

Religiões

Por Antônio Augusto Shaftiel

Mitraísmo

Com certeza, um dos maiores adversários da Cidade de Prata foi Mitras. Isso quando alguém se refere ao início do Cristianismo. A batalha entre os anjos cristãos e os servos de Mitras espalhou-se pelo mundo espiritual e passou pela Terra. Mitras foi derrotado, mas não destruído.

Muitas vezes Mitras aparece como filho de Ahura-Masda, sendo um dos juizes da ordem cósmica e ajudando na batalha contra o mal. É dito que ele nasceu de uma caverna ou uma rocha. Assim que começou a caminhar pela Terra, matou o Touro Divino. Do sangue da criatura, o deus criou todas as plantas e animais que beneficiavam a humanidade.

O deus Mitras é mais poderoso e esperto do que muitos imaginam. Sua influência começou como um deus indiano, da mitologia védica. Formava uma espécie de díade com o deus Varuna. Mitras era o senhor da luz e do sol, presidindo os contratos. Varuna era o senhor que brilhava durante a noite e velava pela palavra dada.

Sua importante era grande na Índia, mas Mitras não estava satisfeito com essa situação. Começou a espalhar sua influência pelo oriente, conquistando muitos fiéis entre os persas. Seu poder aumentou, passando a ser visto cada vez mais como um guerreiro imbatível.

O mitraísmo tornou-se uma religião extremamente popular na persa. O culto tinha duas idéias essenciais: a preocupação ardente de pureza moral, mantida graças a uma atitude de combate, como se cada crente fosse “um soldado de sua crença”; a veneração da luz, “o único princípio universal, absoluto”, que era o Sol.

O reinado de Mitras durou bastante tempo na região persa (onde hoje é o Irã). Seu primeiro grande oponente na região foi Zoroastro, o profeta que tentou reformar toda a religião local. Esse mago invocou para a Terra o poderoso deus conhecido como Ahura-Masda. No início, houve um grande conflito entre os dois deuses, mas logo Ahura-Masda foi obrigado a reconhecer o poder do oponente.

O próprio Zoroastro foi obrigado a ceder, para que seu mestre pudesse ter espaço no povo persa. Considerou Mitras como um grande deus, que também merecia ser venerado. Algumas vezes as duas divindades chegaram até a ser confundidas como uma só.

Com o tempo, Mitras assumiu um papel de conciliador entre Ahura-Masda e seu grande rival, Angra-Mainyuy. Evitava que qualquer um dos dois vencesse a eterna batalha entre a luz e as trevas. Com isso, seu reinado era assegurado e os dois adversários continuavam suas disputas.

Nessa época, Mitras impedia a entrada dos anjos da Cidade de Prata em seu território. Ele sabia que os Serafins pregavam uma religião monoteísta em que outros deuses não teriam espaço. Apenas Demiurgo poderia reinar sozinho. Pactos como os que fizera como Ahura-Masda não seriam possíveis. Então Mitras tentava mantê-los afastados.

O grande conflito entre as duas religiões só começou quando a influência de Mitras chegou ao Império Romano. O

deus começou a influenciar os exércitos romanos e tornou-se a grande divindade dos legionários. Templos em homenagem ao deus se espalharam por toda parte, chegando a ser erguidos até na Inglaterra.

Mitras era um guerreiro muito poderoso. Liderava as batalhas de seus exércitos espirituais pessoalmente. Suas habilidades durante as lutas incentivava ainda mais seus servos.

Naquela época, batalhas no mundo espiritual entre os servos de cada religião eram eventos mais freqüentes do que os da época atual. Sendo um guerreiro excepcional, não foi à toa que Mitras adquiriu tanto poder e chegou até a influenciar os mortais, que ouviam as histórias de seus profetas.

A Época de Christos

Os problemas do Mitraísmo começaram com a vinda de Christos à Terra. No início, o deus guerreiro não se preocupou, achando apenas peculiar o modo de agir do Filho de Demiurgo. Além do mais, havia preocupações maiores com outros deuses que procuravam usurpar sua influência. Ares (ou Marte) era um desses.

O culto do deus sol alcançou grande popularidade entre os soldados romanos por volta de 100 d.C. Dizem que até o imperador Commodus foi iniciado na religião.

Mitras só começou a enfrentar problemas com os anjos da Cidade de Prata durante as guerras judaicas. Entre 60 d.C. e 70 d.C. ocorreram grandes batalhas entre os anjos judeus e os servos dos deuses romanos, que refletiam a luta entre os mortais. Na mesma época em que Tito destruiu o Templo de Jerusalém na Terra, sua versão no mundo espiritual também foi atacada e destruída. Muitos dizem que esse foi um trabalho de Mitras, mas há quem diga que os anjos cristãos tramaram contra seus irmãos judeus.

Mitras continuou suas batalhas contra os anjos durante os três primeiros séculos da era cristã. Enquanto a batalha era militar, o deus da luz levava vantagem e destruída os servos de Demiurgos facilmente. Dizem que o próprio Mitras chegou a derrotar três Serafins e ainda humilhou Uriel, o anjo do Sol.

Por volta de 312 d.C., os Nimbus entraram em ação. Por mais inteligente que Mitras fosse, sua astúcia não podia se comparar com o poder de manipulação dos Nimbus. Sendo um deus da guerra, da verdade e dos contratos, estava acostumado a lutar de acordo com a verdade e usar manipulações menos sutis. O mitraísmo começou a declinar.

Seu poder começou a ruir em Roma. Os governantes deixaram de louvá-lo e seu culto, que era secreto, foi obrigado a se esconder mais ainda. Mesmo conseguindo reagir e reavivar no período de 331 a 363 d.C., o deus sol acabou perdendo a batalha. Quando percebeu, Mitras já quase não tinha poder em Roma e havia se desgastado tanto em sua luta ali que não podia mais competir com deuses em outros locais. Os anjos o baniram para o Inferno.

Mitras desceu até as Profundezas levando toda sua luz consigo e uma legião de seguidores que ainda acreditavam em seu mestre. Levou consigo as almas de milhares de legionários romanos.

Sua primeira entrada no Inferno assustou os demônios. Satã pensou logo em destruir aquele deus que tanto iluminava seu reino. Por pouco uma verdadeira guerra não se iniciou. Lúcifer, mais acostumado com os poderes da luz e da honra,

tratou de conversar com Mitras. Ambos descobriram rapidamente um desejo em comum, queriam se vingar dos servos de Demiurgo. O Primeiro Anjo Caído disse que Mitras e seus soldados poderiam ficar nos Campos Elíseos sem serem incomodados. Haveriam um grande território destinado a eles.

