

- Anjos - Invólucro e Barreira



Cristiano “Leishmaniose” DeLira

Agradecimentos

- A Deus, por tudo o que tem feito.
- Aos meus pais, por me ensinarem a fazer as coisas sem desejar nada em troca.
- A Wilne “Maga”, por além de me aturar por três anos e meio, ainda assim me amar. ILYD+, Eternamente.
- Aos meus irmãos, Juliano “Noiado” e Marina “Manina”, pelas brigas e acordos. Adoro vocês!
- Ao Marcelo Del Debbio, por acreditar no meu potencial e pelo Anjos – A Cidade de Prata.
- Ao Norson, por me aturar. Manda lembranças pra Cris.
- A Luciana “Luka-chan” pelo fantástico Anime RPG e pelas conversas sobre Hagakure e Musashi.
- Ao Fabrício “Gizmo”, por confiar em mim, oferecendo-me o cargo de moderador de algumas sessões do Fórum, e por tornar este netbook apresentável.
- A Luciano “Luckiller” Galvão e a Douglas “Mago D’Zilla” por serem Mestres da vida.
- Ao Shaftiel. Se não fossem os livros deles eu não ia gostar de mexer muito com anjos.
- Ao Templário, ele foi um dos que mais indagaram no fórum sobre os invólucros.
- Ao Snake, por me convencer a mudar o Setter de daiphir para capture.
- Ao Eriol, porque as idéias dele sobre anjos são bastante aprazíveis. Visitem o site dele, a crônica é boa mesmo.
- Ao Throvan, que mesmo sem saber, me lembrou de procurar figuras de anjos para esse net.
- Ao Lennonz, Lamazuus, Anarkiel, Garrell, Spellcaster, Arzzak, McGun, Alfredo, Guaxinim, Errado, Arlequim, Mr. Wheres, Capitão Hardman, Delhintis, Albano, Gama Raz, Gyulia Moon, Sil e Nvndaemon. Vocês são demais!
- Ao Noshferrej, Holococos, Nasty Boy, Samurai, Lúdia, Haziel Lazarus, Florest Spider, Mago Hirus, Sphiritte, Asuka, Yetbaal, Blandine, Shepard, Shi Dark, Metraton, Wainstein, Melani Darkfog e Thcrown pelo apoio, pelas críticas e pelas agradáveis tardes no Icq.
- A Ricardo Jardim “Unhaco”, Dant Chéterson “Dent” e Melquiades “Quildas”, pelo apoio e pelos confrontos MvC2!
- A DaRocha, Larissa, Emmilita, Julicota, Lia e demais “Gatas_ADM”, pelas broncas nos trabalhos e nas aulas.
- Ao Z, ZZTOP e Darkstalker. É a força norte-riograndense no RPG Nacional.
- Aos membros da lista Arkanun, RPGDaemon, Hi-Brazil-RPG, Merkai, Invasão, Meliny, Cryacontos, Rede RPG e Tormenta pelo aprendizado, discussões, amizade e divertidos e-mails.
- Ao Bin Laden, Laos, Eaque, Lobo de Diamante, Khan dos Ventos, Fallen Angel, Wraith, Falcon, Bagre, Baden, Joe KR, Werewolf4444, Templário, Ton Long, Dromar, Bizzarro, Spyman, Dantas, Buda, Phersheu, Mhobos, Spider-Neo, Queza, Sanguinário, Lestat, Jimmy, Mágico, Bad Boy, Shingo Watanabe, Haven, Clérigo de Tymora, Kaio Dreamer, Tyzzis, Uolfe, Primeiro Garoto, Darkness, Bháskara e todos os inúmeros membros do Fórum da Daemon por me aturarem e por tudo o que me ensinaram. Infelizmente eu não posso listar todos, mas saibam que este netbook é para vocês e por vocês.
- A todos os jogadores de RPG, independente de sistema, raça, classe, religião, nacionalidade, gostos e características. Vistamos a camisa “Eu Jogo RPG” (www.eujogorpg.com.br).
- A todas as crianças, pelos seus sorrisos, que são um dos maiores motivos de esperança e fé no mundo.

