezes pelo Primeiro dos Assassinos; **Caim**. Desde sua maldição de imortalidade, Caim esconde-se de tudo e todos, transitando livremente por Terra, Infernum e Spiritum, caçando e matando qualquer criatura que se oponha em seu caminho. Caim

é um dos poucos que conhece os ritos corretos para invocar a Mansão, e convocar uma reunião da Guilda. Nessas reuniões são discutidas técnicas de combate a Paradisianos, Abismais, Arkanitas, etc, informações sobre onde essas criaturas agem e lutam e nenhum tipo de hostilidade é permitida dentro da Mansão. A Cidade de Prata tem total conhecimento das reuniões, mas obtém vantagens destes mortíferos seres e mesmo sabendo do ousado e utópico desejo de Caim em assassinar o próprio Demiurgo, nada interfere nestes encontros. Muitas criaturas já foram vistas dentro da Mansão, e aparentemente são aliados de Caim, sendo elas Thanatos, o deus grego da Morte e o Barão Samedi.

## FORMAS DE PAGAMENTO

Para aqueles que procuram os serviços de um assassino

sobrenatural, o segundo aspecto é se precaver;

normalmente estas são entidades perigosas de se lidar, desconfiadas, solitárias e não hesitaram em ceifar a vida daquele que as procura se suspeitarem que estão sendo enganadas. Uma vez estabelecida certa relação de confiança, a

entidade dirá seu preço que poderá variar muito: se o contratante for alguém importante, um assassino taciturno poderá exigir como pagamento algo que possa tirar proveito de seu patrão futuramente; o de sempre pode ser requerido como almas, ou algum tipo de artefato mas os meios de entrega deste pagamento sempre serão diferentes e nunca se deve deixar que estes seres obtenham qualquer tipo de vantagem em uma transação; eles a utilizaram a seu favor na primeira oportunidade.



## ESPECIALISTAS



Especialistas são entidades assassinas famosas e antigas – chamadas pelos Sicários de **Dominus** - precisas e letais. Não é mistério no mundo sobrenatural as formas corretas de se encontrar essas entidades, mas a pergunta é: porque alguém iria querer encontrar tais divindades poderosas, muitas sem fraquezas ou formas de se aprisionar, tentar um trato que talvez não agrade, e arriscar ser destruído no processo? Uma boa resposta seria que essas divindades assassinas dificilmente deixam um alvo lhes escapar. Criaturas de menos renome são invocadas para realizar missões do tipo “buchas de canhão” para os Sicários, mas, se a situação assim o exigir, os Assassinos de Deus iriam atrás dos serviços dos especialistas sem pestanejar.

**CAIM** - Amaldiçoado pelo próprio Demiurgo com a Maldição da Imortalidade por assassinar seu irmão Abel, Caim é considerado o melhor assassino dentre os melhores assassinos de toda

Satânia e uma lenda neste meio, inclusive chamado de “O Santo dos Assassinos” por muitos. Seus movimentos precisos e sorrateiros nunca são percebidos até o golpe fatal, e sua imagem é a que ele assim desejar. Não são todos que conseguem contata-lo, mas se o alvo lhe interessar, o serviço poderá até mesmo sair de graça para o contratante.

**MUCHIZURI** - Considerada como uma das *kunoichi* – ninja mulher – mais famosas de todos os tempos, foi esposa de um poderoso senhor da guerra e, apesar de pertencer à nobreza, teria fundado um grupo de mulheres guerreiras no século 16. Descendente direta de Izumo-no-kami, uma divindade Arkanita que fundou o clã ninja Koga, já detinha inúmeras habilidades em vida, provando-se letal durante as batalhas de Kawanakajima, em 1561. Após sua morte, os Kami de Amaterasu vieram leva-la a Cidade Sol, mas seu espírito fugira para Spiritum, por motivos desconhecidos. Atualmente é uma das assassinas sobrenaturais mais procuradas.