Em troca, o deus deveria ajudar a militarizar o Inferno. Mitras concordou com prazer. Sabia que assim agrediria de algum modo os servos de Demiurgo. Então começou a treinar os demônios, principalmente os cavaleiros da Morte e os Condenados. Anjos caídos também se tornaram grandes guerreiros quando aprenderam as técnicas de batalha de Mitras.

Ainda hoje, Lúcifer e Mitras discutem estratégias de batalha e se reúnem para conversar. Talvez o deus da luz seja o único companheiro que o Anjo Caído realmente preza no Inferno. Afinal, os dois têm muito em comum.

A Idade das Trevas

Mitras e seus seguidores não foram muito afetados pela Idade das Trevas. No Inferno, o deus liderava seus soldados e os treinava, parando apenas para descansar na Fortaleza do Sol e da Verdade ou para conversar com Lúcifer. Às vezes aproveitava para hospedar deusas com poderes relacionados à luz, sendo que muitos desconfiavam que tivesse alguns relacionamentos com divindades de outros panteões.

Os servos de Mitras compareciam à terra para ajudar demônios e, principalmente, anjos caídos na luta contra os seguidores de Demiurgo. Principalmente por suas habilidades ligadas à luz, podiam combater diretamente os anjos.

O culto de Mitras sobreviveu como uma pequena seita de magos, mas acabou dividido entre os seguidores do Oriente e do Ocidente. Ambos eram perseguidos tanto pelos cristãos quanto pelos muçulmanos. Enquanto os ocidentais continuam ligados à guerra, os orientais (principalmente na Índia) pregavam apenas a verdade, a luz e o cumprimento dos contratos.

Suas maiores bases ainda estavam na Itália, com templos ocasionais na França. Tentavam influenciar qualquer atividade ligada à guerra ou ajudar o Arkanun Arcanorum a selar acordos e a lidar com magias da luz. Mesmo sendo poucos, os seguidores de Mitras faziam parte da elite de guerreiros místicos do Arcanorum. Ajudavam a caçar anjos e a invocar demônios “menos perversos”.

A Época Atual

A missão dos servos de Mitras não mudou muito. A diferença é que eles se adaptaram às técnicas de combate do mundo moderno e se escondem ainda mais de seus inimigos. Ainda fazem parte do Arcanorum, mas afastam-se lentamente para evitar desconfianças. Suas bases se espalharam pelo mundo, mas continuam pequenas e com poder limitado. Sua influência na Itália é quase imperceptível, mas ainda estão lá. Seu poder maior continua sendo no Oriente, mas não como guerreiros e sim como mestres da verdade e da luz.

Mitras continua no Inferno e raramente visita a Terra. Apenas tenta aprender sobre as evoluções do mundo moderno fazendo contato com seus seguidores ou com as almas de seus fiéis que aparecem em seu reino. Tem esperado pacientemente pelo Apocalipse. Treina seus soldados com todo fervor, como se uma grande guerra estivesse próximo. E seus planos são de entrar em guerra em breve. Ele pretende deixar as forças de Satã e Demiurgo se destruírem no Apocalipse para depois aparecer e destruir com tudo o que restar da Cidade de Prata.

O Culto de Mitras

Fundação: 1400 a.C.

Base: Oriente Médio e Itália, além da Índia.

Atuação: Locais em que haja guerra e contratos precisem ser selados

Personalidades: Mitras

História

O Culto de Mitras sempre seguiu o deus e suas conquistas, contando para os mortais as vitórias da divindade no mundo espiritual. Além disso, ajudavam a apresentar a verdade e a selar contratos. Saíram da Índia e passaram pela Pérsia, chegando até Roma.

Mitras era louvado nas chamadas Mithraea, cavernas construídas para representar seu local de nascimento. Muitas dessas cavernas foram destruídas durante o declínio da religião e na Idade Média, mas ainda existem algumas. Elas estão espalhadas pela Itália, principalmente em Roma.

À medida que avançava pelo mundo, o culto foi mudando junto com seu deus. Os mitríacos começaram a assumir os valores de luta e guerra. Tornaram-se verdadeiros guerreiros da verdade e da luz, espalhando a pureza moral no povo. Assim marcou-se a grande diferença entre os mitríacos do Ocidente e do Oriente.

Algo que caracterizava os seguidores de Mitras era o fato de a seita ser secreta. Quando se submetiam à iniciação, não podiam mais revelar-se para o povo como seguidores. Deviam manter seu poder em segredo. O deus deveria ser conhecido e louvado, mas não eles.

O Culto de Mitras ainda tem muitas pessoas importantes em seu meio e consegue bastante dinheiro com isso. Além de sua importância ao selarem acordos.

Características

A cor símbolo dos seguidores de Mitras é o vermelho, que representa o fogo, o Sol e o sangue. O culto prega que todos devem ser puros de corpo e alma e combater os males do mundo de qualquer forma. Desnecessário dizer que eles consideram a Cidade de Prata um grande mal.

Na Idade Média, costumavam portar espadas, principalmente gládios. Além disso, usavam mantos vermelhos e máscaras. Armaduras também eram comuns entre esses guerreiros.

Atualmente, procuram comprar armas da mais alta tecnologia, usando o dinheiro do culto. Ainda sim, gostam de manter um gládio abençoado, com magias para ferirem anjos.

Graus

Os seguidores de Mitras se dividem em sete graus, cada um sob a influência de um planeta: Corax sob Mercúrio, Nymphus sob Vês, Miles sob Marte, Leo sob Júpiter, Perses sob a Lua, Heliodromus sob o Sol e Pater sob Saturno.

Cultista de Mitras

Custo: 5 pts., 270 pts. de Perícia

Perícias: Gládio 40/40, Pistola 40%, Esquiva 35%, Armadilhas 15%, Camuflagem 15%, Ciências Proibidas (Seres Sobrenaturais 30%), Condução 40%, Direito 40%, Manipulação (Intimidação 30%), Negociação (Barganha 30%), Pesquisa/Investigação 20%, Rastrear 30%

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 1, Caçador de Anjos 1, Armas de Fogo 1.

Caminhos Preferidos: Luz, Fogo, Metamagia, Humanos.

Pontos de Fé: 0 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 4 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Os Mitri

Assim como as almas dos cristãos são transformadas em anjos, os seguidores de Mitras tornavam-se seus legionários quando morriam. Eram guerreiros de extremo valor e poder, capazes de enxergar a verdade em qualquer lugar, exercer poder sobre a luz e ainda ajudar os povos a cumprirem suas promessas e contratos.

A maioria foi banida para o com a derrota de seu deus. Mas lá eles continuaram treinando e recebendo as almas de outros fiéis, além de recrutarem qualquer alma pagã, mas justa, que tenha caído nos círculos infernais. Assim a continuação dos legionários foi assegurada e seu número até aumentou um pouco.