Eu acredito no Sol, mesmo quando não ilumina.

Eu acredito no Amor, mesmo quando não o sinto.

Eu acredito em Deus, mesmo quando permanece calado.

(Parede de sítio utilizado por judeus que se escondiam de nazistas)

Este é um netbook disponível para download gratuitamente no site da Daemon (www.daemon.com.br) não podendo ser vendido ou comercializado.

Esta é uma obra de ficção. Instituições e grupos reais que sejam mencionados nesse netbook devem ser tratados como ficcionais.

Isto é apenas um jogo. A Realidade é muito pior.

Dúvidas, comentários, sugestões, ameaças, cobranças, dívidas e críticas me procurem no Fórum da Daemon ou no e-mail

Leishmaniose@yahoo.com.br

“Você encontra a Aventura ou a Aventura encontra você”

Introdução



Olá,

Em minhas tantas postagens no Fórum da Daemon notei que entre os assuntos mais abordados estavam os Invólucros. Eles e os Arquimagos eram os assuntos mais indagados e comentados por muito tempo. Muitas vezes quando eu menos esperava, que achava que o assunto já tinha dado tudo de si, aparecia uma postagem indagando sobre os invólucros e seus efeitos, agora também chamados de simulacro no Spiritum e no Anjos 3ª Edição. Antigamente, quando não havia mais nenhuma dúvida nova, recomendava-se que garimpasse (termo utilizado para procurar alguma coisa, chamamos garimpo porque a informação que se procura, o tópico ou postagem é uma preciosidade, um “ouro”) no Fórum atrás dos tópicos antigos, onde poder-se-ia vislumbrar tudo o que antigamente havia sido escrito sobre o assunto. Como a “Roda do fórum” anda girando muito rápido ultimamente (devido ao limite de espaço disponibilizado pela FórumNow, as postagens e tópicos antigos que não tiveram nenhuma postagem recente são automaticamente apagados devido ao surgimento de tópicos e postagens novas – no Fórum chamamos esse ciclo de “Roda do Fórum” em alusão à Roda dos Mundos do Trevas), eliminando muitos desses tópicos que exploravam profundamente um assunto, cogitou-se novas possibilidades. Sempre há um de nós aqui e ali para vir e responder as perguntas dos, sempre desejosos por novos conhecimentos, membros do Fórum, mas outra alternativa precisava ser repensada. Muitos sugeriram que alguém garimpasse pelo fórum procurando todas as pérolas e ouros e reunisse tudo em um netbook. Ainda esperamos pelo corajoso que fará isso, mas de certa maneira, quando o Eaque enviou para o Gizmo um documento que correspondia a uma postagem minha sobre o aprimoramento Arquimagos para tornar-se um netbook, pude notar uma nova alternativa e através desse netbook tento implementá-la, mesmo com projetos mais antigos ainda não concluídos (como o “Alunos 2.0” e o “Poderes Místicos” que eu posso citar sem nenhum “peso na consciência” – ou seja, eles já foram divulgados). Tentei ser o mais imparcial o possível quanto aos invólucros, de forma a não desvalorizar contos fantásticos que foram escritos sem saber o real efeito dos invólucros, as lendas e o material feito pelo MDD (Ou Mxyzplk, ou simplesmente Marcelo Del Debbio). Quanto as barreiras, bem, de início elas não estariam nesse netbook, mas não acho que teria possibilidade de usá-las em outro e fazer um netbook de duas páginas não vai a meu gosto (estou achando esse de 8 meio tosco ainda), por isso para os fãs do Fantástico trabalho da CLAMP, o “X”, segue de bônus um tratado sobre Barreiras abrangendo até mesmo um pouco as viagens dimensionais que ocorriam em outros animes, como o lendário “Darkstalkers” (Sim, eu sei, to devendo o netbook deles, mas é material de primeira qualidade não pode ser feito rapidamente assim. Exige carinho...). Espero que gostem e aguardo as críticas e comentários, sejam colocados no Fórum, sejam enviados ao meu e-mail. Agradeço a atenção e compreensão de todos.

