

# Projeto Paladino



Voltamos com mais um netbook para complementar a Organização Vaticano, desta vez apresentando um novo tipo de personagem, e também alguns equipamentos especiais usados pelos agentes da igreja na guerra contra os demônios.

Serão apresentadas imagens de diversos animes, que foram a inspiração de ambos os netbooks, e altamente recomendados como fonte de inspiração para aventuras e campanhas.

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão:

[sawagespecie@yahoo.com.br](mailto:sawagespecie@yahoo.com.br)



## O projeto Paladino

Ainda que os Caçadores de demônios da igreja sejam bem treinados e armados, ainda assim poucos agüentam um confronto corpo-a-corpo com uma criatura do inferno, ou morta-viva. Mesmo com o fantástico arsenal cibernético disponível, mesmo com a capacidade mental sobrenatural de alguns agentes (como o Padre de Fogo), mesmo com a proibida Magia Arkana, ainda assim era preciso algo mais na guerra.

Eles precisavam de algo celestial, de algo angelical. E conseguiram.

Através de Nephelins\*, criados sobre intenso treinamento físico e psicológico, condicionados sobre a importância de sua missão sagrada (ou também pode ser entendido como treinamento de caçadores, aliado a vários tipos de lavagem cerebral e tortura psicológica, sobre um confinamento que dura de 4 a 8 ano), guerreiros poderosos denominados Paladinos surgiram para equilibrar novamente a balança.

Possuidores de poderes angelicais, portadores de grande fé, e armados com arsenal sagrado, estes Paladinos são sempre bem-sucedidos em qualquer missão que desempenhem; ao menos até agora, onde há notícia de existir cerca de 15 destes agentes. Mas a diretoria do projeto, composta por Cardeais e vários líderes religiosos ligados ao vaticano, garante: este número há de aumentar consideravelmente...

\*Nephelin: Aqui este termo será usado para designar Meio-anjos, ou humanos com poderes angelicais; não os filhos de anjos presentes em Trevas. Fica por conta de cada mestre como o Vaticano “consegue” estes Nephelins; neste material será usado como oficial o “recrutamento” de nephelins existentes, mas é recomendado que cada mestre use uma versão própria de sua preferência para o surgimento destes híbridos. Pode ser através de manipulação genética (!), talvez o implemento de órgãos e partes de corpos angelicais nos corpos dos agentes (Claymore?!), e uma dúzia de outras alternativas originais (e bizarras) para estes personagens serem detentores de Poderes Angelicais.



## Os Nephelins

Muitos anjos vêm cumprir missões aqui na terra, e alguns destes se envolvem emocionalmente com parceiros e aliados humanos. O resultado são os Nephelins, humanos dotados de poderes angelicais.

Os anjos Protetore, especificamente os Virtudes e Dominações, são incumbidos de exterminar estes seres, não tanto como a prova do pecado dos anjos, mas mais para esconder sua existência; quando encontrado, o pai ou mãe da “aberração” costuma ser punido severamente, podendo se tornar um Caído.

Foi assim até que os Nimbus tiveram a idéia: Oras, por que exterminá-los, quando podiam usá-los? Devidamente treinados (ou domados), poderiam ser uma poderosa arma contra a crescente população de criaturas sobrenaturais na Terra, e até mesmo contra os prepotentes magos humanos.

Tomadas as decisões cabíveis, passaram as ordens tanto aos Protetore quanto ao Vaticano: Os Nephelins não seriam mais exterminados, mas capturados e treinados para servirem ao exército de Deus...E aos propósitos da Santa Igreja, claro.

# O Treinamento

Assim que devidamente identificado, o Nephelin é capturado (geralmente sempre vai parecer um seqüestro, mas em alguns casos, quando a família do “recruta” é um pouco influente, são usados corpos falsos e diversas formas de “assalto à mão armada que deu errado” ou “tentativas de assassinato bem sucedidas”) e levado a um dos diversos centros de treinamento da Umbra Domini.

Lá ele passará por intenso treinamento militar, onde suas habilidades e poderes serão descobertos e treinados, para que o nephelin tenha total controle de seus poderes. Isso tudo acompanhado de diversas sessões de manipulação mental, onde os recrutas têm suas memórias apagadas e/ou trocadas, e até mesmo memórias falsas implantadas, através de hipnose, rituais ou até mesmo poderes de outros “Paladinos” (apesar que isso geralmente só é necessário em nephelins adolescentes, uma vez que geralmente os mais jovens, crianças de até 10 anos, não precisam passar por isso).

Aulas de Latim, Religião e Direito também são comuns, e testes que atestam a fé dos recrutas também são frequentes. Aprendem como se portar diante do sexo oposto, e geralmente as mulheres são vistas com desconfiança, nunca merecendo missões importantes; geralmente missões internas, como a segurança de Cardeais e Agentes de grande escalão (como os Ômegas; vide mais adiante).