**INOCENTE** - Caçador de recompensas, em vida e soldado sem misericórdia em diversas guerras. Em 1901, matou por engano um garoto de 13 anos, após um serviço contratado; foi preso e condenado à execução por enforcamento. Seu nome se

perdera em sua mente, devido as suas lembranças de que muitos o consideravam inocente do crime, passando a responder assim aos contratos. Dizem que seu corpo é invulnerável a qualquer tipo de dano, e suas armas foram forjadas e entregues a ele a partir da espada do monstro Morte (filho do próprio Lúcifer), como pagamento de um serviço. Suas armas são dois Colts que SEMPRE acertam o alvo, independente do que estiver no meio do caminho e possuem munição ilimitada.

⊕ **LOBO** – fora em vida um brutal guerreiro irlandês. Sua imagem espectral lembra uma imensa sombra negra, cuja face é enegrecida pelas trevas, e seus olhos vermelhos pairam como esferas flamejantes. O Lobo, o qual seu nome verdadeiro é incerto, era um jovem comum até que seu reino foi invadido pelos Vikings. Nesse ataque sua mãe foi morta. Desse dia em diante, ele passou a desprezar os vikings, com uma fúria descomunal. Adotou um machado gigante e começou sua caçada; possui uma predileção por alvos oriundos de Aasgard.

⊕ **DEVORADOR DE ALMAS** – Retratado por aqueles que já o viram, como *“elegantemente escuro, um homem de pele de ébano com quase 3 metros de altura e caninos amarelados”* O Devorador de Almas teve seu nome a muito sacrificado ao iniciar sua fuga de

sua antiga terra, ArK-A-Nun e este epíteto é só mais um dos inúmeros pseudônimos que se referem a ele. A Divindade tem vagado através de Spiritum, caçando os vivos pelo simples prazer de devorar-lhes o espírito. Embora um mestre tático e perfeito lutador de espadas, a força verdadeira do Devorador repousa na sedução e trapaça. Ele entende que não é pela força apenas que alguém pode tomar o controle, mas por dominar aqueles que pensam que estão no controle. Ele nunca deve ser subestimado, e é uma das criaturas mais inteligentes e astutas que o tempo já forjou. Um símbolo que o identifica é um cartão com uma silhueta negra, que faz parte de um ritual para contata-lo, diferente dos outros especialistas, o Devorador de Almas não é tão inacessível, visto que seus estratégias o fazem quase intocável.

⊕ **IRMÃO DA MORTE** – Ahimot era um Captare, dos mais arcaicos, que combateu em muitas guerras e sujou suas mãos de sangue inúmeras vezes pela Cidade de Prata. Devido a perseguição aos Captares pela traição de Judas, Ahimot o *“Irmão da Morte”* precisou exilar-se em Spiritum para não ser preso ou encaminhado a outra casta, considerado por ele inferior. Seus alvos preferidos são os Anjos da

Cidade de Prata. Considera Judas o maior traidor existente e uma figura em que despeja todo o seu ódio.

⊕ **OS LEÕES DE TSAVO** - Um episódio incomum na Terra, desenrolou-se na região africana em março de 1898, durante a construção de uma ponte sobre o rio Tsavo, no Quênia. Mortes violentas começaram a acontecer durante a noite. Os autores dos assassinatos foram identificados como dois leões que rondavam a região da obra: Sombra e Fantasma, findando o episódio com a suposta morte de ambos. Na realidade **Murkiness** (sombra) e **Zikaziwa** (fantasma) eram dois Vampiros Asimani descendentes diretos de um dos seis Asemas, que por sua vez descendiam diretamente de **Asasabonsan**. Divindades sedentas pelo sangue Humano, mas contratados pelos deuses Arkanitas para vitimar os enviados de Paradisia que pretendiam acabar com sua hegemonia na região. A forma animalisca de se portar de **Murkiness** e **Zikaziwa** para atacarem suas vítimas, que em sua maioria eram angélicos, levou os nativos a confundirem os monstruosos Vampiros com leões sem juba. As baixas humanas eram apenas uma parte do trato oferecido pelas entidades de ArK-A-Nun que dizem, arrebanhou

energia suficiente para trazer muitos desses seres para a Terra. Sempre agem em dupla, e aceitam a carne de seres de Paradisia como pagamento. **Murkiness** é também conhecido como o **Criador de Bonecos**, graças a seus grandes conhecimentos em Magia Vodú, já **Zikaziwa** é **Dahn gbi**, o **Deus Python**; o **Asimani** aprendeu diretamente dos **Infernitas**, os conhecimentos necessários para dominar e controlar os mortos, assim como transitar livremente dentro de seus domínios.