Muitos ainda continuaram indo até a Terra para ajudar anjos caídos e combater os servos de Demiurgo. Mesmo assim, eles são apenas aliados providenciais dos demônios. Nenhum deles apoia a mentira e as forças das trevas. Mesmo que no Inferno não haja luta entre eles, há desavença quando territórios são disputados na Terra.

Os legionários de Mitras possuem uma aparência ligada à luz e ao fogo. Suas mãos e pés são envolvidas por uma aura de fogo ou luz como luvas e botas. Seus cabelos são feitos da mesma aura. Os olhos brilham como dois sóis.

Os Mitri que vieram de almas romanas costumam vestir armaduras de legionários e portar gládios e lanças mágicas. Alguns ainda possuem máscaras em que apenas seus olhos brilhantes e ardentes aparecem.

Aqueles que vêm da Índia não possuem um aspecto tão militar. Preferem apenas mantos vermelhos e usam poderes mais ligados à mente.

Poderes: A Forma Humana, Aumento de Atributos em Forma Humana, Aumento de Atributos em Forma Demoníaca, Ataques Extras, Controle Mental, Defesas Especiais, Glifo, Pele Resistente, Poderes da Luz, Regeneração, Telecinésia

Fraquezas (escolha cinco): Apresenta Reflexo Real, Locais Religiosos, Símbolos e Objetos Religiosos, Decapitação, Não Apresenta reflexo em Espelhos, Verdade

Poderes da Luz:

1 – Iluminar: Permite à criatura criar um pouco de luz, dando forma a esta como um pequeno feixe ou uma esfera. Essa poderá ser colocada em um objeto inanimado ou ficar em sua mão. Iluminará tudo em um raio de 15 metros.

1 – Corpo Iluminado: O corpo da criatura se ilumina de alguma forma. Talvez seja feito de luz ou tenha uma aura de luz. Quando este poder está desativado, ele apenas emite um brilho tênue, quase insignificante. A ativação permite iluminar tudo em um raio de 25 metros.

2 – Enxergar Energia: A criatura pode enxergar a energia luminosa de qualquer modo ou a ausência dessa, percebendo auras e uso de qualquer poderes que lidem com o fluxo de energia. Auras de pessoas invisíveis poderão ser enxergadas, assim como ilusões podem ser definidas.

3 – Arma de Luz: Cria uma arma de energia luminosa. A arma provoca dano igual a $2d6 + 3$, + 5 contra seres das trevas. O bônus de ataque pode ser somado.

4 – Luz Poderosa: A luz criada (tanto por Iluminar quanto por Corpo Iluminado) pode ser usada para afastar e ferir criaturas sensíveis à luz solar. Conte como uma pequena exposição. No caso de Corpo Iluminado, se a criatura estiver agarrada ao alvo, será uma exposição total.

Mitologia Persa

O masdeísmo ou zoroastrismo foi uma das religiões do Império Persa, tendo se tornado famosa na época de Dario. Quem começou a pregar esta religião foi Zoroastro, o profeta e mago que invocou Ahura-Masda. Foi ele quem escreveu o Avestá e começou a reforma religiosa dos persas.

Enquanto pregava, Zoroastro espalhava a palavra de Ahura-Masda e fazia sua influência se exercer cada vez mais na região. Com o apoio dos reis, principalmente a dinastia dos Aquênidas (668-330 a.C.). Houve um intervalo longo em que Ahura-Masda perdeu poder, mas voltou com a dinastia dos Sassânidas (226-729 d.C.).

Zoroastro

Zoroastro foi um mago poderoso e um profeta pouco comum mesmo em seu tempo, quando a magia era mais influente na vida dos mortais. Foi o responsável por escrever o Avesta, livro sagrado do masdeísmo ou zoroastrismo. Dizem que ele nasceu por volta do século VII a.C. ou em 1000 a.C. e que não teria vindo ao mundo chorando como todos, mas sim rindo, entre a “alegria universal”. Contudo, muitos quiseram acabar com a criança que seria um dos maiores profetas persas. Entre esses estavam os padres heréticos.

Aos vinte anos, saiu de casa para procurar o homem mais desejado de retidão e mais dedicado a dar de comer aos pobres. Acreditava que as verdadeiras obras eram alimentar os miseráveis e os animais. Conservou-se sete anos silencioso em uma caverna. Então, ao completar trinta anos, foi visitado pelos Amesha Spenta e recebeu várias revelações, além de aprender a dominar os diversos elementos do cosmos.

Esses seres espirituais haviam travessado a barreira entre Paradísia e a Terra para encontrar Zoroastro. E o incumbiram de levar a palavra de seu senhor, Ahura Masda (ou Ormasd), até os mortais.

Então Zoroastro começou a pregar, tomando uma vida errante e percorrendo o Oriente Médio, chegando até os confins do Afeganistão. Em cada região, recebia mais uma das revelações e aprendia um pouco mais, podendo entender animais domésticos, dominar o fogo, a água, a terra, as plantas e os metais. Tornou-se um dos magos mais poderosos de sua época.

Então atraiu a atenção de uma das criaturas de Tenebra, Angra-Mainyu (ou Arimã), o líder dos Divs e grande inimigo de Ahura-Masda. Com todo seu poder, Zoroastro conseguiu impedir a criatura de se manifestar na Terra e, ainda, resistiu à sua tentação.

O profeta conseguiu converter pessoas por toda parte, até entre os hindus e os gregos. Sua sabedoria era imensa. No

início, sua pregação era pacífica, mas no fim de sua vida, começou uma guerra santa contra os infiéis.

A moral de Zoroastro consistia em levar os homens a procurar a perfeição, através dos pensamentos, palavras e atos. Depois da morte, o bem e o mal seriam pesados em uma balança e ela seria julgada conforme o peso de suas ações.

Zoroastro acabou morto em meio às guerras religiosas. Foi alvo do ataque dos hereges que se recusavam a crer em Ahura-Masda. Mesmo assim, sua alma foi levada pelos Amesha Spenta para Paradísia, onde deveria descansar em paz.

A Chegada de Ahura-Masda

Não fosse pelo poder de Zoroastro, Ahura Masda não poderia exercer sua influência na Terra. Graças às pregações do profeta e à sua invocação, o deus pôde sair de Éden, passar por Paradísia e chegar na Terra. Antes disso, conseguia chegar apenas à Spiritum, onde encontrou Angra-Mainyu.

Quando os dois se encontraram, logo perceberam que eram essências opostas e igualmente poderosas. Houve uma luta gigantesca e Masda conseguiu mandar seu inimigo para o Inferno. Mainyu acabou se estabelecendo como uma poderosa energia maligna que cobre do Primeiro ao Sexto Círculo.

