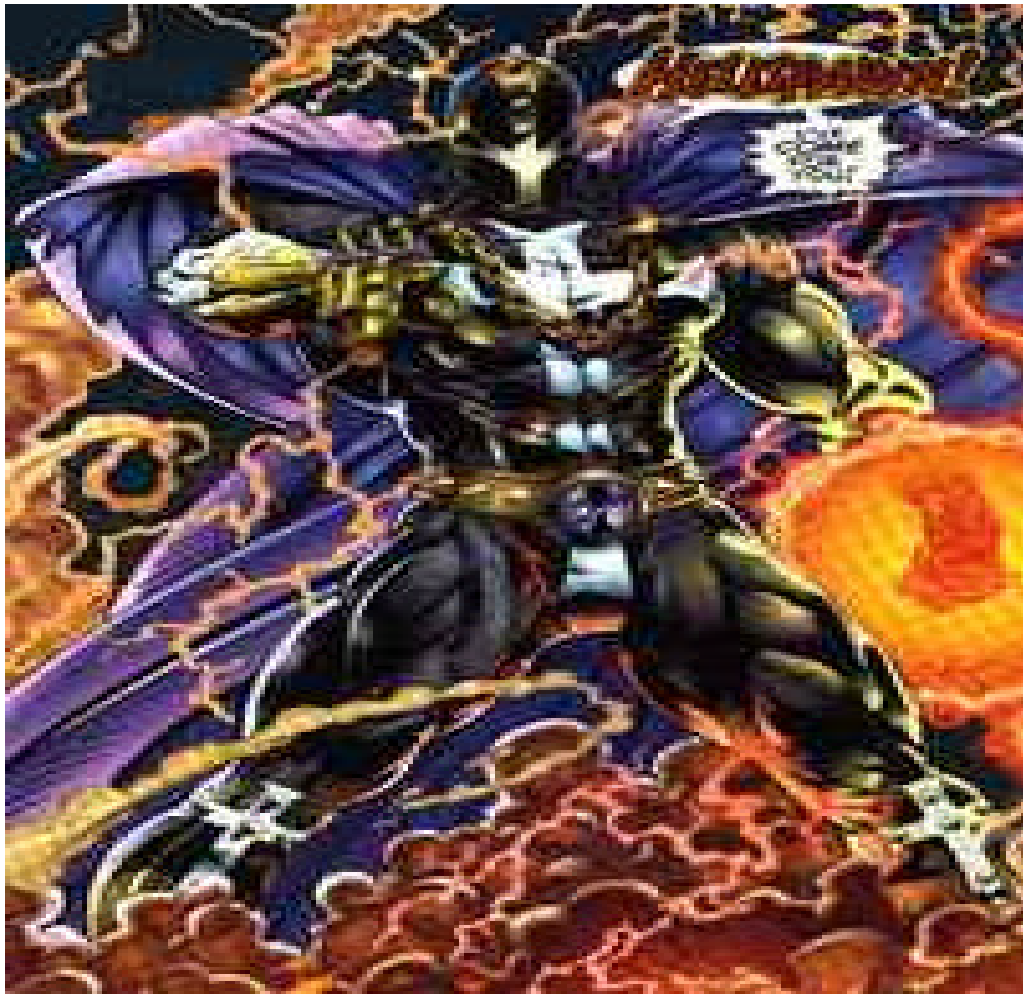


REDENTOR



Por Arcanjo Fausto

Essa é a minha primeira adaptação, onde a Casta **Redentor** não consta no livro de Anjos: A Cidade de Prata. Portanto aqui vai as informações sobre essa casta.

Agradecimentos:

- A **Deus** por ter me ajudado a tomar uma decisão em relação sobre fazer essa adaptação
- **Aos meus pais, principalmente, por tudo que até hoje fazem por mim**
- À minha amada, **Meire**
- Aos meus colegas que jogam Rpg

Qualquer dúvida sobre essa casta, aqui vai o meu e-mail de contato:

cnredentor@yahoo.com.br ou cnspawn@hotmail.com

Essa adaptação pode ser usada nos livros de Anjos, Demonios, Trevas, Arkanum, Templários e principalmente, na adaptação de Spawn.

