

CAÇADORES ALADOS

CONTÉM MATERIAL
INADEQUADO
PARA MENORES DE
18

FORUM
DAEMON

Sistema
Daemon

CAÇADORES ALADOS

E-book de autoria dos usuários do Fórum Daemon, em especial:
Hatalíbio “Dr. H” Almeida, Henrique “Morcego” Santos, Lord Maihalkash, Fire Dragon, Helix,
Mikh e Alex Tadeu.

1ª Edição

DAEMON EDITORA / FÓRUM DAEMON

E-MAIL: HENRIQUE_MORCEGO@HOTMAIL.COM

HATALIBIO@HOTMAIL.COM

SITE: [HTTP://WWW.DAEMON.COM.BR](http://WWW.DAEMON.COM.BR)

CAÇADORES ALADOS

Criação: Membros do Fórum Daemon
Desenvolvimento: Membros do Fórum Daemon. Um agradecimento especial para o escritor Antônio Augusto “Shaftiel” por estarmos utilizando um material resumido de seu netbook Inquisição Celestial para tornar esse material sobre caçadores alados completo.
Revisão: Hatalíbio “Dr. H” Almeida
Capa: Stjepan Sejic
Arte: Stjepan Sejic
Programação Visual: Hatalíbio “Dr. H” Almeida
Diagramação: Hatalíbio “Dr. H” Almeida

ÍNDICE	
INTRODUÇÃO.....	4
HISTÓRIA DOS CAÇADORES.....	5
SEITAS ANGELICAIS.....	15
NOVAS PERÍCIAS.....	21
APRITIAMENTOS.....	26
NOVOS PODERES.....	29
OBJETOS MÁGICOS.....	37
PERSONALIDADES.....	40

Desaconselhável para menores de 18 anos

Se você tiver qualquer dúvida ou sugestão, enviar e-mail para:

- henrique_morcego@hotmail.com
- hatalibio@hotmail.com
- mxyzplk@daemon.com.br
- daemon@daemon.com.br

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes. Toda ordem secreta, seita angelical, casta de anjos citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

INTRODUÇÃO

Olá, RPGista. Há muito os membros dos fóruns da editora Daemon, criadora do RPG TREVAS, ANJOS: A Cidade de Prata e muitos outros, produzem materiais não-oficiais para serem utilizados em jogo. A editora fez o generoso ato de hospedar todo o material que os fãs carinhosamente produziram em seu site, o que motivou os fãs à criarem, com o passar dos anos, materiais cada vez mais criativos, engenhosos e profissionais. Excelentes netbooks foram criados desde então, mas sempre foi um ponto fulminante quando a falta de tempo alvejava os jovens fãs e grandes futuros escritores de RPG, que abandonavam grandes projetos para TREVAS. Foi pensando nessa imensa falta de tempo individual que eu tentei – e acredito, com sucesso – estimular meus colegas do fórum do site da Daemon à criarem projetos onde todos poderiam ser autores de um único projeto específico, pegando sua criatividade e habilidade com o sistema de regras e cenário para trabalhar nas partes que lhe conviesse, e assim, com o esforço de todos, produzirmos algo extraordinário, complexo e à gosto de todos!

Peço para que notem, jogadores, que o netbook Caçadores Alados ainda leva consigo um selo novo em sua capa: o selo Fórum Daemon. Ele foi um antigo projeto dos membros do fórum de utilizar esse selo para autenticar netbooks que fossem aprovados unanimemente como material não-oficial de primeira, ou seja, na falta de material que comportasse aquele assunto, aquele seria a melhor base de informações, tanto para cenário quanto para regras, como se fosse material oficial. O selo agora será utilizado com um fim tão nobre quanto: nós o colocaremos em projetos que todos os membros do fórum da Daemon, e não só eles, mas como todo fã colaborativo, decidir ajudar e fazê-lo de fato, tornando cada vez mais complexo e maravilhoso esse sombrio e misterioso mundo sobrenatural que é TREVAS!

Doutor H



HISTÓRIA DOS CAÇADORES

MANIPULADORES DOS FACHOS DE LUZ

Quando ainda não havia Castas para distinguir os luminosos servos de Demiurge, certos grupos já se organizavam como pelotões de guerreiros de elite para melhor servir às falanges celestiais. Suas principais missões, colonizadoras, se resumiam em caçar paradisianos originais que estejam na área próxima ao Monte Aramesh (onde foi construída a multiplanar Cidade de Prata) ou qualquer outro povo contrário às missões colonizadoras edhênicas (como os Titãs Danavas, por exemplo), e também enfrentar os abomináveis tenebritas e seus abismais vindos do Abismo (principalmente contra o Desconhecido).

Muitos destes grupos de elite instituíram técnicas marciais que incluíam a forja de armas e equipamentos específicos, técnicas de luta e estratégias que envolviam menos guerreiros que as numerosas falanges. Um conhecimento compartilhado entre todos estes guerreiros era o manejo dos Fachos de Luz, vindas da própria capacidade em manipular a luz ambiente como uma arma.

PRIMEIRA REBELIÃO

Depois que o Portador da Luz se revoltou contra o Demiurge, foram finalmente criadas as Castas que melhor definiriam o papel de cada Anjo na Cidade de Prata. De todos os guerreiros de elite que manejavam com maestria os Fachos de Luz, foram criadas as Castas dos Captares, Ophanim, Elim e Chalkydri (e ainda os Al'Aainur em Ark-a-nun), cada uma delas com um Príncipe os liderando.

Entre os feitos mais conhecidos da época foi o Cerco das Escarpas Cortantes, quando um destacamento de poucos Captares e Elim conseguiram vencer um grande exército de Anjos Caídos fugitivos da Primeira Rebelião. As manobras estratégicas e a coragem do Príncipe Elim Goghiel (surgido antes mesmo de a Casta ser instituída) foram decisivas e deram grande renome a ele e aos Anjos que sobreviveram com ele à batalha.

TEMPOS DE GLÓRIA

Quando as Castas já estavam em plena atividade, os Captares e os Elim se dedicaram a perseguir os principais inimigos da Cidade de Prata, que na época eram os Anjos Caídos do Fosso, os panteões que competiam pela veneração dos humanos na Terra, e os recentes Daemons que começavam a infestar a Terra e corromper as almas humanas. Nesta época do alvorecer da Humanidade, os Caçadores Alados se mantinham muito ocupados enfrentando as mais diferentes ameaças ao monoteísmo de Demiurge, enquanto também ocorriam alianças estratégicas: **Sekhmet** pessoalmente selou um misterioso pacto com os Chalkydri e os Elim declararam haver um acordo de não-agressão às Valkírias em qualquer batalha que venha a ocorrer.

Neste mesmo período foram criados grupos especializados no combate a determinadas, como os **Algozes de Lilith** (especialistas na caça a seres movidos pela luxúria, como Lilins, Súcubos e servos de Shaemallast), os **Arpões Celestes** (experts em combate aquático, treinados em aliança com o **Vánn Njord** e muito respeitados nos Reinos Marinhos de Poseidon), **Penas Negras** (habilitados a resistirem por mais tempo nas regiões profundas de Spiritum, do Umbral e no próprio Abismo), entre muitos outros.

Foi também instituída entre estas Castas a **Lista dos Adversários**, um ranking com os seres mais procurados pela Cidade de Prata, cada um deles com um sistema de pontos, recompensas e até mesmo apostas entre as Castas dos Caçadores Alados. A lista foi iniciada com 50 nomes, incluindo Lúcifer e seus principais generais, **Zzasfial** (um Anjo que teria roubado equipamento Ophanim, embora suspeite-se que tenha sido o aasgardiano **Loki** disfarçado de Anjo), o rei arkanita **Marduk**, **Kali** e **Bhairav**, **Gruushtantalios** (um Dragão terrestre muito poderoso que habitava a ilha do Chipre), **Stryfiel** (Anjo Caído que ameaçava Phantasus e através do Sonhar buscava invadir a Cidade de Prata) e **Alexia** (Anjo oostegorita refugiada na Arcádia).