Enfraquecido, Masda precisou do poder de Zoroastro para começar seu culto na Terra. Ainda precisou lutar contra Mitras, mas desistiu quando percebeu que se enfraqueceria ainda mais na disputa com o deus guerreiro. Então os dois se tornaram quase aliados.

Quando seu poder se estabeleceu na terra e em Paradísia, Masda começou a procurar por aliados. Além dos Yazatas e Fravashis, queria contato com outras religiões. Acabou encontrando-se com os seguidores de Demiurgo. Como em um tratado de paz, Masda ordenou a um de seus reis que liberasse os judeus do cativeiro da Babilônia. Então iniciou-se uma aliança entre a Cidade de Prata e as Cinco Cidades do Paraíso.

Enquanto exercia sua influência, Masda criou cinco cidades na Terra, mas levou-as pouco tempo depois para Paradísia, tornando o conjunto sua cidade sede, onde as almas de seus fiéis viveriam eternamente.

A primeira cidade criada foi Ghaon, onde nasciam rosas por toda parte e os pássaros tinham plumagem de rubi. Depois veio Muru, a cidade santa e sublime. A terceira foi Bachdi, onde fluuavam mil estandartes, em redor dos quais se estendiam viçosas pastagens. Em seguida, a cidade da fé foi construída, Niça. A última foi Haroju, cidade dos ricos palácios.

Masda tentou criar um lugar perfeito para seus súditos viverem, só que Angra-Mainyu corrompeu todas de alguma forma. Então o deus do bem foi forçado a levar suas criações para Paradísia. E o surpreendente acontece. Mesmo lá, seu inimigo tinha alguma influência. Angra Mainyu foi o primeiro das criaturas de Tenebra a conseguir tocar Paradísia.

Masda fez de tudo para conseguir manter seu arquiinimigo longe de Paradísia e das Cinco Cidades do Paraíso. Passou a usar apenas a Terra como plano de batalha. Começou a abençoar heróis que destruiriam Angra Mainyu. E, então, aparecerão as grandes lendas da mitologia persa.

Heróis como Hochang, o primeiro rei, e Tahmuras lutaram bravamente contra o deus do mal, conseguindo até dominar suas forças. Angra-Mainyu estava fraco por sua tentativa de contaminar Paradísia com sua energia. Seus divs (seus generais demônios) estavam mal organizados e não suportaram o avanço dos Amesha Spenta. Caíram um a um frente a força dos heróis e dos servos de Masda.

Apenas no reinado do herói Jamshid, o poder de Mainyu voltou. Ele conseguiu corromper o rei e levá-lo para o lado da corrupção, fazendo-o perder o apoio de Masda. O caos provocado foi gigantesco e, durante algum tempo, um dos servos de Mainyu governou. Este só foi vencido por um outro herói abençoado, filho de Jamshid. Seu nome era Faridun.

Durante muito tempo essas batalhas continuaram. Reis abençoados por Masda subiam ao poder e eram desafiados. Mas os heróis nunca desistiam de sua luta pela luz.

A Época de Christos

Ahura-Masda teve grande amizade com Demiurgo. Como prova disso, enviou três de seus magos para dar boas vindas a Christos. Os três reis eram seguidores fiéis do masdeísmo e ofereceram presentes ao Messias que acabara de nascer.

Nessa época, Masda tivera grandes problemas com seus inimigos, inclusive com os deuses gregos. Sua influência na terra diminuía muito, mas seus padres-reis continuaram exercendo seu poder e os magos seguidores de Zoroastro ainda tentavam aumentar a influência do deus na Terra.

A Idade das Trevas

O final do masdeísmo se deu na Idade das Trevas. É difícil compreender o que aconteceu, mas sabe-se que o poder de Masda já diminuía bastante na Terra. Ele já não tinha a mesma influência e seus magos começavam a se enfraquecer.

Então o islamismo apareceu para acabar com a influência dos Amesha Spenta na Terra. Formando um grupo a parte, tendo deixado a Cidade de Prata, os anjos muçulmanos começaram a espalhar seu poder por todo o Oriente Médio, destruindo espíritos e deuses.

Se já estava fraco, Masda perdeu ainda mais poder e foi obrigado a se refugiar nas Cinco Cidades do Paraíso, não tendo mais energia para criar tantos heróis na Terra. Sozinhos, seus magos foram obrigados a se esconderem. Não puderam continuar com seus templos e poderes sem apoio direto dos Amesha Spenta.

Os Fravashis continuaram protegendo os clãs que louvavam Masda, mesmo que eles diminuíssem cada vez mais com o passar dos anos. Continuaram agindo como anjos da guarda, dado sua vida pelas almas dos mortais.

Os anjos muçulmanos se tornaram seus grandes adversários, havendo batalhas constantes entre as duas religiões no mundo espiritual. Magos de ambos os lados lutavam entre as sombras. A Sociedade de Hassam começou a atuar e eliminou os mais poderosos seguidores de Masda. Restaram apenas alguns poucos magos e clãs que continuaram louvando o deus na Terra.

A vitória de Mainyu parecia certa, mas até mesmo seu poder foi enfraquecido pelos anjos muçulmanos. Seus demônios foram destruídos pelas forças angelicais ou froçados a recuar a disputar território com os servos de Íblis.

A Época Atual

Apenas um grupo de magos segue diretamente Ahura-Masda. São os chamados Masdeístas. Eles são os líderes dos clãs que restaram e continuaram louvando a palavra do deus. Resolveram repudiar o Arkanun Arcanorum e mantiveram-se afastado de toda a sociedade mágica, apenas caçando demônios e qualquer outro servo de Angra-Mainyu.

Eles esperam pela chegada do salvador, Saochyant, e tentam manter os clãs fiéis e protegidos.

Os Fravashis ainda aparecem na Terra, principalmente como protetores dos masdeístas. Sua influência é quase imperceptível se comparada com o poder de outras religiões. Mesmo que apareçam em outras terras, ainda são mais numerosos no Oriente Médio. Seja como for, eles seguem os clãs restantes. E como muitos deles seguiram os árabes pelo mundo, podem ser encontrados em várias partes do Ocidente. O mesmo pode-se dizer dos servos de Angra-Mainyu.

Ahura-Masda tem sentido o poder de seu inimigo aumentando e acha que ele poderá voltar a atacar as Cinco Cidades do Paraíso. Sabendo que não poderá resistir a esse poder, tem pensando em pedir ajuda à Cidade de Prata. Tal fato gerou muita discussão entre os Amesha Spenta e mesmo entre os Yazatas.

Os Servos de Ahura-Masda

Os Madeístas

Os Madeístas acreditam que o homem é responsável por suas ações, sejam elas boas ou más. Sendo o senhor de seu destino, ele deve procurar a perfeição através de pensamentos, palavras e atos. Deve lutar contra o mal, preocupando-se com a pureza do corpo e da alma, tornando-se um aliado de Ahura-Masda.