Aviso: **Caso os narradores queiram mudar alguma coisa, sintam-se à vontade.**

Redentor – um exterminador a serviço de Deus. Escolhido e transformado em um Anti-Spawn, trata-se de uma entidade arregimentada pela Cidade de Prata para **redimir ou destruir** os soldados do Inferno. Desde o início dos tempos, muitos humanos já se tornaram Anti-Spawns, mas poucos foram capazes de empregar o seu enorme poder com precisão.

No decorrer do séculos, sempre que a maldição dos Spawns e também de outros demonios, como os Anjos Caídos era lançada em paragens mortais, a Cidade de Prata várias vezes recorria à Estação Angelico-Orbital que fica em Mercúrio. Pouco se sabe a respeito dessa estação e de sua verdadeira relação com as forças celestiais.

De tempos em tempos, seus serviços são requisitados a fim de auxiliar na derrocada das crias infernais e dos traidores celestiais.

Redentores e HellSpawns têm características semelhantes. Ambos já assumiram diversas formas através dos milênios e possuem força de brutalidades equivalentes. A única diferença de um Redentor para um HellSpawn é que, em seu âmago, brilha um núcleo de luz e não a frieza das trevas. Por isso, quando ambas as criaturas se encontram, o local da luta é destruído.

Embora mal se recorde da experiência, Jason Wynn já foi um Redentor, o Anti-Spawn. Ele pôs sua habilidade à prova ao tentar derrotar o atual Spawn, outrora conhecido como All Simmons, mas que hoje voltou à vida. Por ironia, Wynn travou combate com o mesmo homem que condenou à morte anos antes. Destituído de um coração puro, o chefe da CIA fracassou. Outro soldado tornou-se necessário, cujo nome é **Phil Timper**.

Depois de passar anos em reformatórios juvenis e, já adulto, cumprir pena por delitos graves, Timper viu a luz através das barras da prisão e dedicou-se ao serviço do Senhor. Por onze anos, ele trilhou o caminho que Deus lhe traçou, convertendo pecadores com devoção abnegada ao mesmo tempo em que rogava para ser digno do Reino dos Céus quando chegasse a hora.

Foi essa essência de bondade que levou a Estação Angélico-Orbital a alistar Timper para o cargo de Redentor. Seu corpo humano foi transmutado por difusão nuclear a fim de que pudesse abrigar o novo poder.

A Estação Angélico-Orbital determinou a localização de Spawn ao constatar a presença de três auras de necroplasma na região de Nova York, conhecida como **Bowery**.

Duas eram muito fracas. Uma delas pertencia ao mendigo Bobby, e a segunda a **Cagliostro(Hoje, ele é mais conhecido como Caim, o novo Rei do Oitavo Círculo do Inferno)**. A principal e a mais poderosa leitura vinha do próprio Spawn. O Redentor tentou matar Bobby, acreditando a princípio que se tratava do outro servo do Inferno. Prestes atacá-lo, o exterminador descobriu que o sinal decorria de uma transferência de necroplasma realizada meses antes. Diante dessa evidência, ele achou por aprender tudo o que pudesse dissecando o mendigo.

Após um breve revés envolvendo seu uniforme simbiótico, Spawn salvou Bobby e deteve o Redentor. A vitória de configurou em um ponto de virada no renascimento de All Simmons.

Durante a batalha, a mão esquerda do Anti-Spawn foi decepada pelo uniforme do Soldado do Inferno. Na primeira oportunidade, Spawn usou os poderes para se **teleportar** juntamente com o Bobby de volta a Cidade dos Ratos, a parte mais imunda da cidade de Nova York.

Pôr ora, o Redentor aguarda sua nova missão. Com certeza, no próximo encontro usará o conhecimento adquirido na luta com Spawn como uma arma valiosa. Até o momento o seu paradeiro é desconhecido.