Atenciosamente,

Leishmaniose

(que sim, anda repensando em fazer um Arquimagos 2.0, mas para isso deve primeiro concluir os outros projetos que ele já tem...)

Treinamento



Como de costume o céu estava azul no distrito de Luna, com o sol sempre brilhando e nenhuma nuvem à vista. Apesar do eterno brilho de um dia claro e ensolarado, do Distrito de Luna

podia-se vislumbrar inúmeras estrelas e planetas. Minah, embaixo de uma árvore vislumbrava um ponto em especial. Um pequeno corpo celeste sem brilho próprio, mas azulado e com faixas brancas. Distraída em sua contemplação não notou a aproximação de Samivel, que postando-se ao lado dela apenas sorriu e olhando para o corpo celeste, disse:

— Exatamente. Aquela é a Terra. A Terra que muitos julgam apenas uma lenda ou um boato, a Terra onde, como você descobriu em seu treinamento, travamos nossa batalha contra os Caídos e seus aliados.

Minah apenas suspirou e encostando-se no tronco da árvore baixou os olhos até os campos verdejantes de Luna e seus bosques. Mais adiante estava uma vila de casas medievais com um castelo no alto de um morro e uma torre com um relógio angelical, que apenas por capricho possuía doze horas em sua demarcação, já que em Luna nunca entardecia, anoitecia ou amanhecia, sempre era dia claro. Antes ela não conseguia entender, já que muitos relógios costumavam demonstrar as horas desde que a grandiosa Cidade de Prata foi construída. Muitas horas se passaram desde que Demiurgo concluiu sua obra-prima. Agora ela entendia o motivo daquele relógio, e não somente ele, possuir doze divisões e não ser como a maioria na Cidade de Prata. A Terra possuía relógios de doze horas. Muitas das almas de Luna, inclusive do engenheiro e do construtor daquela torre foram da Terra antes de virem para Luna. Seu inconsciente de certa forma tentava manter vivos alguns pontos de sua vida terrena. Uma vida esquecida no ritual realizado pelos Anjos Recíperes de incorporação das almas em um corpo angelical.

- Sei que muitas coisas somente agora começam a fazer sentido. Verás que muitas outras coisas, algumas inesperadas, também farão sentindo, Minah. — Samivel quebrara aquele silêncio com sua calma voz.
- Assim espero, Lorde Samivel. — falou Minah levantando-se e limpando sua toga das folhas que estavam no chão. Mordia seus lábios, como se tentasse conter algo dentro de si.
- Não machuque assim seus lindos lábios, pequenina. Se tu possuis alguma dúvida, podes perguntar. Não sou um agente da Inquisição que acredita ferreamente que possuir dúvidas é questionar as ações de nosso amado Demiurgo.
- Por que nem todo mundo sabe sobre a Terra? Acredito que muitos se disponibilizariam para tentar ajudar nesse conflito, dando fim a ele.
- Também acredito nisso, querida Minah. Mas também acredito que nem todos estão preparados para conhecerem algumas coisas. Muitos são os que caem após terem tido contato com a Terra. Grandes são suas tentações, inclusive para nós, servos de Demiurgo. Justamente por isso não se

confirma aos boatos sobre a Terra, mas também não se nega. Muitos dos que não possuem conhecimento sobre a Terra o fazem por vontade própria, minha querida. Nem todos possuem sua fé e seu amor ao nosso Criador.