# NOVOS PODERES ANGÉLICOS

“Levantar o véu das aparências, ser furtivo e perceber as intenções do inimigo” –

## A Lenda de Argus.

### ARGÚCIAS

(Sicários)

**Nível 1:** *Marca.* Como o poder Marca dos Captares.

**Nível 1:** *Detectar Marca.* Como o poder Marca dos Captares.

**Nível 1:** *Perceber a Caça.* Como o poder dos Inquisidores, descrito no e-book Caçadores Alados, mas utilizável para qualquer criatura que o Sicário esteja caçando.

**Nível 1:** *Necandi.* Com este Poder, o Sicário pode imbuir armamento (ou seus próprios punhos) com energia, tornando seus ataques físicos muito mais poderoso. O Sicário aumenta o dano de seus ataques em +1D3.

**Nível 1:** *Trilha.* Quando um Sicário faz contato com um objeto de algum alvo previamente estudado através de informações recolhidas (ou passadas a ele), este Poder cria uma trilha enevoadada por trás de seu alvo podendo ser seguida com um teste de PER.

**Nível 2:** *Delíquio.* O Sicário cria uma aura atordoante que obscurece todos os sentidos normais e sobrenaturais, deixando as ações físicas e mentais de todos a sua volta reduzidas do atributo em 1 Pt. É possível que criaturas sobrenaturais possam resistir se

possuírem algum sentido especial.

**Nível 2:** *Convicção.* O Sicário utiliza sua WILL para aumentar em +1 seus atributos físicos durante uma rodada, enquanto estiver caçando.

**Nível 2:** *Aporte.* Com uma disputa de WILLxCON da vítima, o Sicário é capaz de puxar o alvo para próximo de si, como se possuísse o poder TELECINÉSIA FR x2.

**Nível 3:** *Temperança.* A presença do Sicário não pode ser notada por meios normais. Criaturas sobrenaturais acima de 800 anos podem realizar um teste de PERxWILL para perceber algo estranho no ambiente.

**Nível 3:** *Alcance.* O Sicário pode projetar seus sentidos por PERm, atravessando paredes e áreas a prova de ruídos.

**Nível 3:** *Elo.* Um Sicário pode contatar outro Sicário, enviando a ele uma única mensagem, para isso, ambos devem permanecer no mesmo planeta.

**Nível 4:** *Ictus Mortem.* Se puder se aproximar de uma vítima sem ser notado, um Sicário considera seu ataque, um ataque crítico.

**Nível 4:** *Clostridium.* O Sicário embebe a ponta de seu dedo com um veneno mortal. Em contato

com mortais, ele causa 1D10 de dano + 1D6 por turno. Criaturas sobrenaturais podem realizar um teste de CON, para somente receber o dano de 1D6 por turno até ser curado. O Sicário pode provar o sangue de um membro da raça ou do próprio indivíduo a qual o veneno se destina, e acrescentar um efeito extra - com a aprovação do Mestre - ao mesmo baseado em alguma fraqueza daquela criatura.

**Nível 4:** *Vigilate*. O Sicário pode perceber qualquer indivíduo com atitudes hostis contra ele, em um raio de PERm.

**Nível 4:** *Plane Shift*. O Sicário é capaz de transitar entre Paradisia, Inferno, Spiritum e a Terra livremente.

**Nível 4:** *Imunitas*. O Sicário não pode ser barrado por proteções que afetem seres de Paradisia, nem mesmo rituais específicos de proteção contra anjos. Este poder não pode ser desativado.