Como já dito, geralmente nephelins escolhidos para serem Paladinos nunca são recrutados em idade avançada; geralmente maiores de 13 ou 14 anos são rejeitados, e são acolhidos pelas espadas e lanças dos Protetore.



Paladino (Recomenda-se usar somente como NPCs)

Custo: 5 Pontos de Aprimoramento, 350 Pontos de Perícia

Perícias: Armas brancas (Escolha duas 50/30), Armas de fogo (Escolha três 50/0), Ciências (Direito 30, Religião 50), Ciências proibidas (Demônios 50, Vampiros 30, Anjos 20, Ocultismo 30, Rituais 30), Esportes (Artes marciais 50/50, Esquiva 50), Idiomas (Latim 50).

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3, Caçador de Demônios 2, Poderes Angelicais 2, Status 2, Dever (Vaticano) -1, Sem Memória -1.

Poderes Angelicais: 3 poderes +1 por nível.



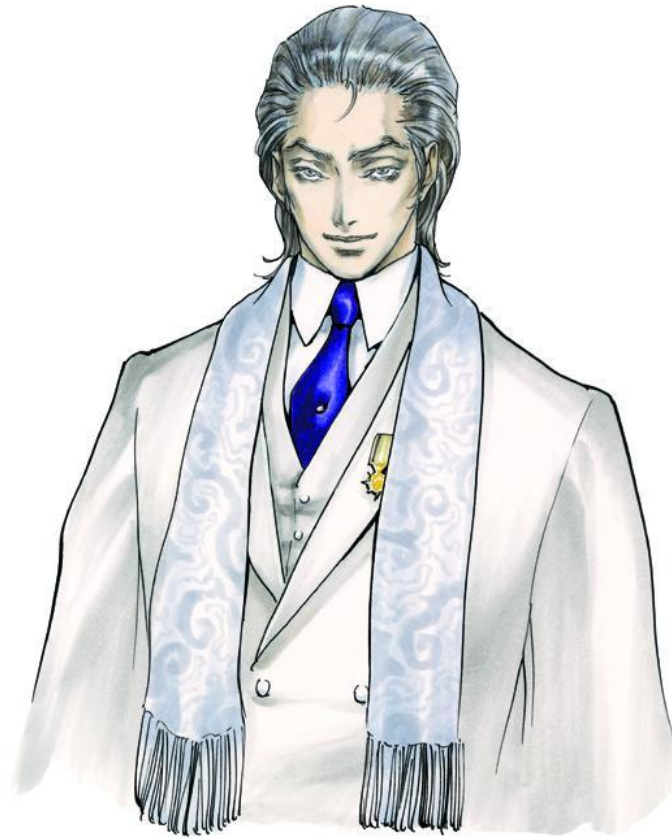
## Equipe Ômega

A Equipe Ômega está ligada diretamente ao Vaticano, sendo considerados membros de elite do Umbra Domini. Comandantes de grupos e encarregados da proteção do alto escalão do clero, a Equipe Ômega é o único grupo dentro do Umbra Domini que conhece a verdade sobre a Cidade de Prata e os Anjos no Vaticano.

Escolhidos a dedo dentre os agentes mais velhos e eficientes da Umbra Domini, este grupo de elite coordena as missões mais importantes da Igreja; se um membro da Equipe Ômega estiver em campo, a gravidade do assunto em questão é urgente.

Como suas missões são de altíssima importância, os membros deste grupo dispõem de uma ajuda poderosa: Anjos da Guarda! Mas não se engane: embora sejam cristãos (ou não...), poucos membros Ômega possuem fé verdadeira (Pontos de Fé); eles são escolhidos exatamente por pensar e agir de forma racional e inescrupulosa.

Eles que iniciaram, com a ordem dos anjos, o projeto Paladino. São considerados Comandantes e Juizes do Umbra Domini.



Agente Ômega (Recomenda-se usar somente como NPCs)

Custo: 5 Pontos de Aprimoramento, 400 Pontos de Perícia

Perícias: Armas de fogo (Pistola 50/0, Rifle 50/0, Submetralhadora 50/0), Ciências (Direito 50, Religião 30), Ciências proibidas (Ocultismo 50, Rituais 50, Anjos 50, Demônios 50), Condução (Veículos 30), Esportes (Artes Marciais 50/50), Idiomas (Latim 30), Manipulação (Lábia 30, Manha 20), Pesquisa/Investigação 50, Sobrevivência (escolha uma 30), Táticas Militares 50.

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Pontos Heróicos 3, Anjo da Guarda 3, Status 3.

# Equipamento Sagrado

No netbook anterior descrevemos bem as munições dos Agentes de “Deus”, e o quanto seu arsenal é poderoso. Agora, vamos ver uma breve lista de itens necessários ao bom desempenho do objetivo maior da Umbra Domini: Destruir Demônios (e outros monstros também..)!