Minah fechou os olhos, deixando com que a leve brisa erguesse seus cabelos, ondulando-os no ar. Samivel possuía bastante sabedoria em suas palavras, ele vivenciara muito mais do que ela podia sequer imaginar. Ele tinha cerca de 400 anos, certamente conhecia muito mais coisas que ela que acabara de completar 105 anos na Cidade de Prata. Aliás, anos também era uma denominação humana. Já que na Cidade de Prata não havia dias na concepção terrana também não havia semanas, meses ou anos. O tempo era um só, como se o dia tivesse começado no Dia da Criação e não terminasse nunca mais. Os anos angelicais eram apenas uma divisão muito maior das horas, assim como as mesmas eram uma divisão maior dos minutos que por sua vez eram dos segundos. Então quantas horas ele vivera? Nunca pensara nesses cálculos. Ele aparentava possuir apenas 20 anos, sua idade era notada apenas no seu olhar, no seu sorriso, em seu agir. Samivel voltou seu olhar na direção de Minah, que ruborizada baixou por puro reflexo o olhar, como se não quisesse que ele soubesse que ela o fitava. Certamente ele o sabia, fora uma atitude tola e impulsiva realmente, mas não conseguira controlar. Nem ao seu rubor na face.

— Então vamos? — perguntou Samivel com seu costumeiro sorriso e abrindo enormes asas azuis, como o céu de Luna.

— Sim. — respondeu Minah fazendo surgir de suas costas um par de asas cor-de-rosa.

Os dois cruzaram o céu de Luna, planando levemente. Após alguns minutos encontravam-se no ponto desejado, um prédio de aparência rústica e um tanto espetacular, quase mítico. Samivel cumprimentou com um cano de cabeça ao anjo barbudo que se encontrava por trás de um balcão no interior do prédio. Respondendo ao cumprimento com um aceno de mão o anjo barbudo apenas acompanhou a passagem dos dois pelo balcão em direção a uma porta mais interna. Antes de chegar à porta, Samivel começou sua costumeira explicação.

— A Terra é um belo lugar. Em alguns locais costuma ser tão belo quanto Paradísia, mas também é um lugar onde o perigo espreita perigosamente. Para impedir que muitos dos nossos enviados à Terra venham a morrer ou sofrer, o sábio Demiurgo criou Centros de Invólucros. Os Centros de Invólucros são locais onde os Anjos Corpore realizam o ritual denominado de Passagem, para que os nossos enviados possam adquirir um invólucro na Terra quando forem para lá. Isso diminui de forma considerável os riscos corridos.

— Invólucros? — perguntou curiosa, Minah.

— Também são chamados de Simulacros. O simulacro nada mais é do que uma cópia perfeita de seu corpo, só que feita da energia e material do plano de destino. Essa cópia seguirá as regras naturais desse plano. Sua alma abandonará seu corpo natural e ressurgirá nesse simulacro, enquanto teu corpo continuará no Centro de Invólucros em cápsulas que conservarão seu corpo em segurança.

— A minha alma vai sair do meu corpo?!