**Nível 5:** *Anjo Cinzento*. O Sicário pode caminhar entre outros seres sobrenaturais ou não, e estes verão um disfarce ilusório que dirá a eles que o Anjo pertence aos seus. O Sicário será notado como um membro qualquer da raça onde se infiltra, só não sendo reconhecido. O Poder pode ser desfeito com um teste Difícil de PERxWILL+20.

**Nível 6:** *Marca de Iskariotis*. Como o Poder dos Capture, com exceção

que o Sicário pode se alto marcar. **Nível 7:** *Manto do Nada*. O Sicário literalmente veste-se com o Nada, desaparecendo da Roda dos Mundos por um curto período de tempo. NENHUM feitiço, poder ou artefato é capaz de rastreá-lo neste estado de inexistência. Seus perseguidores deveram realizar um teste de PER difícil para não simplesmente esquecer da existência do Anjo. O Poder é mantido por até 1D3 Turnos, após isso o Sicário é forçado a manifestar-se e perde TODOS os efeitos místicos atuantes sobre si.

Sicários podem assumir QUAISQUER Poderes que desejassem, incluindo Poderes Demoníacos, etc.

### ⊕ CREDO ⊕ DO SILÊNCIO ⊕

*Tu deténs a verdade, faça pela  
vontade a que o teu Deus será  
louvado*

*Nós somos os Lobos!*

*Seu Deus que está dentro de você  
provoca a crença dentro de suas almas*

*Nós somos os Lobos!*

*Os espíritos que a Terra foram não  
ficaram de pé perante Seth, apenas o  
Homem da Sica*

*Nós somos os Lobos!*

*A força que, diante do teu nome, fará  
uso e permanecerá fiel a ele para  
sempre*

*Nós somos os Lobos!*

*Amaldiçoado pelas outras gerações,  
regerá sobre todas elas após sacrificar  
aquele homem que o reveste*

*Nós somos aqueles que regem sobre as  
12 luminárias.*

# NOVAS MANOBRAS DE COMBATE

*“As lutas duram o tempo que for necessário” – 8ª Regra do Clube da Luta*

**Desarmar com Asa (25):** O Anjo é capaz de realizar uma manobra com sua asa, tentar retirar das mãos de um inimigo sua arma. O Anjo realiza um teste de DEX, e causa dano a arma do oponente, caso o dano ultrapasse 4 pontos de dano, o inimigo deixa sua arma cair.

**Ataque Rolante (40):** O Anjo surpreende seu oponente, atacando com um rolamento em direção a seu inimigo, contrariando o que muitos esperam, que estes utilizem o alto. Com uma cambalhota rápida, o Anjo avança em direção ao oponente, realizando um teste de AGI, sendo bem-sucedido, ele poderá desferir um golpe sem direito a defesa, abaixo da linha da cintura do oponente.

**Finta (20):** O Anjo move-se como se fosse realmente realizar um ataque contra seu inimigo, fazendo-o testar sua PER, em caso de falha, o Anjo poderá realizar um ataque contra seu oponente sem direito a defesa.

**Mata-Dragão (60):** Utilizando para atingir criaturas muito maiores em combate. O personagem utilizando esta manobra automaticamente será acertado, realizando um teste de AGI para que, no momento em

que seu inimigo gigantesco tente abocanhá-lo ou esmagá-lo, ele se encolherá, em posição fetal, posicionando sua arma, para que o ataque de seu adversário desça sobre ela. O personagem realiza um teste de FR e se for bem-sucedido causa dano crítico e recebe um bônus de +20%.

**Coração de Fafnir (30):** Com esta manobra, o personagem localiza com um único teste, um ponto fraco em uma criatura de grande porte, provavelmente onde seu coração estaria, fazendo com que todos os seus ataques contra a criatura, sejam acrescidos de um bônus de +40%.

**Calcanhar da Fera (30):** O Anjo ataca um membro que deseja enfraquecer, tentando rasgar os músculos da vítima. Um teste bem-sucedido causa dano e diminui em -1 tanto FR quanto DEX de seu alvo. O redutor desta manobra é cumulativo, e caso atinja nível -3, o membro estará inutilizado.