SEGUNDA REBELIÃO, GIGANTOMÁQUIA E OS FIRBOLG

A corrupção dos Grigori e a Queda de Samyaza e seus generais foi um grande baque na Cidade de Prata, demonstrando que há formas divergentes de servir ao Demiurge que não estarão sempre de acordo com o Conselho de Júpiter. Diversos Anjos, apoiadores das ações de Samyaza, também se rebelaram e abandonaram a Cidade de Prata voluntariamente – alguns seguiram Samyaza e seus generais, outros criaram novas atividades independentes. Os Captares e Elim, por exemplo, tornaram-se mercenários.

Na mesma época, aconteceu a monstruosa Gigantomaquia, entre os deuses de Olympus e os Gigantes filhos de Gaea. Os Captares e Elim se aproveitaram da situação para venderem seus serviços paralelamente às negociações de boas relações entre Olympus e a Cidade de Prata. Com a ajuda dos mais poderosos Caçadores Alados, foram vencidos os Gigantes Adrastos, Alcander, Dorcas, Stavros e Kalika. Porém, um episódio que preocupou os líderes dos Caçadores Alados foi a arrogância de certos Elim que pensaram ser capazes de enfrentar o épico Typhon – quase 100 Elim foram obliterados antes que o Conselho de Júpiter ordenasse que eles desistissem de enfrentar a criatura.

Outro episódio de notoriedade aos Caçadores Alados foi durante as invasões na Irlanda. Os poderosos arkanitas **Firbolg** contrataram os serviços dos Captares e dos Elim para enfrentarem os temíveis infernitas Fomorianos. O rei Sreng, dos Firbolgs, declarou grande gratidão aos

RECOMPENSAS

As maiores recompensas estão destinadas àqueles vitoriosos que conseguem caçar com sucesso um daqueles da Lista dos Adversários.

Para os que eliminarem qualquer um ocupando do 36º ao 75º lugar no ranking da Lista, pode escolher como recompensa 5 pontos de Itens Mágicos (não é o aprimoramento, acumulável com futuras caças, caso o caçador não cobre seu prêmio de imediato) ou 1 Poder Angelical extra, que será adquirido mediante rituais angelicais especiais e raros.

Para os que eliminarem qualquer um ocupando do 11º ao 35º lugar no ranking da Lista, pode escolher como recompensa 10 pontos de Itens Mágicos (não é o aprimoramento, acumulável com futuras caças, caso o caçador não cobre seu prêmio de imediato) ou 4 Poderes Angelicais extras, que serão adquiridos mediante rituais angelicais especiais e raros.

Enfim, para os grandes caçadores alados que eliminarem qualquer um ocupando do 1º ao 10º lugar no ranking da Lista, pode escolher como recompensa nada menos do que 20 Pontos do Aprimoramento *Itens Mágicos* (sim, isso mesmo, o aprimoramento) ou 10 Poderes Angelicais extras, que serão adquiridos mediante rituais angelicais especiais e raros.

Qualquer um que matar um Obstáculo ganhará 1 ponto em Fama e Reputação na Cidade de Prata, se matar um Adversário, ganhará 3 pontos de Fama e Reputação e se matar um Nêmesis ganhará 7 pontos.

As recompensas acima são apenas as mais comuns, mas existem algumas recompensas alternativas, como por exemplo o Perdão Celestial ou um cargo de importância dentro ou fora da Cidade de Prata (ex.: embaixador na Terra, embaixador no Inferno, anjo da guarda, etc.).

Caçadores Alados, cedendo-lhes o direito de asilo em qualquer momento em que precisarem. A veneração a Demiurge foi permitida entre os Firbolgs, embora ainda se mantivesse entre raros arkanitas.

Assim como acontece com os Serafins e os Nimbus, os Captares mantiveram relações de respeito com suas contrapartes Caídas, de modo que a Lista dos Adversários se tornou um elo entre ambos os grupos. Captares e Obscuro Captares se empenharam em um vencer o outro na perseguição aos membros da lista.

Nesta época foram adicionados **Zamzummim** (Gibborim rei de Iremsha, a cidade dos Gigantes), **Acmon** (Gibborim tido como deus entre os fenícios) e alguns Nephalins (entre eles, **Radu**, poderoso Mago manipulador da Corrosão e da Decadência, e **Karites Logi**, um Mago Atlante); saíram da lista Stryfiel (primeiro da lista a ser capturado – para desespero da Cidade de Prata, pelos Obscuro Captares) e Ladon-Amu (um dos primeiros Ekimmu, viciado em sangue angelical e arkanita).

A Lista dos Adversários foi aprimorada através de conversas secretas entre os Caçadores Alados da Cidade de Prata e os Caídos. Da lista de 50 nomes, os dez primeiros receberiam uma classificação específica, dos Nêmeses; do 11º ao 35º, são os Adversários; do 36º ao 75º (a lista aumentou em mais 25 nomes), os Obstáculos. Os Obstáculos rendiam pouco renome e recompensas, enquanto os verdadeiros Adversários eram mais rentáveis para se caçar. Os Nêmeses foram separados devido ao grandioso poder de seus integrantes, o que também valia apostas altíssimas (no Mercado de Almas) e recompensas inimagináveis (geralmente, espólios dos Nêmeses vencidos), incluindo o Arsenal de Uriel (um imenso salão do Palácio Júpiter contendo armas e armaduras mágicas e tecnomágicas criadas pelo próprio Uriel – várias delas manifestam energia solar nas lâminas e nas proteções). O Portador da Luz descobriu a Lista dos Adversários e impôs diversas recompensas capazes de rivalizar o Arsenal de Uriel, o que foi chamado entre os infernais de **Labirinto dos Tesouros**, situado dentro do Palácio Dourado.

GUERRAS DA ANTIGUIDADE

Após o Dilúvio, a civilização humana voltou a florescer, o que significa a mesma coisa que começou a se enfrentar em guerras. Obviamente, os Caçadores Alados encontraram ótimas oportunidades de terem seus serviços utilizados (desde que não se chocassem com os desígnios do Demiurge ou do Conselho de Júpiter), bem como os Caídos.

Nas guerras entre os Firbolgs e os habitantes de Tir Na Nog, o Conselho de Júpiter direcionou os Caçadores Alados a favor dos Firbolgs, o que garantiu inimizade eterna entre os Filhos de Danu e os Anjos da Cidade de Prata. Nesta época, o Tuatha chamado **Nemhain** (tido como deus do frenesi destruidor da guerra pelos celtas) foi adicionado à Lista dos Adversários, ocupando o 34º lugar. É dito que uma das maiores batalhas se deu entre o Príncipe Elim Goghiel e Cernunnos, deus dos animais selvagens. Com a trégua dos Firbolgs e Tuatha Dé Dannan, a Cidade de Prata se viu enfraquecida na região, o que a fez buscar alianças com os **Milesianos** (povo nômade muito antigo, descendente dos citas e dos egípcios) e apoio a eles quando os Milesianos entraram em guerra com os Tuatha Dé Dannan.

Com as ótimas relações entre Olympus e a Cidade de Prata, Zeus ainda fortaleceu a aliança ao permitir que as **Erínias** (poderosas deusas aladas da vingança) treinassem com os Caçadores Alados nos Campos de Marte. Com esta aliança, foram instituídos os primeiros passos para a consolidação da arte marcial alada **Nafttulyim**. Mesmo que não tenham notado a substituição do panteão de Zeus pelo de Júpiter no Olympus, os Captares e os Elim viram suas relações se desgastarem com o panteão Greco-romano logo após a **Guerra de Troia**.

No Egito, os Caçadores Alados Caídos é que atuavam fortemente, realizando alianças com os Ekimmu, com a Cidade Dourada de Rá, com Set e com servos de Apophis, enfrentando-se livremente. Apenas com o Êxodo dos Hebreus é que os Captares, Elim e Ophanim puderam se aproximar da região sem gerarem conflitos com suas contrapartes Caídas. **Set tornou-se então um dos Nêmeses**, ocupando a 7ª posição da Lista dos Adversários.