Magos Masdeístas

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Herbalismo 30%, História 30%, Teologia 50%), Ciências Proibidas (Astrologia 30%, Ocultismo 40%, Rituais 30%, teoria da Magia 30%), Pesquisa 20%, Sobrevivência (Deserto 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Fogo, Spiritum.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Amesha Spenta

Os Amesha Spenta são os generais e ministros de Masda. Podem ser comparados aos Arcanjos da Cidade de Prata. Cada um tem seu papel ao lidar com a humanidade e a Terra, além de liderar um grupo de Fravashis na luta contra as forças infernais.

Existem seis Amesha Spenta. São eles: Vohu-Mano, O Supremo Justo; Acha-Vahichta, a Virtude Máxima; Khchathra-Vairya, o Império Ideal; Armaiti, a Devoção Generosa; Haurvatat, a Saúde Perfeita; Ameratat, a Imortalidade.

Além dos seis, há Sraosa. Ninguém sabia ao certo se ele é um Amesha Spenta ou um Yazata. Devido a seu poder nas cinco cidades e ao grupo de Fravashis que comanda, muitos o consideram um dos generais. É um dos grandes juízes, além de mestre da devoção religiosa.

Os Yazata

Logo após os Amesha Spenta apareciam os Yazata. Eram uma espécie de espírito poderosos, mas que não deviam obediência aos generais das cinco cidades. A maioria preferia viver em Spiritum ou na Terra, mas acabou obrigada a mudar para as cinco cidades após a Idade das Trevas. Muitos deles acabaram mortos pelos anjos muçulmanos ou encontram-se aprisionados. Muitos são quase tão poderosos quanto deuses, como era o caso de Atar, filho de Masda. Atar era o mestre do fogo e ainda está vivo, mas foi aprisionado pelos anjos muçulmanos na Idade das Trevas. Dizem que sua prisão está em algum lugar do Irã.

Muitos Madeístas procuram libertar Atar para garantir mais um grande guerreiro a seu lado, mas sua encontrar sua prisão sem dados específicos em um país tão grande é bastante difícil.

Os yazata podem ser vir como personagens jogadores, mas seus poderes são muito variados para serem notados. Muitos seguem um elemento ou área de influência, portanto todo poder escolhido deve se basear nestes.

Poderes: A Forma Humana, Aumento de Atributos, Controle Mental, Defesas, Regeneração, Glifo, Telecinésia. Escolha mais três de acordo com o perfil místico do Yazata.

Fraqueza: Escolha cinco fraquezas de acordo com o perfil místico do Yazata.

Os Fravashis

Se os Amesha Spenta podem ser chamados de Arcanjos, então os Fravashis (singular Fravartin) são os anjos da mitologia persa. Forma criados para guiar as almas de seus seguidores até o céu, ajudar na criação do mundo e proteger os clãs e famílias.

Todo Fravartin possui uma lança mágica que é presente de Ahura Masda. Essa arma permite destruir demônios e proteger seus fiéis. Eles podem localizar os membros das famílias que protegem sem problema algum.

Cada um segue a um Amesha Spenta e recebe poderes a partir dele.

Poderes: Os mesmos que os anjos da Cidade de Prata, além dos poderes específicos dos Amesha Spenta.

Fraquezas (escolha Cinco): Sensibilidade a Elemento, Verdade, Objeto Especial, Obediência, Obrigação, Decapitação, Data Especial

Poderes: Os mesmos poderes comuns dos Anjos da Cidade de Prata.

Poderes únicos: 1 – Encontrar Protegido: Enquanto estiver com sua lança, o Fravartin pode encontrar qualquer membro de sua família de protegidos. Isso só funciona se ele realmente possuir uma família de protegidos.

2 – Reaver Lança: O Fravartin pode fazer sua arma voltar para sua mão não importando onde ela esteja, mesmo que se encontre em outro plano.

3 – Lança Mágica: A lança do Fravartin pode provocar 3 pontos a mais de dano em seus inimigos e ainda dá um bônus de 10% no ataque enquanto estiver em suas mãos.

3 – Lança Defensora: A lança dá um bônus de + 20% nos testes de defesa e ainda garante IP 2 enquanto o Fravartin estiver a segurando.

4 – Lança Protetora: O Fravartin pode enviar sua lança para um de seus protegidos, permitindo-o usá-la com todos os seus poderes para se defender de seus inimigos. Ele ainda poderá seguir a lança encontrando qualquer pessoa que esteja a segurando.

Ameretat: Os seguidores de Ameretat representam a imortalidade e também as plantas. Cabe a esses Fravashis manterem as plantas vivas e supervisionarem a imortalidade de todos os seres e almas. Além de serem protetores da natureza, eles são grandes inimigos dos vampiros pois não podem permitir que a imortalidade seja concedida levemente.

Poderes: 1 – Conversar com Plantas: O Fravartin pode se comunicar com plantas e vegetais sem problemas, mas perguntas muito complicadas não podem ser feitas. Plantas menores tendem a responder apenas com um sim ou não.

1 – Perceber o Imortal: O Fravartin pode perceber quando existem seres imortais em um raio de 20 metros.

2 – Controle de Plantas: O Fravartin podem controlar plantas fazendo-as agarrar seus inimigos ou saírem de seu caminho sem problemas.

Armaiti: Todo Fravartin que segue Armaiti representa a obediência, a terra, a fertilidade e o enterro dos mortos. Esses Fravashis ensinam os humanos a obedecerem a seus líderes e às ordens Ahura Masda. Eles ensinam que as pessoas devem agradecer e ficarem contentes com o que têm. Além disso, eles protegem os mortos das famílias e impedem que voltem à vida como criaturas da noite.

Os seguidores de Armaiti não aceitam qualquer tipo de questionamento de ordens de um superior. Qualquer pessoa que o faça na frente deles será perseguida até se desculpar. Eles são conhecidos por serem os soldados mais obedientes e possuem pouca imaginação. São os Fravashis que mais apoiam a união com a Cidade de Prata, estando próximos de se aliarem à Inquisição Celestial.

Poderes: 1 – Sentir a Terra: Colocando a mão sobre a terra, o Fravartin pode sentir tudo o que a toca e que está enterrado nela em um raio de 20 metros. Ele descobrirá as covas dos mortos e até mesmo tesouros enterrados. Quem está caminhando sobre a terra também será sentido.

1 – Comunhão: O Fravartin pode entrar em comunhão com seus líderes simplesmente se concentrando durante um turno. Ele receberá as ordens e ainda poderá fazer uma pergunta com direito a uma resposta de sim ou não.

2 – Fundir com a Terra: O Fravartin pode fundir seu corpo com a terra e se esconder debaixo dela durante o tempo que quiser. Esse poder costuma ser usado em conjunto com Sentir a Terra para preparar emboscadas.