**Asas Cortantes (30):** As pontas das asas de um sicário, são armas de corte, devido a seu treinamento. Um Sicário recebe um bônus de +3 de dano em todos os ataques realizados com suas asas.

# ARTEFATOS DA MORTE

*“A única regra é: nunca deixe seu alvo escapar”* – **Looper, Assassinos do Futuro**

**Yaldabaoth:** Consiste em afixar na asa, 12 farpas de aço paradisiano que são liberadas com um teste simples de DEX. As farpas possuem o tamanho e o formato de pequenas adagas, e causam o dano de 1D4. As farpas podem ser lançadas todas de uma vez (ROF 12) ou uma de cada vez, com um teste de DEX difícil. Existem outras variantes de Yaldabaoth como a em formato de agulha, cravo, lança ou palito.

**Nebro:** Lâminas que são colocadas na ponta das asas, mas estas por sua vez não podem ser lançadas. A Nebro consiste em uma espessa lamina curta, afixada a parte maior da asa de um Anjo. A arma causa 1D10 + FR e deve ser utilizada com uma Perícia própria.

**Saklas:** Dardos de 2/3 polegadas de aço, muito finos e leves, lançados através do soprar das duas mãos juntas de um Anjo ou escondidos dentro de sua boca, e disparados a curtas distâncias. O Dardo em si causa apenas 1 pt de dano, mas pode ser embebido em veneno. Seu alcance equivale a CONx2m

**Harmathoth:** armas de fogo medievais, semelhante a mini canhões que são levadas sob a manopla, feitas para serem usadas a fim de causar grande dano à distância no inimigo.

Muitas vezes elas eram utilizadas em ataques coordenados ou em um único alvo, tendo seu disparo coordenado por um outro Anjo observador. A arma causa 2D6+3 de dano, podendo disparar um único tiro por turno, a uma distância de 800m. Possui inúmeros tipos de projeteis, incluindo alguns feitos de Ferro Frio e Ferro de Dite.

**Galila:** Uma espécie de esfera de luz concentrada, capaz de cegar um oponente quando atirada em sua direção; uma vez destruída, um oponente a frente do lançador, ficará cego durante 1D3+3 turnos.

**Exarp:** Exarp é uma fina linha feita de luz sólida, utilizada pelos Sicários para estrangular suas vítimas. O Anjo prende o Exarp na ponta de seus dedos, e com um simples cruzar de mãos na garganta de sua vítima, ativa o item e seu efeito. O Exarp não pode ser visto, já que se manifesta apenas quando seu portador assim desejar. O Dano do Exarp é causado por estrangulamento a medida de 1 Pt de dano por turno, e exigindo da vítima testes de CON para cada Pt extra causado; em caso de falha, a vítima sofre um redutor de -2 em seus testes de FR para tentar se livrar do ataque.

**Hcoma:** Uma criatura construída com o aço Paradisiano chamado Orichalco. A criatura assemelha-se a um aracnídeo normalmente - mas pode assumir a forma que seu construtor desejar - medindo



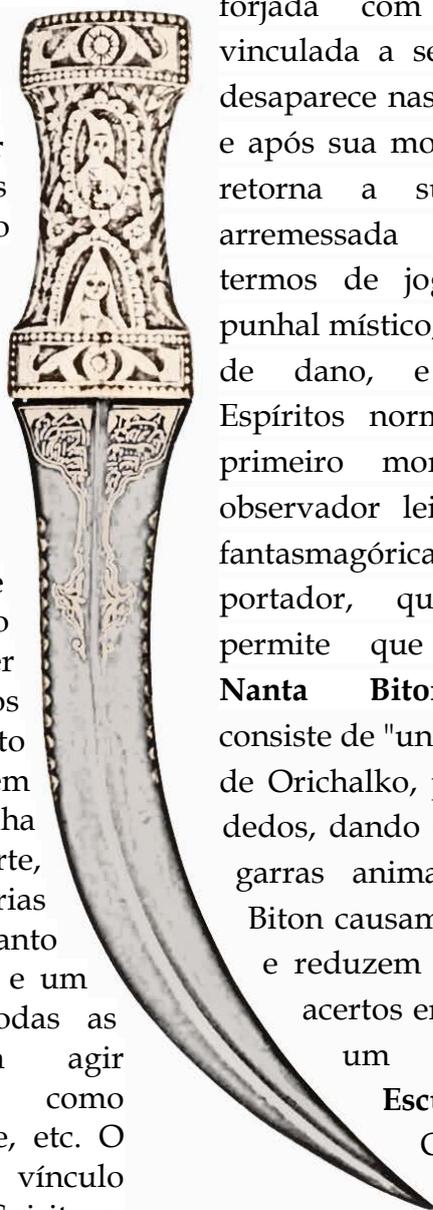
de 2/3cm. O portador desta criatura deve criar com ela um vínculo de sangue para que esta retorne a ele e cumpra sua missão.