Logo após o Êxodo, foi a vez dos Ophanim se destacarem na Cidade de Prata. Com os Captares e os Elim se focando na caça a inimigos do expansionismo de Demiurge, coube aos Ophanim zelar pela defesa dos Hebreus contra os servos da Ordem de Dagon e dos descendentes dos Gibborim (da temida ordem Yeled Sufa). O Ophanim **Howhael** se incumbiu de punir os praticantes das artes arcanas entre os Hebreus que começassem a contatar entidades inferiores, Anjos Caídos e Daemons. Este Ophanim é lembrado por seu sacrifício, enfrentando um grupo de **Dragões de Tiamat** sozinho enquanto as falanges celestiais o procuravam nos planos umbrais.

A Lista dos Adversários cresceu muito com as grandes batalhas dos Captares e Elim contra os **Annunaki**, de modo que muitas entidades foram retiradas da Lista apenas para que vários deuses mesopotâmicos pudessem fazer parte. Na mesma região, um acordo entre **Aura Masda** e Conselho de Júpiter permitiu que alguns poucos Captares, Elim e Ophanim recebessem treinamento especial dos sete poderosos **Amesha Spentas**, o que gerou novas especialidades de Caçadores Alados, como os **Machados de Prata** (manipuladores dos metais líquidos **Argentum**, material que forma itens Captares como o Olho de Prata e muitos outros). Entre os Caídos, foi criada uma aliança dos Obscuri Captares com os **Cenobitas de Metrópolis**, rendendo aos metropolitanos comissionamento em forma de favores e itens mágicos para pistas que eles passem sobre entidades da Lista dos Adversários. Aparentemente, alguns Keepers e Chezas conseguem a permissão para caçarem os Adversários e os Obstáculos (mas não os Nêmeses) por conta própria, recebendo os prêmios equivalentes ao alvo.

APOSTAS

As apostas do Mercado de Almas giram em torno dos **Cassinos Espectrais**. Tal qual os Bazares servem para troca e venda de almas comuns e de algum valor, os Cassinos Espectrais servem para abrigar toda sorte de apostadores, sejam espíritos, espectros, mortos-vivos, anjos ou demônios. Os Cassinos geralmente são mantidos por um **Anfitrião**, geralmente um poderoso espírito que não irá diferenciar se você é bom, mal ou sua religião: só importa se você possui almas para gastar na casa. É preciso deixar uma taxa de cobertura nos Cassinos, a “entrada”, geralmente uma alma comum e de preço mediano.

Uma vez dentro do Cassino Espectral, pode-se participar de todo tipo de apostas, desde Destinos (mesas um tanto paradas, uma vez que apostas desse tipo geralmente demoram anos ou décadas para se concluir) até a famosa Lista de Adversários, fonte da maior parte das apostas. Os Cassinos Espectrais possuem espíritos oráculos e rituais de clarividência para observar os combates apostados, e por isso os Cassinos Espectrais geralmente pagam alto por almas de videntes e oráculos. Também costumam dar 10% das apostas para qualquer Caçador Alado ou Adversário que facilitar a “exibição” do show para os apostadores.

Cada rank mais próximo do primeiro na Lista de Adversários aumenta as apostas em relação aquela caçada/combate. A menor aposta inicial para cada caçada é:

[(Fama/Reputação do Caçador)+[100-(Rank)]

Grandes apostas geram lucros em torno de 10 vezes o valor apostado, médias apostas, apenas 5 vezes o valor apostado, e pequenas apostas, apenas 2 vezes o valor apostado.

Um detalhe à se mencionar é que os apostadores SEMPRE pagam, de um jeito ou de outro. Não é necessário TER as almas apostadas na hora, mas pode-se assinar um contrato em que pagará a aposta no final da caçada. O preço de não pagar?

Só sua escravidão eterna para o Anfitrião.

Quando o Império Romano começa suas campanhas de expansão territorial, a Cidade de Prata encontra sua grande chance de se tornar oficializada em todo o Império, mas encontra muitas dificuldades devido ao sincretismo dos panteões mesopotâmico, egípcio, grego, celta e escandinavo. A multiplicidade de crenças e de vertentes arcanas tornava a todos potenciais aliados e inimigos, o que obrigou o Conselho de Júpiter a decidir pelo envio de uma entidade centralizadora, **Yeshua**.

CHRISTOS NA TERRA

A manobra do Conselho de Júpiter visava a criação de um ponto que convergisse as atenções de todos os seres humanos dos territórios tomados por Roma, principalmente das categorias excluídas da sociedade (mulheres, crianças e escravos), que forneciam juntas muito mais energia de fé que os homens adultos (em sua maioria, pertencentes ao Mitraísmo dominante nas falanges romanas).

A traição de **Judas Iscariotis**, um Captare manifestado como Apóstolo junto aos outros Anjos-Apóstolos, deu toda uma nova dinâmica à Lista dos Adversários e à criação de novos Captares, por ser a primeira vez que um Captare (Caído então) havia entrado para a lista e como Nênese, com uma das cabeças mais valiosas à Cidade de Prata. A partir de então, espíritos de potenciais guerreiros angelicais passaram a ser encaminhados com prioridade aos Protetores (principalmente Arcanjos e Dominações), com mais almas femininas passando aos Captares.

Com a conversão de Constantino ao Cristianismo, os Captares, Elim e Ophanim obtiveram a permissão celestial de caçarem todos os pagãos e divindades paradisianas ou arkanitas. Esta atuação massiva dos Caçadores Alados da capital romana em direção às extremidades forçou contramedidas dos outros panteões, apoiando todo tipo de rebelião entre os povos bárbaros, concedendo-lhes proteção contra os Anjos.

GUERRAS INTERNAS

Com os Santos surgindo na Alta Idade Média, muitos deles passaram a influenciar ordens militares na Terra, e também na Cidade de Prata. Um dos mais importantes para os Caçadores Alados (mais precisamente, os Captares), foi **São Cristóvão**. Segundo a tradição bizantina, este santo era **cinocéfal** (possuía cabeça de cachorro no lugar da cabeça humana), o que influenciou fortemente à criação dos **Greifel ben Maziahnosei**, um grupo muito seletivo de Captares com a capacidade de adquirirem características canídeas e lupinas, entre outras de animais selvagens, como chifres. Outro santo de importância para os Captares foi **Santa Joana**, antes

Joana D'Arc, uma mártir francesa da Guerra dos Cem Anos. Com sua subida à Cidade de Prata e seleção para Captare, ela se tornou praticamente a principal representante da Casta na Cidade de Prata, além de manter ótimas relações com as **Valkírias**. Nesta guerra, os Captares e Elim enfrentaram grandes grupos de entidades celtas corrompidas (seduzidas pelos poderes de **Shaemallast**) e pelos Daemons da Grã-Bretanha.

Neste período, a Igreja Cristã enfrentou grandes problemas na manutenção de uma fé única. Além do afastamento das relações entre Ophanim, Elim e Captares (este afastamento não gerou conflitos, mas ressaltou suas crenças na questão do Filho e o foco das Castas quanto aos judeus e aos cristãos.

No Oriente Médio, grandes movimentações estratégicas de Gabriel gerou a religião islâmica sob a liderança de **Maomé**. Porém, tal revolução na região (em busca de um posto avançado de Demiurge em meio aos desertos tomados por uma variedade absurda de seres de Ark-anun e até Infernun) causou uma quebra radical nas relações de um grande grupo de Anjos (que passaram a chamar a si mesmos de Malaks) com as decisões do Conselho de Júpiter, forçando-os a abandonarem a Cidade de Prata e erguerem sua própria comunidade no Deserto de Dudael. Alguns Ophanim, Elim, Captares, Dominações e Arcanjos a favor do Islamismo se tornaram o grupo único dos **Mujahids**, os guerreiros fervorosos islâmicos.

Esta grande diferença da Cidade de Prata com os Jardins de Allah gerou interesses conflitantes sobre o terreno sagrado de Jerusalém na Terra, o que causou as diversas Cruzadas dos templários e soldados europeus contra os soldados islâmicos, além das grandes batalhas contra Djinns e outros demônios árabes. As Cruzadas também influenciaram o bolsão arcade de **Languedoc**, quando todos estes seres se aproveitaram para invadir o bolsão (garantindo ao **Djinn Tamis** o 17º lugar na Lista dos Adversários). Porém, os **Chalkydri** souberam defender com habilidade o bolsão todo o tempo.