- Sim. É uma idéia repulsiva de início, abandonar o corpo para vestir outro feito do material de outro plano. Eu mesmo repudiei a idéia durante muito tempo, realizando minhas viagens à Terra através de portais. — explicou Samivel.
 - Qual a diferença, Milorde? — perguntou Minah.
 - Bem, eu estava no meu próprio corpo. Só que também podia ser ferido como posso ser por ti agora e isso incluía também ser morto. Essa minha teimosia quase originou uma tragédia com a vida de um amigo meu, desde então nunca mais fui à Terra com meu corpo original. O invólucro é como uma armadura. Torna-te invulnerável a objetos comuns. Eles trespassam por ti na maioria das vezes como se tu fosses algum elemental do ar. E não se preocupe, também não sentirás dor. Somente magia, itens mágicos, fé e um raro metal negro, de nome hadjar, podem te afetar. Mas ele oferece outros benefícios. Poderás ficar invisível a teu bel prazer, entrando e saindo de lugares sem serdes vista, a não ser que assim tu o desejes. Somente crianças, pessoas loucas e pessoas com habilidades mediúnicas poderão te perceber ou, mais raramente, te ver, mas geralmente eles não costumam representar ameaça. Outros anjos e outros habitantes de Paradísia sempre poderão te ver no estado invólucro, a não ser que estejas usando algum item da invisibilidade. Quando estiveres visível não poderás ser registrada em invenções humanas como fotografia ou um filme, sempre aparecerá um borrão, um brilho ou uma falha onde tu deverias estar. Tua voz não poderá ser gravada em aparelhos terrestres de gravação de áudio. Não deixarás vestígios como cabelo, pedaços de pele ou qualquer outro tipo de traço biológico onde te encostares ou estiveres. Poderás ler os pensamentos superficiais de uma pessoa e descobrir coisas simples como seu nome, sua idade, seu estado de espírito entre outras coisas. Nada muito avançado, isso exige um aprendizado mais aprofundado de tua parte em poderes mentais. Outra vantagem do invólucro é que tu não morrerás, caso o invólucro seja destruído, caso sejas tão atacada que, caso estivesses em teu corpo normal, serias morta, a sua alma retorna para o seu corpo nas cápsulas e você acordará após um pequeno estado de coma. Algo realmente incômodo, mas não mais do que morrer.
 - Mas o senhor utilizava-se de portais e pelo que pude aprender nesses dias, muitos costumam usar os portais para ir para a Terra. Por quê? Se o invólucro aumenta nossa proteção tanto assim, por que muitos vão através de portais?
 - Porque os invólucros possuem limitações, Minah. Realmente não sentirás dor. Não sentirás uma barra de ferro chocando-se contra tuas costas. Não sentirás fome, cansaço, frio ou calor. Mas também não sentirás o toque das pessoas, não sentirás o gosto das comidas, não sentirás o cheiro das rosas e enxergarás em preto e branco. Um longo tempo nessas condições pode destruir a vida de muitos... Já imaginou você em Luna sem tato, sem olfato, sem paladar e com visão monocromática?
 - Seria um eterno martírio. — responde Minah pensativa.
 - Você verá que as coisas podem tornar-se piores com um invólucro, Minah... — Samivel murmurou como se fosse para si mesmo. Seu olhar mantinha-se parado estático, como se ele vivenciasse algo passado.
 - Milorde? — Minah fitou Samivel receosa, nunca vira o Anjo Virtude daquele jeito, seu olhar aparentava uma certa melancolia.
 - Oh, perdoe-me por preocupa-la, Minah. Lembranças costumam ser traiçoeiras tentando-nos a vagar em um passado há muito vivido. — falou Samivel com seu costumeiro sorriso, causando um certo alívio em Minah. Não gostava da idéia de algum mal afligindo a alma de Samivel. — Bem, acredito que já expliquei tudo que tinha de explicar sobre invólucros.
 - Então toda vida que eu for enviada à Terra e desejar ir em um invólucro, devo comparecer ao Centro de Invólucros?
 - Bem, nem sempre. Na verdade alguns anjos costumam treinar o poder Simulacro para não precisarem vir aos Centros. Eles deixam seu corpo em sua própria casa, com sua própria segurança e usam a esse poder angelical criando um simulacro na Terra. Ele é menos poderoso que o do ritual Passagem dos Anjos Corpore, mas com o tempo e o treinamento devido pode-se reverter essa situação. Alguns aprenderam esse poder para não precisar deixar seus corpos nos Centros Invólucros, pois embora a proteção seja grande sempre há rumores e boatos de corpos que foram mortos enquanto estavam em uma cápsula.
 - O que acontece quando o corpo real morre quando se está em um invólucro?
 - Na maioria dos casos o invólucro é destruído e a alma ruma para Spiritum, no ciclo normal espiritual. Mas já ouvi falar de casos em que a alma permaneceu no invólucro, que funcionou como um novo corpo. Quando isso ocorre muitos costumam destruir esse invólucro, pois é melhor rumar para Spiritum do que passar o resto de sua imortalidade num corpo sem tato, olfato, paladar e visão monocromática. Acredito que seria isso o que eu faria, sem pensar duas vezes. Bem, querida Minah. Aqui estamos, os Anjos Corpore estão prontos para sua primeira viagem à Terra em um invólucro. Como seu tutor, eu a acompanharei nessa primeira vez, certo?
- Minah acenou com a cabeça, sentia-se mais segura sabendo que Samivel a acompanharia. Recebera uma missão da Cidade de Prata e de certa forma sentira um pouco de medo, mas agora estava preparada. O tutor que lhe arranjaram era maravilhoso, ele não queria decepciona-lo. Samivel e Minah entraram em duas cápsulas, similares a um sarcófago vertical, que se fechou hermeticamente mantendo o corpo em inanição enquanto dois anjos Corpore terminavam de acender as sete velas brancas ao redor das cápsulas e concentraram-se para a realização do ritual Passagem.