Um garoto, de 17 ou 18 anos, chamado **Eddie**, também se tornou um Anti-Spawn, bem diferente dos demais. Enquanto o seu corpo físico está ligado aos aparelhos do hospital, sua alma recebeu a energia celestial e está em busca de vingança. Ele acredita que Spawn, foi o responsável por sua tragédia familiar. O jovem não se lembra que seu pai era homem violento que descontava suas frustrações, espancando os filhos. A sua idéia fixa é eliminar o demônio que o fez assassinar seu próprio pai. Eddie travou uma batalha bastante violenta contra o Spawn, porém, além de ter tido a chance de ter destruído, ele ficou sabendo, através de um certo homem de terno, toda a verdade que ele já tinha esquecido, e com isso, Spawn foi seriamente machucado, ao ponto de ser levado, pôr um certo demônio, para o Oitavo Círculo do Inferno.

NOVOS APRIMORAMENTOS

Redentor I – 3 pontos: Seu personagem é Humano, dos quais, vc tinha o perfil que a Estação Angélico-Orbital precisava no momento para se tornar um Redentor e ter a oportunidade de usar o seu podre contra os Soldados do Inferno, Vampiros, Liches, Lobisomens, etc... Vc recebe o simbionte, dos quais vem com: capa, soco inglês e correntes e além disso seus atributos (físicos e mentais) são melhorados e fora isso vc ganha 200 pontos de energia mística de treinamento (ou o que podemos chamar de: **Chamas Celestiais**) para gastar e isso inclui os poderes únicos que o Redentor tem por direito e também +40% nas perícias: briga (ataque e defesa), armas brancas (ataque e defesa), armas de fogo (se souber manusear alguma), esportes (artes marciais). Ganha também a perícia: **Conhecimento sobre algum tipo de demonio (normalmente Hellspawns) com 65% nessa perícia. Porém, o Redentor terá de provar, em uma missão designada pelo Conselho de Júpiter, se ele é digno de ter esse poderoso simbionte. Caso ele não passe na missão, ele perderá TUDO que o simbionte celestial forneceu para o seu hospedeiro.**

Atributos Físicos:

Constituição e Força: + 4d

Destreza e Agilidade: + 5d

Inteligência, Força de Vontade e Percepção: + 3d

Carisma: +2d

Índice de Proteção do Simbionte: 30/30

Poderes Angelicais que o Redentor poderá adquirir:

Comuns: Aumento de Atributos, Bênção, Defesas,
Defesas Especiais, Comunhão e Energização.

Únicos: o Redentor tem os seguintes poderes únicos:

Aviso: todos os poderes únicos do Redentor podem ser comprados várias vezes. Mas os Redentores não podem aprender os outros poderes dos anjos, caso o hospedeiro seja humano.

Rastreio de Auras Malignas – 1 Ponto

O Redentor pode rastrear auras malignas que estiverem em um raio de 500m de seu alcance, porém, não sabendo que tipo de criatura é.

Rastreio de Energia Necroplasmática – 2 pontos

O Redentor pode rastrear energia necroplasmática, sabendo a sua localização, desde passe em um teste de Per, para saber a sua intensidade e localização.

Bloqueio de Poderes Angelicais – 3 pontos

O Redentor, se passar em um Teste de Will vs Will do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder angelical, por 3d6 turnos.

Bloqueio de Poderes Demoníacos - 3 pontos

Idem bloqueio de poderes angelicais, mas afeta poderes demoníacos, menos **o simbiote infernal**.

Bloqueio de Poderes Corrompidos – 4 pontos

Idem bloqueio de poderes angelicais, mas afeta versões distorcidas e/ ou, negras dos poderes angelicais.

Regeneração – 5 pontos

O Redentor tem uma grande facilidade de regenerar seus pontos de vida, muito mais rapidamente que os outros anjos, ou seja, ele regenera 2d10 PVs por turno.