Com o Grande Cisma do Oriente, a Igreja Ortodoxa passou a influenciar as regiões do Império Bizantino, Império de Rus (na região do Leste Europeu e oeste da Rússia) e Império Etíope (Etiópia e Eritreia). Os Captares chamados **Nyahbinghi** se dedicaram a proteger a Etiópia e a Igreja Copta contra as grandes ameaças africanas dos impérios vampíricos **Asimanis**, os deuses arkanitas de **Orun** e também as feras de **Zarcattis**. Os Nyahbinghi são admirados pelo heroísmo de muitas vezes invadirem os Campos de Caça e enfrentarem os servos e aliados de Zarcattis em seu próprio território.

Entre os eslavos, os Captares tiveram grandes alianças com os guerreiros **Imortais Bogatyr**, caçando monstros, Dragões e Fadas malignas das florestas e tundras siberianas. **Baba Yaga** foi adicionada à Lista dos Adversários como a 10ª Nênese no lugar do Hellspawn **Hemotokos** (que espalhou a destruição no Leste Europeu e caçou diversos Caçadores Alados), quando ele foi finalmente vencido e destruído pelo Ophanim **Tazered**. Grandes batalhas foram empreendidas contra vampiros Eretiks aliados a Dragões Negros na região.

AMEAÇAS EXTERNAS

Os séculos seguintes representaram uma nova tentativa da Igreja Católica Romana em fortalecer sua influência, embora enfrente como desafio maior o racionalismo e o humanismo dos novos sábios e cientistas. A controversa **Ordem do Dragão**, liderada pelo fervoroso **Vlad Teppes**, foi logo desalinhada quando seu líder tornou-se um dos mais poderosos e proeminentes Strigoi, o que gerou uma nova oportunidade aos Captares: a caça aos Strigoi do

Leste Europeu. Drácula também entrou para a Lista dos Adversários como o 12º, muito próximo do grau de periculosidade e recompensa dos Nêmeses.

Com os judeus espalhados pelo mundo, os Ophanim acabaram por assumir seu papel de juízes e punidores de quem transgride as leis judaicas. Os Elim, na falta de campanhas expansionistas a favor das crenças judaicas, acabaram por procurar novos campos de atuação de suas habilidades bélicas e conquistadoras. Desta forma, foram iniciadas as **Guerras do Cárcere**, quando uma aliança de antigos arkanitas levou à fuga do infernita **Ningishzidda** (preso antes no Cárcere) e sua invocação da bizarra **Horda Sorridente**, de demônios-hiena. Ningishzidda conseguiu criar um bolsão-fortaleza nas áreas profundas de Spiritum com o nome **Ningish**, gerenciando todo um sistema espiritual que atuou como Underworld de um outro bolsão chamado **Trískelar**. As muitas batalhas duraram décadas e representaram um grande dispêndio de energia da Cidade de Prata na criação de um pequeno bolsão chamado **Kardiero**, onde vários Elim se posicionaram juntamente com seus aliados Firbolgs, que decidiram apoiar as campanhas militares destes Elim. Por fim, as Guerras do Cárcere foram vencidas pelas hordas de Ningishzidda, obliterando todos os Elim e Firbolgs que estavam em Kardiero quando este bolsão foi engolido pelo infernita. Automaticamente, a Cidade de Prata retirou todos os Anjos desta região profunda de Spiritum, enquanto Ningishzidda tornou-se o Adversário do 15º lugar, embora tenha se mantido sempre nesta região profunda de Spiritum, sem buscar nada nos planos físicos.

O fortalecimento das vertentes **Protestantes** na religião terrestre permitiu uma nova forma de abordagem a outros povos que tiveram dificuldades em assimilar os conceitos rígidos da Igreja Romana, mas começou a descaracterizar os dogmas da Cidade de Prata, refletindo num enfraquecimento do fluxo de energia de Fé ao Demiurge, por isso mesmo o **Colonialismo nas Américas**.

A expansão da Inquisição e dos jesuítas no Novo Mundo trouxe junto os Captares para campanhas de caça aos poderosos deuses de planos inferiores das mitologias asteca e inca. Os muitos servos de **Mictlantecuhli** (tornado 13º Adversário) foram vencidos pelos Captares, auxiliados pela estratégica aliança com as Valkírias, que trouxe as guerreiras nórdicas à América. Entre as vitórias dos Captares, estão **Tecciztecatl** e **Huixtocihuatl**, respectivamente o deus da Lua e a deusa das águas salgadas. O primeiro sendo filho de **Tlaloc** e **Chalchiuhtlicue** e a segunda irmã mais velha de Tlaloc, ambos quando mortos despertaram a fúria do deus das chuvas, que dedicou seu compartimento de espíritos das chuvas e tempestades (chamado **Tlalocan**) à caça e destruição dos Anjos Católicos na América Central. Estes espíritos das chuvas e tempestades tinham uma característica muito temida: podiam tomar a forma e a aura de qualquer criatura que tocassem, o que garantiu muitos ataques surpresa contra os Captares e as Valkírias. Os Imortais zapotecas **Chaneque** apoiaram as campanhas de defesa aos indígenas engendrada por Tlaloc, com grandes batalhas entre Chaneque e Captares. Muitos outros deuses ameríndios passaram a ocupar a Lista de Obstáculos.

MISTÉRIO DO GÓLGOTA, ESPIRITISMO E A FÓTIE DE AKALICU

Durante o século XVII na Terra, o **Cristianismo Esotérico** começou a tomar forma com diversas ordens místicas que enxergavam de formas diferentes (para a Igreja Católica, formas heréticas) diversos dogmas cristãos, entre eles o **Mistério do Gólgota**, que analisa a incorporação da alma onipotente de Christos ao plano terreno. Passou-se então a valorizar a salvação da alma

através do conhecimento, e não apenas através da fé cega; desnecessário ressaltar quantos destes cristãos esotéricos foram torturados e mortos pela Inquisição.

Desta forma, um novo valor foi incorporado à prestação de serviços dos Caçadores Alados: a perseguição do conhecimento – mais precisamente, de crânios que contivessem conhecimentos específicos. Porém, este tipo de serviço ficou restrito aos Caídos, uma vez que a simples caça e extermínio de uma criatura que não tenha agido contra o Conselho da Cidade de Prata não pode ser morta sem razão clara.

Na República Tcheca, os Caçadores Alados Caídos que assumiram este serviço se uniram a Anjos de Metrópolis para formarem a ordem dos **Gólgotas**, ou Caçadores de Crânios. Sediados no Ossuário de Sedlec (a única igreja católica romana com arquitetura e decoração composta quase em sua totalidade por ossos humanos), os Gólgotas passaram a esconder crânios preciosos em meio à sinistra decoração, disfarçando tais itens e retirando-os apenas quando surge um comprador com poder de barganha suficiente para adquirir tais itens.

No século XVIII, as doutrinas espíritas começaram a se espalhar pelo mundo, amparadas pelo racionalismo humanista da época, o que gerou grandes contradições entre católicos e até mesmo ao abandono dos dogmas da Igreja. Assim, a redução de almas passíveis de recrutamento pela Cidade de Prata diminuiu dramaticamente, quando foram detectadas rotas psicopompas das almas terrenas para diversos Vales Espirituais que apoiavam estas doutrinas espíritas. Os Caçadores Alados tiveram então novos alvos: almas “corruptoras” que convertiam pessoas ao espiritismo e livravam suas consciências do poder da Forma-Pensamento do Conselho da Cidade de Prata. Especializando-se em exorcismos de todo tipo e captura de almas livres, os Caçadores Exorcistas passaram a vagar em diversas regiões de Spiritum para combater tais propagadores de ideias contrárias aos dogmas católicos.