**Bíblia Sagrada Especial:** Uma bíblia contém a Palavra de Deus, e isto é uma vantagem que o Vaticano usa à larga; usando bíblias especiais que possuem um mecanismo em sua lombada, estas bíblias especiais quando ativadas espalham todas as suas folhas num raio de 3 metros ao redor dela (ou de quem a estiver segurando). Toda esta área, enquanto contém a Palavra Divina é considerada Local Religioso; e criaturas com esta fraqueza sofrem as conseqüências cabíveis. Um vento razoável (15 a 20 Km/h) pode acabar levando as folhas, e desfazendo o círculo.

**Frasco de Água Benta:** Causa 2d6 pontos de dano em criaturas demoníacas de Arkanun, Infernun ou Inferno. A Água Benta é um dos itens mais utilizados na luta entre Anjos e Demônios, por que pode ser conseguido com qualquer sacerdote que tenha fé verdadeira, e acredite em Deus. Para se criar Água Benta, é necessário o gasto de 1 Ponto de Fé; no Vaticano, utiliza-se muito Água Benta criada a partir das águas do rio Jordão.

**Sal Sagrado:** Sal sagrado é usado também para círculos de proteção. São necessários 100 gramas e 1 rodada para cada metro de raio de círculo que se pretenda criar: uma vez terminado, toda a área dentro do círculo é considerada Local Religioso. Uma falha ou quebra mínima do círculo não garante este efeito.

Sal também pode ser arremessado: existem pequenos frascos de um vidro extremamente frágil com cerca de 100gr de Sal Sagrado feitos exatamente para ser usados como arma em último caso. O personagem faz um teste de Arremesso para acertar, e caso isso aconteça ele causa dano de 1d6 pontos por queimadura na criatura, mas somente para criaturas com a Fraqueza Sol ou Fogo. O tempo de regeneração da criatura também é afetado, como se tivesse recebido dano de Luz (Fraqueza Sol) ou Fogo (Fraqueza Fogo).

**Couro Blindado:** Certos agentes do Vaticano usam o chamado “Couro Blindado”, batinas, sobretudos e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência (IP 4); são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. A menos que o Agente possua o Aprimoramento Status 1 ou maior, ter este item de equipamento custa 1 ponto de Aprimoramento.

**Estacas de madeira:** Estacas de madeira de 50cm de comprimento, feitas a partir de carvalhos abençoados. Ideal para a caça de vampiros, poucos agentes fazem uso delas em missão. Causam 1d6 pontos de dano somado ao bônus por FR.

**Bastão Retrátil:** Uma inovação simples, o Bastão retrátil é um cilindro fino de ferro que se retrai para dentro de si mesmo, ficando com 15 cm de comprimento, e é facilmente estendido até seu comprimento total de 60 cm com um movimento forte de pulso (não conta como uma ação). Prático e fácil de esconder, o Bastão Retrátil causa 1d6+Bônus de FR pontos de dano. Pode ser combinado com Coldre de Pulso.

Coldre de Pulso: coldres de pulso são braçadeiras de couro equipadas com um mecanismo de molas que segura uma pistola pequena, e pode projetá-la instantaneamente para a mão do usuário quando acionado. Isto permite que o usuário possa sacar sua pistola efetivamente como se possuísse a Manobra de Combate “Saque Rápido”, mas somente com esta arma. A natureza deste dispositivo permite que ele seja facilmente escondido sob uma manga folgada (teste de Procurar normal ou PER difícil). Existem versões deste dispositivo que comportam adagas e punhais de mesmo modo.

Crucifixos Afiados: Crucifixos grandes, de até 75 cm, com bordas afiadas e peso balanceado para arremesso; causa o mesmo dano de um bumerangue afiado: 1d6+2. Deve-se sempre manuseá-lo com cautela, usando manoplas especiais, pois não é raro acidentes com os próprios agentes. Existem versões maiores usadas por agentes especiais, mas estes são casos isolados.

Espada de Luz: Um dos poucos itens mágicos usados regularmente pelo Vaticano, a espada de Luz é um crucifixo de 30 a 50 cm, cuja ponta se ilumina e surge uma “lâmina” de luz pura de 1,30m. Causa 2d6+Bônus de FR, mas só pode ser empunhada por pessoas possuidoras de fé verdadeira (ou seja: para ativar a espada de luz durante um combate inteiro, é necessário o gasto de 1 ponto de fé). Considere o dano como Exposição Solar para criaturas com a Fraqueza Sol. A menos que o personagem seja um Paladino, ter este item de equipamento custa 1 ponto de Aprimoramento.



Chrono e sua Espada de Luz (mas não era do Remington?)