Armas Unanimadas – 6 pontos

O Redentor, sem gastar energia mística de treinamento, ele pode criar diversos tipos de Armas Brancas, para seu uso em combate, cujo o dano é de 2d6 + Fr + bônus adicional.

Ação Implacável – 7 pontos

O Redentor pode fazer mais ações por rodada, ou seja, ele ganha + 3 ações extras.

Resistência aos Caminhos Elementais – 8 pontos

Todos os ataques feitos por algum caminho elemental contra o Redentor, o dano é reduzido pela metade, podendo reduzi-lo mais ainda com um Teste de Constituição.

Erradicação – 9 pontos

O Redentor, pode fazer com que use toda seu Fogo Celestial, para aplicar um ataque, cujo dano é o total de pontos de Fogo Celestial que o Redentor **Tiver** no momento, sem direito a teste de esquiva e com direito a teste de COM para reduzir o dano pela metade. **Esse dano é rolado em D10 e além disso, só pode ser feito uma vez pôr semana. A partir do momento em que esse ataque é aplicado, o Redentor cai com 0 pvs, mas a sua energia de treinamento continua do mesmo jeito que estava antes de aplicar o ataque.**

Redentor II – 4 pontos: idem o Redentor I, porém: seu personagem está a beira da morte, daí pôr algum motivo misterioso, o simbiote celestial vem até seu personagem e você se torna em um Anti-Spawn.

As vantagens são as mesmas do Redentor de 3 pontos, porém: você terá o direito de começar com 3 poderes únicos*, restritos para esse novo tipo de simbiote e além disso, esse simbiote NÃO possui correntes e capa, porém o personagem GANHA automaticamente TODOS os níveis de asas astrais e a Espada de Sóis. Os novos poderes únicos para esse tipo de Anti-Spawn, são:

Obs.: Poderes únicos equivalente a casta, sendo que até nível 4.

Obs.2: Esse tipo de Redentor pode obter todos os poderes angelicais, comuns para os anjos, **caso ele for Anjo.**

Corpo Espectral – 8 pontos

O hospedeiro desse tipo de simbiote, **não** precisa estar fisicamente com o simbiote, e sim podendo usar a sua alma para manusear o simbiote, deixando o corpo físico em um estado de sono profundo. **A principal vantagem é que seu personagem não perde pontos de vida, enquanto o seu espírito estiver manuseando o uniforme celestial. Porém, se o inimigo tiver o ritual: Morte da Alma (Controlar Spiritum 6) e usar contra o seu personagem em sua forma espectral, o personagem é destruído no processo. Se o corpo físico do perso**

nagem for destruído, enquanto o espectral vaga por aí com o uniforme, o simbiote volta para a Cidade de Prata, levando consigo a alma do personagem, sendo que esse personagem PERDERÁ o simbiote celestial. Esse poder só pode ser usado por 24hrs, de pois disso, o personagem só poderá usar de novo, somente 3 dias depois do uso.

Renegeração de Combustível Místico – 7 pontos

Idem regeneração do outro tipo de simbiote celestial, mas sendo que: ele regenera 1d6 pontos de magia por rodada.

Obs.: Esse poder só poderá ser comprado, caso o Personagem seja também **Mago**.

Regeneração de Energia Celestial – 9 pontos

Idem regeneração de combustível místico, mas O personagem regenera 1d6+10 pontos de energia celestial.

Espada de Sóis – É a espada que o 2º tipo de Redentor possui, Sendo que essa espada inflige 2d10 + Fr + bônus adicional, caso tenha. Também passa ao personagem invulnerabilidade ao caminho das **Chamas Celestiais**[Ar+Luz+Fogo]

GASTOS DA ENERGIA DE TREINAMENTO

Abaixo vai uma tabela com o que pode ser feito com os simbiosites: celestiais e infernais e também, quanto ao custo de cada "ato" feito com o simbiote.