Foi colocado como Nênese na 6ª posição (por pressão de todas as castas que compõem os Caçadores Alados) o poderoso infernita **Akalicu**, tido como o “Imperador da Arcádia Infernita”. Grande líder de um bolsão arcade interligado ao reino de Shaemallast no Abismo, Akalicu passou os séculos de 1700 a 1900 caçando e se alimentando somente com a carne dos corpos femininos de Captares, Elim, Ophanim, Valkírias nórdicas e Keres greco-romanas. No início, o Conselho de Júpiter encarou como uma simples ameaça que logo seria subjugada. Porém, quando a quantidade de Caçadoras Aladas foi reduzida em aproximadamente 1/3 de seu total, um estado de emergência foi instituído e todas as Castas da Cidade de Prata tiveram de se aliar a Aasgard e Olympus para eliminar servos de Shaemallast na Terra, nas regiões umbralinas e em Spiritum, buscando limitar a influência da tenebrita e o acesso de Akalicu a Anjos femininos – tal força-tarefa ativou inclusive os Chalkydri da Languedoc arcade, que detinham poderes mais específicos para combater os servos arcades de Akalicu e Shaemallast. Akalicu foi isolado em seu bolsão, tornado o 6º Nênese da Lista de Adversários e seus servos (bem como os servos de Shaemallast) foram duramente caçados (em uma época terrena onde o racionalismo ajudou a condenar quem dizia ver ou se relacionar com fadas e outros seres feéricos). Após este episódio conhecido como a “**Fome de Akalicu**”, a quantidade de Captares foi duramente reduzida, com o contingente já reduzido por quase dois milênios de agentes masculinos, e agora bem menos Captares femininas (embora ainda excedendo muito os masculinos).

Enquanto a África e a Ásia sofriam o Neocolonialismo europeu, a Cidade de Prata teve a oportunidade de realizar novas alianças. Uma das alianças mais importantes se deu com a cidade paradisiana Amaterasu, em que os Caçadores Alados (junto às Castas guerreiras orientais) criaram as bases para a arte do **Hikarukendo**, a arte marcial especializada na manipulação dos Fochos de Luz. Era de Ouro das Caçadas

ERA DE ⊕URO⊕ DAS CAÇADAS

Durante a Alta Idade Média, o poder da Igreja Católica Romana primitiva influenciava os reinos bárbaros convertidos e gerava ícones humanos que serviam de exemplo aos nobres e plebeus na estruturação feudal.

Para os Caçadores Alados, o terreno era muito fértil para a caçada às entidades pagãs que se recusavam a ceder seus territórios à nova fé da Cidade de Prata. Divindades como a greco-romana **Pomona** (paradisiana), o fenício **Mikal** (Gibborim), o galaico **Berobreus** (Tuatha Dé Dannan) e muitos outros foram destruídos pelos Caçadores Alados com sede de vitória e em busca de recompensas divinas. Também nesta época, os Ophanim e os Elim começam a se afastar dos Captares, acompanhando os movimentos de separação dos judeus e dos cristãos pela Europa.

Aos Caídos, a tenebrita Zarcattis entregou um território específico dentro do **Cárcere das Feras** chamado Campos de Caça. Uma vez lá dentro, o Obscuri Captare ou Obscuri Elim (ou mesmo um Metropolitano) deveria vencer sozinho um dos grandes monstros feitos de selvageria e sanguinolência para merecer um dos bens que a tenebrita entregaria. Porém, a simples estada do Caçador Alado Caído neste território do Abismo já lhe garantia certa corrupção em sua essência, permitindo a Zarcattis acessar os sentidos destes Caídos para expandir seu monitoramento sobre a Orbe. Entre os bens mais desejados pelos Caídos e Metropolitanos, estavam as **Manoplas de Mastins** (manopla mágica com uma grande joia abrigando um abismal servo de Zarcattis, um predador quadrúpede irracional que é invocado ou recolhido pelas ordens do dono da manopla – mesmo quando invocado, seu corpo – um Avatar – estará ligado à joia por um Fio Negro espiritual).

Com o surgimento de certos grupos cristãos divergentes dos restritos dogmas da Igreja Romana, a Forma-Pensamento se aglomerou na Arcádia na forma do bolsão de **Languedoc**, território que a Cidade de Prata viu como uma grande oportunidade de converter arcadianos e também de poder acessar outros pontos da Orbe de dentro da Arcádia. Nesta época, os **Chalkydri** foram convidados e se fixaram em Languedoc e protegerem-na de todo tipo de ameaça ao Cristianismo. No início, apenas Magos pagãos (principalmente veneradores dos deuses de Tir Na Nog, de Avalon e dos Reinos do Sul da Nova Arcádia) eram as principais ameaças.

⊕RGULHO⊕ ⊕PHANIITI

A cultura moderna trouxe consigo uma predisposição ao estranho, ao distorcido. Tal semente nas mentes humanas atraiu principalmente Metrópolis, a Cidade de Ferro e seitas seguidoras de tenebitas não-euclidianos (ligados às geometrias abstratas e de espaços curvos). Todo o primeiro triênio do século XX foi marcado por manifestações artísticas sombrias e abstratas, fruto da influência destes seres.

A **Primeira Guerra Mundial** foi um evento de grandiosas proporções no plano terreno, mas reverberou em muitos pontos de toda a Orbe. A Cidade de Prata se envolveu nas batalhas contra criaturas inferiores que buscavam corromper seres humanos, principalmente os metropolitanos, Daemons de Dite e servos de tenebitas. Assim, os Captares e os Elim enfrentaram estas criaturas nos planos espirituais, buscando afastá-las do contato com os seres humanos.

Porém, o período entreguerras e a vinda da Segunda Guerra Mundial marcou uma grande perda aos Elohim: o holocausto judeu reduziu enormemente a influência judaica na Terra e mesmo a presença dos Elohim na Cidade de Prata. Enquanto os Captares e os Elim se dedicavam aos combates abertos contra nazistas e divindades nórdicas, greco-romanas e japonesas corrompidas, os Ophanim viram neste cenário horríveis perspectivas, e decidiram empreender em 1944 a **Queda das Estrelas**, um massivo ataque contra o campo de concentração Monowitz Buna-Werke, quando assumiram suas formas de rodas de fogo e assustaram todos os seres dentro do campo de concentração e também nas proximidades.

Uma casa de banhos na região Umbral localizada exatamente sobre o campo de concentração foi incinerada junto a todos os seres espirituais que lá estavam, tamanho o grau de destruição dos Ophanim. Com este ato, os Ophanim se declararam os verdadeiros guardiões dos judeus na Terra, e passariam a empreender missões mais agressivas contra seres antagônicos ao Povo Escolhido.

Hitler, em sua forma demoníaca, foi colocado como 20º Adversário, com alguns poucos demônios-nazis colocados como Obstáculos. Nesta época, devido às grandes reviravoltas que ocorriam em toda a Orbe com as Grandes Guerras, os Caçadores Alados conseguiram grandes conquistas de cabeças, entre elas o Nephalim **Pallos Diomenes** (um dos grandes sacerdotes da Ordem de Dagon e contato de confiança de Mathias Szákmary), o deus arkanita **Tepoztecati** (líder dos 400 deuses-coelho Centzon Totochtin) com todos os seus deuses-coelho, e a Múmia **Ihmutmaha**.

PRAGA DE ZARCATTIS

Com o advento da Guerra Fria, as igrejas Católica Romana e Ortodoxa Russa se viram no meio da rivalidade entre EUA e URSS, o que se refletiu também na conduta dos Caçadores Alados na Cidade de Prata, pois eles serviam como ótimos operativos secretos. Desta forma, a **Umbra Domini** e a **Ubíjtsa** (caçadores de monstros patrocinados pela Igreja Ortodoxa Russa) acabaram tendo grandes Captares como líderes de campo e guias de missões para ambas as religiões, enquanto os Ophanim e os Elim se dedicaram ao recém-formado território israelense.

Os Campos de Caça tornaram-se uma grande moda entre os Obscuri Captares e Obscuri Elim (especialmente os Gólgotas); diversas criaturas com almas potencialmente valiosas passaram a ser sequestradas por estes frequentadores dos Campos de Caça e lá largadas para serem presas desafiadoras a estes Anjos Caídos. A quantidade de novos usuários dos Campos de Caça foi tanta que Zarcattis finalmente conseguiu expandir seu poder nas essências destes Anjos Caídos e Metropolitanos, lançando a praga mística **Zarcantropia**, capaz de infectar seres paradisianos atacados por estes Zarcantropos originais. Quando muito enfurecidos, os seres infectados se transformam em monstros sem controle próprio – cujas ações destrutivas e agressivas são controladas pela própria Zarcattis.