2 – Abençoar: Os seguidores de Armaiti representam também a fertilidade. Com isso eles podem abençoar os humanos e permitir que eles gerem filhos fortes. Simplesmente tocando alguém, o Fravartin faz abençoar seu próximo filho, fazendo a criança nascer sadia e cheia de vigor. A Pessoa abençoada ganha um bônus de +2 na CON e +4 PV.

3 – Soldado: Enquanto segue a ordem de um superior, o Fravartin recebe o bônus de +2 no IP, +2 no dano e +4 PVs. Ele não poderá desobedecer a ordem de maneira nenhuma, nem questioná-la, devendo segui-la ao pé da letra.

Acha Vahishta: Os representantes da ordem, da verdade e maiores combatentes dos demônios e Daevas são os seguidores de Acha Vahishta. Eles são a própria personificação de tudo o que é verdadeiro no mundo, portando-se como paladinos em nome de Ahura Masda. Muitas vezes eles funcionam como verdadeiros inquisidores, caçando qualquer um que questione a fé. Eles são verdadeiros juizes, julgando as almas desobedientes e até mesmo outros Fravashis denunciados pelos seguidores de Armaiti.

Poderes: 1 – Perceber Mentiras: Caso seja bem sucedido em um teste de Percepção, o Fravartin pode perceber de alguém está mentindo.

1 – Perceber o Caos: O Fravartin pode saber quando agentes do caos estão agindo em um raio de 20 metros. Isso inclui vários tipos de demônios e espíritos que impedem a criação da ordem.

2 – Forçar a Verdade: Tocando a testa de uma pessoa e fazendo uma pergunta, o Fravartin pode fazer esta contar toda a verdade. Deve haver um teste de resistência das Forças de Vontade dos dois oponentes.

3 – Força da Verdade: Quando golpeia um oponente, a força da virtude do Fravartin é tão grande que faz este voltar à sua verdadeira forma e confessar uma de suas mentiras. Além disso, o golpe causa três pontos a mais de dano. Só pode ser usado contra alguém que esteja mentindo de alguma forma.

Haurvatat: A personificação da perfeição e da vida após a morte cabe aos seguidores de Haurvatat. Eles inspiram os artistas a criarem tudo o que há de perfeito e ainda ajudam as pessoas a adquirirem riqueza e prosperidade. Eles que decidem quais os tesouros serão concedidos aos humanos e ainda ficam encarregados de proteger as riquezas da Cidade de Ahura Masda em Parádísia. Eles são os maiores negociadores dos Fravashis.

Como também cuidam das almas e da vida após a morte, já entram em conflitos com muitos Recípere e demônios ladrões de espíritos. Eles coordenam a adaptação e a passagem dos fiéis de Ahura Masda.

Poderes: 1 – Sentir Espírito: O Fravartin pode sentir espíritos e almas em um raio de 20 metros.

1 – Beleza: O Fravashis recebe um bônus de +5 no Carisma quando compra esse poder, mostrando sua personalidade forte e bonita. Ele atrai todos com facilidade e tem uma aparência quase perfeita.

2 – Absorver Espírito: o Fravartin pode absorver um espírito ou alma e protegê-lo dentro de seu corpo. Isso também aumentará seu próprio poder, garantindo um bônus de +2 na Força e na Constituição. Caso o Fravartin seja morto, o espírito também é destruído.

3 – Sorte: Quando estão próximos das pessoas, os seguidores de Haurvatat tendem a atrair prosperidade e sorte. Isso garante um poder especial que permite que uma vez por dia seus aliados (que não estejam a mais de vinte metros) repitam um teste em que tenham falhado.

Khshathra Vairya: Os seguidores de Khshathra Vairya são os Fravashis associados com o domínio e com os metais. Eles são guerreiros poderosos e líder dos exércitos de Ahura Masda. Eles insistem em fazer a paz através da guerra, usando suas armas para causar medo e impedir que as pessoas queiram desafiá-los. Eles sempre usam um elmo, um escudo e uma lança.

Eles protegem os pobres e necessitados, mas defenderão a nobreza sempre que necessário. Esses anjos são aqueles que mais questionam a aliança com a Cidade de Prata e já se tornaram grandes rivais dos Arcanjos e das Dominações. Os seguidores de Armaiti tendem a obedecê-los, mas não apreciam sua arrogância.

Poderes: 1 – Intimidação: o Fravartin recebe um bônus de +20% nos testes de Intimidação e de Liderança. Ele pode usar esse bônus sempre que utilizar a força para dar ordens.

2 – Corpo de Metal: O corpo do Fravartin torna-se metálico e garante um bônus de +2 no IP. Sua pele resistente passará a brilhar como ouro ou prata.

3 – Moldar Arma: Simplesmente tocando um pedaço de me-

tal, o Fravartin pode o transformar em uma arma ou um escudo para proteger ou atacar. A arma será mágica, tendo um bônus de + 2 no dano e o escudo oferecerá IP 2.

4 – Corpo de Metal: O Fravartin pode transformar seu corpo em metal puro. Isso lhe garante um bônus de + 5 na Força e na Constituição e ainda IP 3.

Sraosa: Aliados aos seguidores de Armaiti, os Sraosa também personificam a obediência e são os mensageiros dos Amesha Spentas. Eles também são os guias das almas, levando-as para o paraíso e impedindo que se percam no caminho.

Eles são os Fravashis mais ligados a seus deveres religiosos. Nenhum deles desobedece as ordens dos Amesha Spentas e estão sempre tentando fazer os mortais seguirem os rituais religiosos.

Poderes: 1 – Encontrar Ahura Masda: Após rezar durante dez minutos, o Fravartin pode abrir um portal para o Paraíso de Ahura Masda para levar as almas dos fiéis mortos. Ele também pode fazer a passagem sozinho, mas não pode levar outras pessoas além das almas dos fiéis.

1 – Velocidade: Enquanto entrega uma mensagem para seus superiores, o Fravartin pode duplicar a velocidade com que se movimenta.

2 – Conhecimento dos Planos: O Fravartin pode reconhecer as energias dos planos, sabendo para onde vão os portais, em que plano está e qual caminho deve seguir onde quer que esteja.

Vohu Manah: Os mestres da sabedoria e protetores dos animais são os seguidores de Vohu Manah. Eles protegem toda a fauna e ainda auxiliam os humanos a lidarem com todos os animais que criam. Eles são os grandes conselheiros dos Fravashis e são encarregados e mostrar os erros dos outros e impedir que eles percam sua simplicidade e sabedoria.

Poderes: 1 – Falar com Animais: Permite conversar com animais.