Invólucros

Simulacros ou invólucros são corpos que os anjos costumam criar para virem à Terra sem precisarem colocar-se em perigo. De certa forma são como personagens de um jogo de computador, onde o jogador comanda todas as ações do personagem, mas não sente nada do que o personagem no jogo possa estar sentindo.

Os simulacros possuem os seguintes benefícios:

Pode ficar invisível pelo tempo que desejar, como um espírito, a menos que queira ser visto por um mortal. Quando está invisível, ele só pode ser visto por seres nativos de Paradisia (a não ser que esteja usando algum item mágico de invisibilidade, algum poder específico ou alguma magia de invisibilidade além do simulacro) e por pessoas que possuam grandes ligações com o Espírito (pessoas com o aprimoramento *Poderes Mediúnicos* ou Focus em *Entender Spiritum*). Crianças e loucos podem sentir o anjo e, mais raramente, vê-lo. O anjo também poderá enxergar em qualquer tipo de condição, como escuro total ou penumbra.

Enquanto se mantiver invisível o anjo também ficará intangível. Como um fantasma poderá atravessar paredes ou outras coisas sólidas, em compensação também não poderá segurar nada material. O anjo quando estiver invisível também poderá utilizar-se de um pequeno teletransporte com alcance de 10 metros de distância (como ele estará intangível também não poderá levar ninguém com ele).

O anjo não consegue sair em fotografias, filmes ou qualquer aparelho de registro. Se estiver invisível ele simplesmente não aparece. Se estiver visível aparecerá apenas um borrão luminoso, ou chiados, ou uma falha no filme. Sua voz não pode ser gravada por meios eletrônicos. Um anjo no estado invólucro também não deixa pedaço de pele, cabelos, pelos ou qualquer outro tipo de traço biológico para trás. Ele não sangrará quando machucado e não soltará qualquer tipo de secreção, como lágrimas, esperma, mucosa nasal, saliva ou até mesmo suor.

O Anjo é imune a qualquer tipo de dano que não seja mágico. É impossível feri-lo com armas normais ou catástrofes naturais (como um relâmpago, um incêndio ou uma lava vulcânica). Os danos passam por eles como se não existissem. Somente magia, armas mágicas, fé e hadjar (um metal místico muito raro) podem causar dano no anjo no simulacro. Também não sentirá dor, fome, cansaço, frio, calor ou qualquer outro tipo de sensação. Ele não sentirá o toque das pessoas, a chuva caindo em sua pele, o gosto das comidas, aromas e ainda enxergará tudo em preto e branco.

Um anjo no estado invólucro poderá ler os pensamentos superficiais de uma pessoa e descobrir coisas simples, bastante superficiais, como seu nome, sua data de nascimento, seu tipo sanguíneo, seu estado de espírito naquele momento (triste, alegre, raivoso, etc) entre outras pequenas coisas. Não poderá ler pensamentos como o que vai fazer naquele momento (embora possa-se deduzir isso facilmente com a perícia Psicologia), segredos, aspectos íntimos entre outras.

Quando um invólucro é destruído (os PVs do anjo chegam a 0), a alma do anjo volta para seu corpo original na cápsula no Centro de Invólucros onde ficará em coma durante sete anos. Após esse período o anjo desperta e poderá continuar com seus afazeres anteriores. Essa é a maior vantagem de um simulacro.