Como até mesmo nos planos inferiores esta praga mística era uma ameaça sem precedentes, uma aliança entre os Caçadores Alados da Cidade de Prata, os Caídos e os Metropolitanos foi declarada, sob o foco de exterminar todos os infectados. O antigo Ophanim **Geriah**, um dos mais respeitados, foi infectado e tornou-se um Zarcantropo, liderando outros infectados e assim se tornando uma espécie de paladino de Zarcattis. Devido a seu grande poder acumulado de milênios mais os poderosos efeitos da Zarcantropia, unidos à altíssima inteligência estratégica do Ophanim, o tornaram o Nênese número 8 – o primeiro Ophanim considerado Caído. Tal evento da Queda de um Ophanim foi um grande baque entre outros Ophanim e as Castas judaicas da Cidade de Prata.

QUERELAS DE KANAPH

Com o avanço da inteligência e da tecnologia humana, os Armeiros do Kanaph Zayin foram capazes de desenvolver novos armamentos e equipamentos inspirados nos equipamentos militares da Terra. Assim, os Caçadores Alados puderam se tornar verdadeiros tanques alados, com armas de energia e defesas antes inimagináveis.

Porém, os custos tecnomágicos para tais itens especiais se tornaram muito altos, criando uma ambiciosa corrida atrás de recursos por parte dos Caçadores Alados. “Patrocinados” por alguns Principados, Nimbus e Corpores, alguns Caçadores Alados puderam adquirir uma ampla gama de itens tecnomágicos da especialidade do Kanaph Zayin, oferecendo seus serviços à Cidade de Prata para missões específicas de ataques de alto potencial de destruição e em pequenos esquadrões. Tais “Anjos blindados” foram chamados de **Centuriões Invencíveis**, portando armaduras tecnomágicas fechadas, com propulsores de fogo mágico, canhões de energia mística, entre muitos outros itens.

Intrigas políticas entre os “patrocinadores” levaram a competições internas e a retirada à força destes itens por parte do Conselho de Júpiter, guardados no Arsenal de Uriel ou escondidos em fortalezas angelicais. Muitos Caçadores Alados ainda vagam por Spiritum em busca dos itens que lhes foram retirados contra a vontade, ou que desejam adquirir itens que outros Caçadores Alados perderam.



SEITAS ANGELICAIS

AL'AAINUR

Alcunhas: *Os Djins a serviço de Allah*

Fundação: *Jardins de Allah*

Personalidades: *Khadir*

Atuação: *Ark-a-Nun, Paradísia, Terra (Oriente Médio)*

Muitos Malaks dos Jardins de Allah puderam entrar em contato com os Primogênitos dos Djins arkanitas, tentando atrair sua atenção para a crença em Allah, oferecendo-lhes uma região nos sete Jardins de Allah para que pudessem viver, e estruturar uma vingança para seus progenitores Efreets, e levar a palavra do grande salvador de Edhen até Ark-a-nun. Esses membros da raça de fogo (os Djins) foram chamados de Al'aainur (Os Olhos de Luz) e a eles foram entregues corpos angélicos moldados de pura chama pela vontade do criador. O maior de todos os Al'aainur era **Khadir**, o Misterioso, que dizem ter comungado com a própria "Esposa" de Demiurgo **Al-Alat** e dela ter recebido instruções para atingir por meios próprios o grandioso Monte Qaf (conhecido

pelos Anjos como monte Aramesh) e em sua escalada receberia mais instruções do grande pai. Essas criaturas construíram para si um paraíso chamado Adn, localizado nas cadeias montanhosas que cercam os Jardins de Allah, e da cidade paradisiana tornaram-se seus vassalos, considerados membros de uma casta serviçal; Hoje essas criaturas ainda agem não só nas regiões arkanitas mas são enviados em diversas missões de caça, espionagem e destruição pelos Malaks de Paradísia.

Símbolo: Uma nuvem com 3 estrelas internas.

Organização: a seita possui três graus de administração, o Servo de Maomé, Servo de Allah e Humilde de Allah.

Aprimoramento: para ser um Al'aainur, obviamente, o Personagem não pode começar como um anjo, diferente das outras seitas. Ele deve ser um Djin. Além disso, para ser um deles deve-se pagar 3 pontos de Aprimoramento, o que lhe confere 7 pontos de Focus e 5 Pontos de Magia extras. Os Al'aainur também pode fazer uso dos

poderes *Uevarib, Nur'bukra, Avidan, Captare, Controle Mental e Combate.*

Inimigos: seus principais inimigos são seus progenitores Efreets.

NYAHBINGHI

Alcunhas: *Rastafari de Christos.*

Fundação: *Cidade de Prata.*

Personalidades: *Nyahbinghi*

Atuação: *África, América Latina*

Os membros mais graduados da administração da Cidade de Prata são os únicos que realmente conhecem a natureza dos grupos minoritários terrenos de cristãos e seguidores dos preceitos da própria cidade paradisiana. Entre estes grupos, um dos que ganham cada vez mais força na África e na América Latina é composto pelos seguidores de Jah, que enfrentam diretamente as entidades de Zarcattis, os Ori Buruku e outros antigos inimigos da Igreja Copta, além de apoiarem os movimentos sionistas rastafari. Diretamente ligados a eles estão os Nyahbinghi, um grupo especial de Captares que defende a Igreja Copta na Etiópia e que tem como influência toda a religião cristã caribenha, possuindo ainda grande vínculo com a Igreja Ortodoxa. Eles são os grandes guerreiros de elite defensores destas regiões, embora ainda sejam uma pequena organização marginalizada na Cidade de Prata, prestes a uma guerra civil que os levará a uma separação, como ocorreu nos Jardins de Allah (segundo alguns, apenas boatos até o momento). Nyahbinghi é o nome da Princesa Anjo que lidera esta sub-Casta. Sua primeira representante da Terra foi Muhumusa, uma negra que recebeu os ensinamentos desta Princesa Angelical. Incrivelmente, antes de



se tornar Princesa Angelical, Nyahbinghi foi uma das primeiras rainhas das Amazonas da Tessália.

Símbolo: uma cabeça de leão de frente.

Organização: possuem quatro graus de hierarquia, sejam eles: Cordeiro de Deus, Filho de Jah, Guerreiro de Jah, Leão de Judah.

Aprimoramento: custa 1 ponto de aprimoramento ser um Nyahbinghi. Eles recebem 30% em Sobrevivência (Savanas) e acesso ao poder *Akuna*.

Inimigos: seus principais inimigos são vampiros Asimani, arkanitas (em sua maioria Daemons, Naguais e Adroanzis).

CHALKYDRI

Alcunhas: *Anjos-Grifo*

Fundação: *Cidade de Prata (base atual no bolsão arcadiano de Languedoc)*

Personalidades: *Nyahbinghi*

Atuação: *Arcádia, Languedoc*

No Bolsão árcade de **Languedoc**, as Cruzadas nunca terminaram.

Grandes guerreiros árcades servos de Demiurge enfrentam Monstros infiéis servos de gênios árabes, bruxos pagãos e hereges. Desde o surgimento do Bolsão, Gabriel o detectou e sugeriu que uma força-tarefa da Cidade de Prata fosse encaminhada ao local e lá se fixasse para combater tais forças feéricas malignas, pois Gabriel já sabia do poder do Plano das Idéias sobre os planos físicos. Um grupo de Captares, Elim e Protetores chamados Chalkydri era considerado um grupo furioso e ao mesmo tempo determinado, politicamente posicionado entre Querubins e Serafins, o que lhes deu

grande poder e influência – foi de grande estranhamento quando os Chalkydri aceitaram ficar em Languedoc e defender o Bolsão a favor de Demiurge. Sua aparência possui muitas características de leões, águias, mantícoras e esfinges, deixando-os muito diferenciados dos anjos originais, mas mesmo assim sendo considerados uma seita angelical.

Símbolo: uma Cruz de Malta estilizada amarela com fundo vermelho.

Organização: possui seis graus de ascensão, Escudeiro Divino, Soldado de Languedoc, Amigo da Távola Redonda, Cavaleiro Cátaro, Cavaleiro Gráfico, Mestre dos Grifos.