O que pode ser feito com o simbiote celestial e/ ou infernal:	Custo: R I E II	Custo: Hellspawn
Materializar armas de fogo*	25	30
Materializar munição*	10	15
Armas unanimadas	0	10
Usar Correntes p/ atacar	5**	8
Ressucitar seres	90	95
Membros Extras [Max: até 4 membros] {2 membros p/ 1 turno extra}	20 p/ 1membro	25 p/ 1membro
Semi-Plano Próprio (Tamanho: 10 de Comprimento e Largura)	35	40
Portais p/ outros planos astrais	15	20
Forma Vapor	20	22
Duplicata Idêntica	100 p/ 1	100 p/ 1
Teleporte sem simbiote	30	30
Teleporte com simbiote	35	35
"Abrigar" Soldados p/ dentro da capa ou dentro da asa****	45	45
Mudar de Roupa(Exige a Perícia disfarce p/ isso)	20	25
Mudar Forma Física(Sexo,Cor dos olhos, cabelos e da pele)	20	20
Criar Estátuas	10	10
Teleporte com Liberação de Teia Pegajosa*-	40	40
Teleporte com Liberação de Tronco */	37	39
Cura	10 p/ 1D	11 p/ 1D
Super Velocidade	10 p/ 100 Km	15 p/ 100 Km
Aumento de Atributos Físicos, Temporariamente	15 p/ 1pt	15 p/ 1pt
Aumento de Atributos Mentais, Temporariamente	20 p/ 1pt	25 p/ 1pt
Cura Total dos PVs	23	31
Converter Energia de Treinamento em Combustível Místico	30 p/ 1 pt	35 p/ 1pt
Visão Infra-Vermelho	29	29
Visão de Raio-X	18	18
Visão de Calor	21	21
Virar Bio-Armadura p/ proteger seu "protegido"	50	50
Fusão Temporária de Corpos	55	55
Absorver Adversário, Temporariamente""	60	60
Teleportar p/ dentro do corpo do adversário	45	46
Crescer dentro do corpo do adversário, com isso, explodindo-o	57	57
Levar o seu adversário p/ o seu Semi-Plano[Ganha Bonus]++	60	60
Fundir-se à Parede	19	19
Aderência	15	15
Levantar e Arremessar Prédios(Exige Fr 30, pelo menos)	48	48
Envolver e Arremessar Prédios, com as Correntes**	44	44

Disparar Raios(Dano: 1D10, podendo carregar)	10 por turno	10 por turno
Criar Espinhos	15	15
Voar	20 p/ 100 Km**	20 p/ 100 Km
Devolver "certos" Ataques, com as Correntes	25	25
Regenerar Partes Perdidas	35	35
Criar Partes Falsas do Corpo(Cabeça,Braços,Mãos,Pés ou Pernas)	20	25
Nuvem de Morcegos		45
Maremoto	65	65
Terremoto	70	70
Tornado Tipo: F1	45	50
Tornado Tipo: F2	50	55
Tornado Tipo: F3	55	60
Tornado Tipo: F4	60	65
Tornado Tipo: F5	65	70
Parar o Tempo em uma Cidade	120	125
Parar o Tempo em um Estado	240	250
Parar o Tempo em um País	360	375
Parar o Tempo em um Continente	480	500
Parar o Tempo em um Planeta	610	625
Máscara de Oxigênio	5	5
Materializar Dinheiro Falso (É quase 95% parecido com a nota original)	10 p/ \$ 1000	15 p/ \$ 1000
Materializar Automóvel//	50	55
Materializar Helicóptero//	55	60
Materializar Iate//	65	70
Materializar Transatlântico//	80	85
Materializar Navios, Aeronaves,Tanques,etc.. De Guerra///	250	270
Criar Chave	3	3
Criar Plano Astral Próprio(Sem Vida)	Acima de 1900	Acima de 2000
Criar Plano Astral Próprio(Com Vida)	Acima de 3500	Acima de 4000

Qualquer dúvida, reclamação, etc.. Me mande um e-mail.