Os simulacros podem ser realizados de duas maneiras:

Ritual Passagem

Essa forma só pode ser realizada por Anjos Corpore através do Poder Único *Passagem Astral*. Anjos que não pertençam a casta Corpore só podem ter acesso a esse ritual em Centros de Invólucros, onde os Anjos Corpore criam invólucros para os anjos que serão enviados à Terra. A segurança costuma ser muito rígida nos Centros de Invólucros. Somente pessoas com autorização superior podem realizar a Passagem, sendo registrados sua entrada, os motivos de sua ida e sua saída e assim, de certa forma, mantido o controle sobre o número de anjos que vão à Terra. A Inquisição Celestial costuma muitas vezes verificar esses registros a procura de pistas sobre possíveis anjos que estejam agindo de maneira “errada” perante o Conselho.

Poder Simulacro

Com esse poder o anjo pode mandar para a Terra uma forma avatar de si mesmo, sem precisar ir a um Centro de Invólucros. Dessa forma ele não precisa prestar contas à Cidade de Prata por suas idas à Terra, podendo ir por motivos pessoais ou não tão nobres. É preciso ter um poder invólucro anterior para comprar o próximo nível. Os poderes que concedem sensações não podem ser utilizados como ligação para um poder de invólucro maior. Exemplo: *Você possui o Nível 2 de Invólucro e compra o poder Tato. Quando ganhar mais um ponto de poder angelical você não poderá comprar o Invólucro Nível 4 e sim o Nível 3.*

Nível 1: Invólucro. todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -9;

Nível 1: Olfato. O simulacro pode sentir o odor das coisas. Com esse poder ativo ele também estará vulnerável a gases que podem gerar inconsciência ou até mesmo matar asfixiado. Danos sofridos assim também serão refletidos no corpo real do anjo. Esse poder pode ser desligado;

Nível 1: Visão. O simulacro criado enxerga em cores normalmente. Com esse poder ativo, luzes muito fortes poderão ofuscar ao anjo e ele não poderá enxergar bem no escuro. Esse poder pode ser desligado;

Nível 2: Invólucro. todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -6;

Nível 2: Paladar. O simulacro pode sentir o gosto das coisas. Com esse poder ativo o anjo também fica suscetível a venenos e outros tóxicos. Danos sofridos assim também serão refletidos no corpo real do anjo. Esse poder pode ser desligado;

Nível 3: Invólucro. todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -3;

Nível 3: Tato. o simulacro pode sentir o toque das coisas. Com esse poder ativo o anjo também fica suscetível a machucados, cortes, calor, frio entre outras condições. Danos sofridos assim também serão refletidos no corpo real do anjo. Esse poder pode ser desligado;

Nível 4: Invólucro. os atributos físicos não sofrem penalidades;

Nível 4: Secreção. O simulacro poderá soltar secreções. Com esse poder ativo o anjo também poderá sangrar e a perda de sangue afetará seu corpo real. Esse poder pode ser desligado.

Barreira

A Barreira é um poder que costuma ser utilizado mais pelos seres sobrenaturais do Oriente. Consiste em envolver a área onde ocorre o combate em um campo de força místico com cerca de um a dois quilômetros de raio, que transforma todo aquele local em uma outra dimensão, como um reflexo na Umbra ou até mesmo em Spiritum. A barreira pode possuir qualquer forma desejada, sendo mais comumente utilizadas as formas geométricas, desde que não ultrapasse o limite de 2 quilômetros de raio. Tudo que naquele local for atingido ou destruído durante o combate, quando a barreira for retirada, voltará ao normal como se nada tivesse acontecido. Pessoas comuns, sem nenhum poder eminente, sentirão apenas como se tivessem tido um pequeno “desligamento” e um sonho e caso sejam machucadas, quando a barreira for retirada, estará totalmente recuperada (isso não inclui os seres sobrenaturais e magos, pois ambos possuem um forte poder místico).