Aprimoramento: custa 1 ponto de aprimoramento ser um Chalkydri. Eles possuem um bônus de 40% em qualquer teste de perícias baseadas em Carisma no bolsão de Languedoc (essa característica foi logo desenvolvida pelos Chalkydri pouco depois de se estabelecerem no Bolsão, o que levou muitos à especularem o por quê da mudança da seita angelical para Arcádia).

Inimigos: Inquisição.

CAÇADORES EXÖRCISTAS

Alcunhas: *Detetives do Sobrenatural; Caça-Brujas; Inquisidores; Açougueiros.*

Fundação: *Cidade de Prata.*

Personalidades: *Egoh*

Atuação: *Europa, América do Sul, América do Norte e estados insulares do Mar do Caribe.*

Anjos que se especializaram em rastrear espíritos que se apossam de seres humanos e, literalmente, arrancá-los do hospedeiro seja com itens ou com poderes próprios. Estes Captare são em geral vistos com

desconfiança por anjos da guarda e psicopompos que os vêem como caçadores brutos que não se importam com as vítimas de possessão. Já os Captare afirmam que se os outros anjos cumprissem corretamente seu dever eles não precisariam agir.

Símbolo: duas máscaras semelhantes á rostos humanos parcialmente sobrepostas uma à outra, sendo uma branca e outra negra.

Organização: a seita possui quatro graus de iniciação, sendo eles Aprendiz, Estudioso, Exorcista, Purificador.

Aprimoramento:

para se tornar um Caçador Exorcista, gasta-se 2 pontos de aprimoramento. Os membros dessa seita possuem 30% na perícia Espíritos, bem como a habilidade de enxergar o mundo de Spiritum local à vontade, bem como visualizar espíritos vagantes no Plano Material.

Inimigos: os principais inimigos dos Anjos Exorcistas são Espectros e Obsessores.

É POSSÍVEL PARTICIPAR DE MAIS DE UMA SEITA?

Sim, é possível. Diferente das seitas e Ordens de Magia terrenas ou arkanitas, a Cidade de Prata e os Jardins de Allah são uma única e imensa “organização”, como pode-se dizer. Eles podem participar de diferentes seitas, contanto que tal multifiliação não prejudique seu trabalho, que nesse caso, seus superiores lhe obrigariam à escolher uma única seita.

Casos mais raros ou completamente impossíveis são a multifiliação em seitas de religiões diferentes. É possível à um anjo mudar sua religião mesmo dentro da própria Cidade de Prata, deixar de ser cristão e tornar-se mulçumano, mas trabalhar em seitas de religiões diferentes ao mesmo tempo é algo reprovável e tratado com desconfiança e sinal de falta de fé.

Algumas seitas, mais extremistas, até mesmo encorajam a multifiliação, seja para espionar outras seitas ou estudá-las. Dentre estas, destacam-se os Anjos das Sombras, Gabrielitas, Ishmerai, Ordem da Fé Paciente, Humildes de Christos, Zelotes e Hepzibah.

ALGOZES DE LILITH

Alcunhas: *Purgadores de Gomorra; Puros; Caçadores da Luxúria.*

Fundação: *Cidade de Prata*

Personalidades: *Lyamahel, Alyniah.*

Atuação: *Toda a Terra e algumas regiões de Spiritum e Arcádia.*

Desde os tempos antigos, os demônios da luxúria tem sido aqueles mais presentes dentro da sociedade humana, tentando os humanos puros com seus poderes e se alimentando do prazer gerado pelo pecado da carne. De forma a combater essas vis criaturas, um grupo de Captares se formou. A princípio eram apenas alguns poucos grupos de caça, unidos por objetivos e missões em comum, porém com o passar dos anos, estes foram se tornando cada vez mais centrados em torno de um único objetivo, a caça e a erradicação de todas as entidades ligadas ao pecado da Luxúria, tanto da Terra, como de qualquer outro domínio de Demiurgo. Sob o nome de Algozes de Lilith esse recém formado grupo de Captares começou a se organizar. Seu líder, Lyamahel é um Anjo muito antigo, nascido antes da divisão das Castas. Após a Rebelião de Lúcifer, na qual lutou bravamente em nome de Demiurge, este foi convertido em Captare devido as suas naturais habilidades de combate e sua eximia manipulação das Faixas de Luz. Lyamahel se tornou famoso após destruir sozinho Eisheth, uma das quatro Rainhas do Inferno e passou a ser conhecido como Purgador da Lascívia. O Captare está constantemente apelando para a entrada de Lilith dentro da Lista de Procurados da Cidade de Prata. Segundo Lyamahel Lilith, por ser consorte de diversos Duques e Lordes Infernais, possui muita influência no Inferno, influência esta que é demasiada perigosa para a Cidade de Prata para ser ignorada.

Lyamahel até hoje ainda treina as tropas Captare nos campos de Marte recrutando para sua ordem todos aqueles que demonstram simpatia pela filosofia e objetivos desta. Apesar de muitos Captares fazerem parte dos Algozes de Lilith, existe uma que se destaca por seus feitos e bravura. Treinada por Lyamahel em pessoa, a Captare Alyniah já realizou inúmeras missões, eliminando diversos Demônios, Vampiros e Faerie corrompidos por Shaemallast. Atualmente esta saiu em uma missão especial com um grupo de outros cinco Captares para caçar um alvo que, apesar de ser sigiloso, especula-se que seja Lamia em pessoa.

A relação deste grupo de Captares com outras Castas e Panteões se restringe ao auxílio e suporte com relação ao extermínio de agentes da luxúria, e sob a liderança do Purgador da Lascívia, praticamente monopolizaram toda e qualquer missão relacionada a esse tipo de ser sobrenatural. Seus principais alvos são as Succubi e os Inccubi, porém os Algozes de Lilith se destacam no combate contra qualquer tipo de ser sobrenatural que corrompa os humanos através da luxúria, incluindo as Vampiras Brujas, as Sirena (Lamias responsáveis pelas lendas das Sereias), Vampiros Rakshaza, os Abismais e servos de Shaemallast, entre outros. Os Algozes de Lilith são mestres da manipulação. Eles se especializam nas artes da encenação e da lúbia de forma a vencer seus inimigos em seu próprio território. Eles costumam se infiltrar em meio aos humanos e, se utilizando de seus poderes, iludem sua presa a pensar que são vítimas em potencial. Quando o demônio os aborda estes o seguem até um local seguro (onde o demônio pretendia levar sua vítima humana) aonde o eliminam. Os Caçadores da Luxúria sempre possuem uma aparência de grande beleza muitas vezes possuindo uma grande inocência em seu

olhar. Costumam caçar sozinhos, porém quando seu alvo é poderoso ou possui lacaios o protegendo, um grupo de suporte segue a “isca” e a vítima até o local do extermínio, aonde se unem para eliminar seu alvo. Seu símbolo é uma serpente enrolada em uma maça, ambas perfuradas por um punhal.

INQUISIÇÃO CELESTIAL

Alcunhas: *Inquisidores*

Fundação: *Cidade de Prata*

Personalidades: *Dalaiah, Bernard Gui*

Atuação: *Cidade de Prata, América, Europa, Oceania.*

A seita angelical mais poderosa e perigosa da Cidade de Prata, os inquisidores caçam os anjos que são infiéis à Demiurgo. A Inquisição Celestial possui livre acesso à quase todo setor da Cidade de Prata, e possui entre seus deveres principais fiscalizar as ações de outros anjos. Inquisidores são intolerantes com a magia e consideram uma corrupção da criação de Demiurgo.

Símbolo: Uma cruz com um olho no centro e a base em chamas como uma pira.

Organização: os Inquisidores possuem cinco graus, Inquisidor, Doutrinador, Lictor, Juiz e Magistrado.

Aprimoramento: pertencer à Inquisição Celestial custa 1 ponto de aprimoramento, e o anjo recebe 20% em Direito e Jurisprudência e 20% em Interrogatório, além do acesso ao poder angelical *Inquisição*.

Inimigos: a maioria apenas Anjos Caídos, anjos infiéis ou aqueles que corrompem a

estrutura da Cidade de Prata para fins escusos, como tráfico de almas.