A criatura normalmente é utilizada como veículo portador de veneno, mas também pode ser abastecida com outros efeitos Místicos como pragas ou feitiços. O Hcoma assume 1cm para cada 0,5l de veneno imbuídos em seu corpo.

#### **Manto do Sicário:**

Artefato raríssimo e lendário, entregue somente aqueles que aceitam o Credo do Silêncio e passam a viver para ele. Forjado com finos fios de Orichalko o Manto do Sicário é comparado, em inúmeras lendas a mortalha da própria figura da Morte, embora possa assumir várias cores e formatos. O Manto fornece ao usuário IP+3, e um bônus de +30% em todas as Perícias que visem agir sorrateiramente como Camuflagem, Furtividade, etc. O Manto também possui vínculo com um mini bolsão em Spiritum, onde o Sicário pode carregar itens sem que seu peso influencie em seus movimentos.

**Angélica Sica:** Um pequeno punhal curvo ou adaga, que se podia facilmente ocultar debaixo da roupa, ou mesmo na palma da mão. A Angélica Sica também é um artefato icônico que dá nome aos Sicários, mas que NUNCA



poderá ser vista se seu portador não desejar. Existe uma Sica única para cada assassino e esta é forjada com seu sangue e vinculada a seu espírito. A Sica desaparece nas mãos de seu dono e após sua morte torna-se cinzas, retorna a sua mão quando arremessada ou perdida. Em termos de jogo, a Sica é um punhal místico, que causa 1D6+FR de dano, e também atinge Espíritos normalmente. Em um primeiro momento, para um observador leigo, a Sica parece fantasmagórica nas mãos de seu portador, quando ele assim permite que ela seja vista.

**Nanta Biton:** Esta arma consiste de "unhas" pontiagudas de Orichalko, presas à ponta dos dedos, dando assim um efeito de garras animais. As Nanta Biton causam 1D3+FR de Dano, e reduzem a dificuldade para acertar em locais críticos em um nível.

#### **Escudo de Orichalko:**

O Orichalko Olympiano é maleável a altas temperaturas, e tratado misticamente, assume a densidade do elemento químico terreno Mercúrio, mas, mantendo sua resistência. Esse escudo banham as asas dos Sicários, tomando a forma de suas asas e transformando estas em escudos com IP 6, e tornando-se possível o aparar com as asas.

# As 12 LUMINÁRIAS

*“Não olhe muito tempo para dentro do Abismo, pois ele começara a olhar para dentro de você” – Friedrich Nietzsche*

As **Luminárias**, conhecidas também como **Cárceres** ou **Geh Bem-Lehitra’ot**, são unidades carcerárias secretas mantidas em Spiritum, próximas a vários planos, principalmente o Limbo, por Paradisia. O termo vem aumentando em uso desde o a Invasão de Paradisia por **Ahriman** que atingiu o cerne da Cidade Prateada, e fora rechaçado com muita dificuldade pelas hostes angelicais de Demiurgo, e dizem, pelo próprio Arquiteto em Pessoa. Especula-se pelos tribunais das diversas cidades Paradisianas e pelo próprio Jure de Paradisia que tais prisões são utilizadas para o encarceramento todo tipo de criatura, considerada inimiga pelos Anjos. A existência de tais locais sempre é negada pelo Grande Conselho da Cidade de Prata. Nem todas as 12 são conhecidas, mas abaixo, segue a descrição de algumas que surgem vez por outra dentre as histórias que percorrem a Roda dos Mundos.