Caso o criador da Barreira seja morto ou tenha um ferimento muito grande, todo o dano que aquela área sofreu durante o combate tornar-se-á real um dia, através de um grande acidente como a queda de um avião ou de uma catástrofe natural, como um terremoto, furacão e outros. As pessoas comuns que forem feridas dentro da barreira quando o criador foi morto ou sofreu um grande ferimento, sofrerão alguns dias depois um grande acidente (talvez estejam no mesmo que destruirá a área) que causará todo aquele ferimento que foi causado durante a luta.

Seres sobrenaturais percebem logo quando são envolvidos em uma barreira e caso sejam atingidos durante o combate que lá ocorrer não poderão se regenerar naturalmente como ocorre com as pessoas comuns. Também estarão presos dentro da barreira enquanto ela durar, não podendo sair daquela área sem utilizar-se de algum poder místico ou item mágico devido.

Embora a grande maioria dos seres que usam a Barreira se importa com as pessoas e os locais onde estão, alguns seres que não hesitam em matar pessoas ou destruir locais apenas por prazer também costumam utilizar-se da barreira. Pois, em um nível mais avançado, a barreira concede bônus ao seu criador quando utilizada.

Caso alguém tente criar uma barreira dentro de outra barreira já existente, exige-se um teste de Will+nível do primeiro criador versus Will+nível do segundo criador (*p.s.:*

Para definir o nível de uma criatura sobrenatural que não desenvolva poderes por nível, mas sim por idade, basta dividir a idade do ser por 10 e arredondar para baixo). Caso a nova barreira obtenha sucesso, ela anulará a antiga (mas não os efeitos, os danos não serão realizados na área). Caso haja falha e o ser sobrenatural deseje tentar novamente, ele deve esperar durante 3d6 rodadas e realizar um teste com penalidade de -10 por tentativa, de maneira cumulativa (ou seja, se ele tentou duas vezes e não conseguiu, quando tentar novamente ele terá uma penalidade de -20 em seu Will+nível).

Recentemente, junto com o treinamento de invólucros, os anjos da Cidade de Prata estão ensinando o uso da Barreira aos anjos que serão enviados à Terra em alguma missão especial que possa envolver combates grandiosos. Isso pode minimizar as possíveis consequências em situações que fujam ao controle, embora estime-se que, como no Japão, o número de catástrofes naturais aumente consideravelmente.

Barreira

A barreira será tratada como um aprimoramento, já que até mesmo humanos comuns podem utilizar-se da Barreira quando treinados a desenvolve-las, seja através do chi, da fé, de magia ou de algum outro dom sobrenatural.

1 Ponto: O personagem pode criar uma barreira espiritual que cobre uma área de um a dois quilômetros de distância e que impede que danos sérios possam ser causados no local;

2 Pontos: O personagem pode criar uma barreira e possui alguns bônus dentro da mesma: +3 em Força e 1 em IP;

3 Pontos: O personagem pode criar uma barreira e possui alguns bônus dentro da mesma: +3 em Força, +3 em Agilidade, +3 em Destreza e 2 em IP;

4 Pontos: O personagem pode criar uma barreira e possui alguns bônus dentro da mesma: +3 em Força, +3 em Agilidade, +3 em Destreza, +3 em Constituição e 3 em IP;

5 Pontos: O personagem pode criar uma barreira e possui alguns bônus dentro da mesma: +3 em Força, +3 em Agilidade, +3 em Destreza, +3 em Constituição, +3 em Percepção, +3 em Força de Vontade e 4 em IP.

Bibliografia



- CAPCOM. *Darkstalkers*. 1995. (Game)
- Cassaro, Marcelo. *Manual 3 D&T – Revisado, Ampliado e Turbinado*. 3ed. 2003. Ed. Trama. (Livro)
- CLAMP. X. 2004. Ed JBC. (Mangá)
- Del Debbio, Marcelo. *Anjos – A Cidade de Prata*. 1ed. 1998. 3ed. 2004. Ed. Daemon. (Livro)
- Warner Bro's. *Cidade dos Anjos*. 1998. (Filme)