1 – Ouvir Pergunta: Caso um dos aliados ou protegidos do Fravartin faça uma pergunta, ele poderá responder mesmo que esteja muito longe. A resposta deverá ser apenas de um sim ou não. Essa pessoa deve ser próxima do Fravartin.

2 – Forma Animal: O seguidor de Vohu Manah pode tomar a forma de algum animal. A transformação demora um turno.

Os Servos de Angra Mainyu

Os Divs

Também chamados de Daevas (não confundir com os deuses hindus) são os generais do mal, que se opõe diretamente aos Amesha Spenta. São também em número de seis e cada um tenta corromper os mortais e afetar o reino de Masda de alguma maneira.

São eles: Aesma Daeva, Aka Manah, Indrah, Nanghathya, Saurva, Tawrich e Zarich. Cada um se opõe diretamente a um dos Amesha Spenta. Todos vivem nos Círculos Infernais, planejando sua volta à Terra e em disputa constante com os servos de Íblis.

Os demônios servos dos Divs também recebem poderes específicos de acordo com o general que servem. Além disso, eles têm os seguintes poderes e fraquezas:

Poderes: A Forma Humana, Aumento de Atributos na Forma Humana, Aumento de Atributos na Forma Demoníaca, Asas, Ataques Extras (limitados para todos, exceto os seguidores de

Aesma Daeva), Cauda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Glifo, Maldições, pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, regeneração, Sangue Ácido, Tamanho.

Fraquezas (escolha seis das seguintes): Apresenta Reflexo Real, Água Benta, Decapitação, Dependência (carne de mortos ou sangue), Locais Religiosos, Rituais Arcanos, Sensibilidade a Elemento (Luz), Símbolos Religiosos.

Aesma Daeva: os demônios que servem esse Div estão encarregados de espalhar a raiva, o ódio e a vingança. São a personificação da guerra, da violência e do conflito. Também são encarregados de impedir que as almas cheguem ao paraíso de Ahura Masda. Seus grandes inimigos são os seguidores de Sraosa.

Poderes: 1 – Raiva: O demônio é capaz de incitar a raiva em uma pessoa, enfurecendo-a e fazendo-a perder o controle. O alvo pode resistir com um teste de Will.

2 – Rastrear a Alma: Uma vez que tenha visto ou sentido a presença de um espírito, o demônio pode encontrá-lo em qualquer lugar.

3 – Violência: o demônio pode incitar a violência em 1d6 pessoas + seu bônus de Carisma. Os alvos podem resistir com testes de Will, mas se falharem, passaram a agir violentamente, lutando contra qualquer um com quem tenham problemas.

Aka Manah: dizem que o próprio Aka Manh foi mandando por Angra-Mainyu para seduzir Zoroastro. Mas o mago resistiu com todas as suas forças. Os servos desse Div são a personificação da arte da sedução. São os eternos oponentes de Vohu Manah.

Poderes: Têm acesso aos poderes de Paixão.

Indrah: Não confundir com o Indra da mitologia indiana. Os servos de Indrah são encarregados de retirar toda a esperança dos homens e torná-los seres angustiados. Ainda são encarregados de retirar as almas de seu caminho e jogá-las no Inferno. São inimigos jurados de Acha Vahishta.

Poderes: 1 – Desamparo: O demônio pode retirar a esperança de alguém e acabar com sua vontade. Se o alvo não passar em um teste de Will, receberá um redutor de – 10% em todos os seus testes durante as próximas 1d6 horas.

2 – Angústia: O demônio pode espalhar seu poder de Desamparo em um número de pessoas igual 1d6 + seu bônus de Carisma. Elas continuaram Desamparadas enquanto a criatura estiver no local.

3 – Atração Espiritual: O demônio torna-se irresistível para os espíritos. Todas as almas em um raio de 30 metros ficarão atraídas pelo demônio e não farão nada além de caminhar em sua direção, como se estivessem hipnotizadas. Se quiser, o demônio pode deixar de afetar todas as outras e usar seu poder em apenas uma que esteja em sua linha de visão.

4 – Abalo da Fé: o demônio já pode abalar a Fé das pessoas. Usando esse poder sobre alguém, ele pode retirar 2d6 pontos de Fé + seu bônus de Will. Caso não sobre pontos de Fé, o alvo perde Força de Vontade. Abalo da Fé pode ser resistido com um teste de Will.

Nanghathya: Opondo-se aos seguidores de Armaiti, esses demônios personificam o descontentamento. Tornam os homens orgulhosos, ingratos e ainda inclinados a cometer o mal.

Poderes: 1 – Descontentar: O demônio insere no alvo a semente do descontentamento. Torna-o infeliz com o que tem e sua situação. Com o tempo, este começará a brigar e a reclamar, ficando até suscetível a poderes de outros demônios. Seus testes de Will para resistir influência demoníaca têm um redutor de 10%.

2 – **Orgulho:** O alvo deste poder torna-se orgulhoso e irá se recusar a pedir ajuda ou mesmo a agradecer os outros. Sacerdotes se recusarão a pedir ajuda a seu deus e não poderão usar seus pontos de Fé até que sejam bem sucedidos em um teste de Will + Fé contra a Will do demônio.

3 – **Tentação do Mal:** O demônio insere uma tentação na mente de seu alvo. Este deverá fazer um teste de Will para resistir a fazer o mal quando aparecer uma oportunidade. Uma vez que tenha sido bem sucedido ou que tenha feito o mal, o poder se expira.

Saurva: Os oponentes de Khshathra Vairya deturpam toda a ordem e inspiram a tirania dos reis e o roubo. Além disso, deixam os homens duros de coração, impedindo que expressem seus sentimentos e retiram o valor dos metais.

Poderes: 1 – **Intimidação:** o Fravartin recebe um bônus de +20% nos testes de Intimidação e de Liderança. Ele pode usar esse bônus sempre que utilizar a força para dar ordens.

2 – **Desvalorizar:** Tocando os metais, o demônio pode retirar todo seu valor, fazendo com que percam sua importância. Armaduras protegerão menos e armas provocarão menos dano. O demônio retira 1d6 + bônus de Will nos pontos de IP ou dano conferidos pela armadura ou arma. Para que o objeto volte ao normal, deve passar por um ritual de purificação.

3 – **Desmistificar:** Como desvalorizar, só que afeta objetos mágicos, retirando seus poderes. Artefatos perdem seu poder apenas durante 1d6 horas, mas os outros até que o ritual de purificação seja feito.

Tawrich: São os inimigos de Haurvatat. Personificam a fome e ainda fazem os artistas perderem a inspiração. Não apreciam a perfeição.

Poderes: 1 – **Feiúra:** O demônio pode retirar o carisma de uma pessoa, tornando-a feia e mal-educada. O alvo perde 1d6 pontos de Carisma. O demônio só pode usar esse poder uma única vez em um mortal.