**Shamayim:** Também chamada de a Fossa do Tempo e o Verdadeiro Cárcere pelos Sicários. O local é tétrico e vil, e Corposes Guardiões estão constantemente causando danos a carcaça não-viva de um Tenebriano que está sempre regenerando-se; único meio pelo qual se é possível medir o tempo no Limbo. A regeneração do Tenebriano, faz com que as nuvens rubras do local, e a eterna noite, esteja em constante

mudança e transformação, fazendo o vento gélido correr e gelar a espinha do mais poderoso dos guerreiros ali presentes. Localizado próximo ao Abismo e com forma de cratera, o local abriga almas que foram resgatadas do Abismo ao preço de informações vindas do coração das trevas e estudiosos da Casa de Cronos, com contatos em Paradisia, deixados aqui para estudarem a influência da criatura desconhecida sobre o tempo. Ouve-se até boatos de muitos Humanos e Arkanitas dentro do Abismo, considerarem Shamayim como a Terra Prometida para eles. **Raquia:** aqui estão alguns Anjos Caídos que se arrependeram, e foram aceitos para viverem em um local tão denso espiritualmente. Essas criaturas são conhecidas como os **Obscuros Renovados**, utilizados como espões, e são enviados até o centro do orco, protegidos por vários rituais e artefatos a fim de obter informações precisas sobre os Demônios. João Batista, o espírito iluminado que batizou “Seth” quando este viera a Terra também habita este local. **Shehaquim:** Este terceiro cárcere existe unicamente para trancafiar o Destruere, o **Assassino de Almas**. O Avatar do Nada está trancafiado no local, sob a vigilância de 3 Falanges Angélicas, preso por correntes místicas e rituais, além de pesadas paredes de rocha sólida e

Orichalko. Os Anjos que aqui habitam, dizem que a visita de uma figura de vestes negras, sem rosto é constante, e esta parece rondar o local a fim de verificar falhas; de falar calmo e extrema cortesia, os Anjos o chamam de "O Indulgente".

**Machanon:** Localizado próximo a ArK-A-Nun, existente para aprisionar criaturas oriundas de Infernun e da Terra dos Gárgulas. Assemelha-se a seis grandes torres de rochas esverdeadas, protegidas por 4 Falanges de Anjos. Local onde **Borgignon** está trancafiado, em um círculo de rochas de sal, no alto de uma das Torres. Existem outros Cárceres espalhados por Satânia, muitas lendas correm a mesma balbuciando a possível localização destes locais, mas isto é algo difícil de descrever ou mesmo afirmar, já que o que se sabe sobre as citadas acima, é fruto de informes de criaturas cujas mentes foram distorcidas pelo passar dos tempos.



# ANGÉLICOS SICÁRIOS

⊕ SERVIR PARA DEMIURGO NÃO É APENAS UMA PROFISSÃO OU UM DEVER. ELE TAMBÉM PRECISA SER A CHAMADA INATA DE CONSCIÊNCIA E ALMA, O APELO DO SEU CORAÇÃO, O CHAMADO PARA O SEU DEVER.

NESTE E-BOOK O LEITOR IRA ENCONTRAR INFORMAÇÕES SIGILOSAS, SOBRE UMA HISTÓRIA, UMA LENDA QUE EXISTE APENAS NAS BOCAS DOS CONTADORES DE HISTÓRIAS, SERES DE LUZ, TÃO SINISTROS, MISTERIOSOS E OBSCUROS QUE ATÉ MESMO AQUELES QUE CONHECEM A VERDADE POR TRÁS DA MITOLOGIA, UMA HORA OU OUTRA IRÃO DUVIDAR DE SUA VERACIDADE...

TORNE-SE UMA LENDA.