1 – **Fome:** O alvo tem uma compulsão, comer. Ele comerá qualquer coisa que for colocada a sua frente, sendo obrigado a fazer um teste de Will para não parar o que está fazendo e ir comer. O efeito dura 1d6 horas.

2 – **Horror:** O demônio amaldiçoa o alvo a perceber o mundo como se fosse apenas decadente. Ele não será mais capaz de enxergar a beleza à sua volta. Devido a isso, receberá um redutor de –30% em todos os testes sociais ou que envolvam inspiração. Dura um número de dias igual a 1d6 + o bônus de Carisma do demônio.

3 – **Horror em Massa:** Como Horror, mas só dura enquanto o demônio estiver por perto e afeta um número de pessoas igual a 1d6 + o bônus de Carisma.

Zarich: Encarregados de destruir as plantas e de deturpar a noção de imortalidade, esses demônios procuram acabar com a esperança de uma vida eterna boa e recompensadora. Convencem as pessoas a venderem suas almas em troca de uma imortalidade que só as faz sofrer. Também ajudam os vampiros a continuarem sua existência. São inimigos de Ameretat.

Poderes: 1- **Má Vida:** Quando encontra uma pessoa próxima da morte, o demônio pode oferecê-la algum tempo a mais de vida. Ela continuará vivendo durante mais algum tempo (ou até que alguém a mate), só que seu maior atributo será reduzido a 8.

2 – **Zumbi:** O demônio pode criar um zumbi por dia e torná-lo seu servo fiel durante 1d6 dias. Ele não pode ter mais do que um desses servos com o uso desse poder.

3 – **Péssima Vida:** ocorre como Má Vida, mas não há perda de atributo. O alvo volta à vida normalmente, mas sua sorte é péssi-

ma. Perderá seus amigos e tudo o que tem e começará a se arrepender de ter nascido. A maioria dessas pessoas acaba se suicidando e indo para o Inferno, para uma imortalidade de sofrimento.

Drujs

Esses espíritos malignos são femininos e monstruosos. Envenenam a vida pela mentira, impedem a devoção por meio do sono e tornam os cadáveres corruptos, fazendo moscas crescerem destes. Muitas Drujs eram bruxas que se tornaram tão ligadas ao poder corrupto de Angra-Mainyu que conseguiram poderes demoníacos, gerando descendência que mais estava ligado ao Inferno do que à Terra.

Elas ainda existem e estão espalhadas pelo mundo, mesmo que em pequeno número. Ainda tentam exercer seu poder de corrupção, mas são obrigadas a esconder suas formas horrendas. Dizem que procuram algum contato com as seguidoras de Luvithy.

Poderes: A Forma Humana, Aumento de Atributos, Cauda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Glifo, Maldições, Pele Resistente, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho.

Fraquezas (escolha cinco): Apresenta o Reflexo Real, Dependência, Locais Religiosos, Rituais Arcanos, Sensibilidade a Elemento (Luz), Símbolos Religiosos.

Poderes Únicos: 1 – **Mentir:** A Druj pode contar uma mentira e fazer o ouvinte acreditar piamente. Este deve testar Will + Fé para resistir ao poder.

2 – **Corromper:** A mera presença da Druj pode corromper um local ou objeto. Um ritual de purificação será necessário para que magias ou rituais opostos a Angra-Mainyu sejam utilizados ali.

3 – **Moscas:** A Druj faz moscas saírem de dentro de uma pessoa. Elas perfuram a pele do alvo e tentam sair de qualquer maneira, causando 3d6 pontos de dano. Este poder não pode ser utilizado em mortais com Fé.

Pairikas

Muito parecidas com as succubus, mas possuem contato com os elementos. As Paiikas escondem sua maldade sob aparência sedutora e têm influência na terra, água, fogo, gado e plantas. Também podiam usar seu poder sobre as estrelas e impedir a chuva. Essas criaturas adoram seduzir os fiéis e acabar com sua Fé, ainda cercando suas famílias com muita desgraça.

Poderes: A Forma Humana, aumento de Atributos, Asas, Camuflagem, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Maldições, Paixão, Pele Resistente, Regeneração.

Fraquezas: Apresenta o Reflexo Real, Data Especial, Dependência, Locais Religiosos, Rituais Arcanos, Sensibilidade a Elemento (Luz), Símbolos Religiosos.

Poderes Únicos: **Magia:** A Pairika pode trocar um ponto de poder por um ponto de Focus em uma das Formas dos seguintes Caminhos: Terra, Água, Fogo, Animal, Plantas. Ela deve escolher uma forma, como Entender Fogo ou Criar Água.

1 – **Perturbar os Astros:** A Pairika pode perturbar os astros, impedindo o uso da Perícia Astrologia e dificultando o uso de magia que necessite do poder astral.

2 – **Falsos Sinais:** A Pairika pode usar as estrelas para criar falsos sinais para as pessoas, manipulando quem depende de Astrologia.

3 – **Vôo:** A Pairika pode voar sem asas. Enquanto voa, ela deixa um rastro luminoso como uma estrela cadente. Ela voa tão rápido que chega a uma velocidade de 120 km/h.

Yatus

Os Yatus são os magos que servem Angra-Mainyu. Eles não possuem nenhuma ordem específica. Muitos são apenas mortais ansiosos por poder que fazem pactos com o deus. Outros foram alvos da manipulação do Espírito do Mal e se tornaram seus servos. Eles até chegam a se reunir para colaborarem, mas isso só acontece sob influência dos Divs.

Todos parecem apresentar uma obsessão por se disfarçar nas religiões e tentar converter os seguidores de Masda para outro caminho. Não importa se eles se tornem católicos, muçulmanos ou budistas. O que os Yatus querem é afastá-los da fé de Masda.

Outras Divindades

Apaosa: Um demônio que traz a seca e a aridez. Monta um cavalo negro e sem pêlos.

Aji-Dahaka: Era uma Druj que se transformou em uma serpente com três cabeças, seis olhos e três bocas. Vive no Inferno e é uma serva de Angra-Mainyu

Mah: Yazata ligada à Lua. Favorece o crescimento das plantas.

Trichtriya: O chamado Inspetor das Estrelas. Yazata ligado à chuva. Recebe sacrifícios e assegura aos homens descendência numerosa e riquezas, além de purificação da alma. Sua arma é o relâmpago. Um dos líderes do exército de Masda e grande inimigo de apaosa.

Verethraghna: Yazata ligado à guerra, invocado na guerra contra homens e demônios.

Zurvan: É um dos grandes deuses de Éden. Tem aparência andrógina e dizem que é o pai de Masda e Mainyu. É um dos deuses primordiais e uma das figuras mais importantes do Tribunal de Paradísia, por ser uma figura totalmente neutra. Tem poder sobre os quatro elementos.