META-ANJOS

Alcunhas: *Metapoderosos, Guerreiros do Poder, Acumuladores, Os Azarados*

Fundação: *Abismo*

Personalidades: *Kaliel, Zaburiah, Ryuk*

Atuação: *Abismo, Terra*



Essa seita foi inicialmente um conjunto de falanges que compunham 7 milhões de anjos. Os poucos que falam deles em tom de brincadeira, geralmente Virtudes, os chamam de “os azarados”. Eis o porquê. Em uma de suas primeiras missões fora do Deserto de Dudael, eles foram enviados massivamente para o Posto de Vigília Fortaleza de Cristal, em Spiritum, às bordas do Abismo, como reforço à fortaleza, que estava sucumbindo por um ataque massivo de abismais. Após as três primeiras semanas, morreram 5 milhões de anjos. Os que restaram, lutaram com tanto ardor que para

sobreviver executaram as táticas mais cruéis possíveis. Ao fim da batalha, restaram 400.000 anjos daquelas falanges. Quando retornavam para casa por Spiritum, foram pegos em uma batalha de exércitos de escravistas, tendo muitos deles escravizados até hoje. Após 1001 dias, conseguiram derrotar ambos os exércitos, enviando todas aquelas almas pro Inferno.

Seu retorno ainda foi marcado por um ataque inferniano, deserções, passagem por guerras em Halzazze e uma ida ao Inferno.

Quando conseguiram retornar à Paradísia, eram apenas 230 anjos.

Meta-anjos são uma seita angelical criada por anjos guerreiros veteranos – ou azarados, como dizem - que viram a necessidade de ataques certos e fatais contra demônios e outros seres da Orbe, uma vez que apenas velocidade e força não eram suficientes.

Símbolo: uma Cruz de Malta com quatro pontos do lado direito.

Organização: seus graus são Soldado Alado, Guerreiro do Senhor, Espada Impiedosa, Devorador de Pecadores, Senhor da Guerra.

Aprimoramento: custa 7 pontos de aprimoramento ser um Meta-anjo. Inicialmente ganham 50/50 em Briga, 40% em Tática, 30% em Spiritum, 30% em Inferno, 30% em Demônios, 40% em Anjos e 30% em Ocultismo. Além disso, possuem acesso ao poder *Combo*.

Inimigos: Abismais.





NOVAS PERÍCIAS

ESTILO DE COMBATE:

NAFTTULIYIM

Estilo de luta criado pelo Captare Ozkbah cujo qual visualizou o estilo baseado no vôo de falcões e suas manobras de caça. Nafttulyim significa "combate" em hebraico.

TÉCNICAS

Mergulho Mortal (40): consiste no anjo descer sobre o alvo num mergulho em alta velocidade, agarrá-lo e então subir igualmente rápido. É necessário um teste de DEX para agarrar e outro teste de FOR para subir com o peso extra. Uma vez acima do chão, o anjo larga o alvo e deixa a gravidade fazer todo o dano. A técnica é bastante perigosa porque possui uma falha: se o alvo conseguir acertar um golpe no anjo durante o mergulho, o anjo perde o equilíbrio e cai no chão, recebendo todo o dano da altura a qual estava +1d de dano e é preciso um teste de CON para não ficar atordoado. Alguns Captare inovam essa técnica utilizando poderes de *Controle Mental* para atordoar o alvo e facilitar a aplicação do golpe, atingir alturas maiores ainda e causar ainda mais dano.

Evasão Angelical (40): O anjo pode dar uma única batida de asas, levando-o rapidamente

para trás, saindo da área de ameaça do oponente. Na prática, o anjo ataca o alvo e desloca-se para trás à uma distância de 3m. Caso o alvo não possua nenhum ataque à distância ou não seja maior em tamanho que o anjo (ex.: Gigante, Demônio com o Poder 'Tamanho', Ent, Ciclope, Dragão, etc.) não poderá atacá-lo, tendo de aproximar-se do mesmo para atacar no próximo turno. Essa técnica não seria tão complicada se ela não envolvesse um intenso treino do Poder *Angelical Asas*, de modo que o anjo pode conjurar e exconjuram suas asas sem gastar um turno.

Ataques Aéreos (25): O Personagem alado ganha +30% nos Testes e +6 nos danos de ataque pelo ar. Mas o Personagem ainda deve ter as Perícias adequadas, como Salto e Acrobacia (no caso de seres alados, apenas Acrobacia é necessário).

Adaptado do Netbook Arte da Guerra.
(<http://www.scribd.com/doc/6630363/artes-marciais>)

Ataque com Asa (25): O Personagem é capaz de utilizar suas asas como golpeadores em um combate. O dano causado pela asa é exatamente igual a um soco do Personagem, e usar a asa para atacar conta como uma

ação exatamente como se o Personagem desse socos ou chutes.

Carga em Vôo (40): O Personagem alado realiza um ataque de carga enquanto voa. Com esta manobra, ele aumenta o ataque em +40%, o dano é +8 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ele ainda perde o direito de defesa e ainda deverá na rodada seguinte realizar manobras de vôo para se reposicionar para o combate.

Pré-requisito: Ataques Aéreos.

Defesa com Asa (+10): Em vez de causar dano, o Personagem sabe utilizar sua asa para deter golpes com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. Em outras palavras, o Personagem faz um Teste de defesa (mesmo o oponente já tendo acertado o golpe); se obtiver sucesso, é capaz de se defender eliminando um ponto de dano a cada 10%, ao máximo de 100%. Porém, cada 6 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à asa, danificando-a para vôo ou combate.

Empurrão de Vento (25): As asas do Personagem são fortes o suficiente para gerar uma ventania suficiente para afastar um oponente sem precisar empurrá-lo fisicamente. Uma Disputa de FR x FR é necessária para projetar o oponente 5m para trás e fazê-lo perder o equilíbrio caso ele não seja bem-sucedido em um Teste de AGI.

Flutuação (30): O Personagem é capaz de mover-se levitando com maior rapidez durante seu turno; percorre uma distância maior antes de efetuar o ataque ou sem precisar abdicar da defesa. Em vez de mover-se somente AGI/2 metros em combate como os demais, o Personagem desloca-se uma quantidade de metros igual à sua AGI, sem perder sua ação durante o turno de combate. Pré-requisito: Ataques Aéreos.

Fortalecer a Asa (70): Através de árduo treinamento nos Campos de Marte ou outros locais desafiadores, o Personagem fortaleceu suas asas de forma a melhorar seu uso em

diversas situações: seu Ataque com Asa causa +2 pontos de dano, sua Defesa com Asa fornece IP+1, sua velocidade de vôo aumenta 20km/h, sua Carga em Vôo recebe +2 para dano do ataque e +2 para dano de impacto, seu Empurrão de Vento recebe FR+3 e projeta +2m, carrega +50kg quando em vôo e o Personagem precisa de 20% menos espaço para levantar vôo e para pousar.

Furar o Vento (25): O Personagem consegue se posicionar quando em vôo de forma a sofrer menos com a força dos ventos quando em direções contrárias à direção em que ele voa. Isso significa um Teste Fácil de AGI para não perder a trajetória que realiza com ventos laterais e uma Disputa de FR x FR do vento (valor decidido pelo Mestre) com bônus de +25%. Esta manobra serve inclusive para resistir à manobra Empurrão de Vento.

Levantar Poeira (15): O Personagem consegue mover rapidamente suas asas para gerar uma pequena ventania, capaz de levantar poeira, areia e qualquer material muito leve na área próxima. Isso pode atrapalhar ou distrair a atenção do oponente, até atrapalhar sua visão ao jogar algo em seus olhos. Porém, esta manobra é considerada golpe baixo.

Skyflip (55): O Personagem consegue dar um salto combinado com sua capacidade de vôo por cima de seu oponente, realizando uma esquiva mais eficaz para contra-atacar. Para isso, deve fazer o Teste de esquiva com uma penalidade de -10%, conseguindo se posicionar em pleno ar para um ataque de oportunidade (pois acredita-se que o oponente não previa este ataque vindo do alto pelas costas; caso o oponente saiba que lida com um guerreiro habilidoso, ele poderá estar preparado para este tipo de ataque). Pré-requisito: Ataques Aéreos, só pode ser realizado quando o combate está no chão (em combate plenamente aéreo, a noção de “por cima” não existe).

HIKARUKENDO

ARTE MARCIAL DOS SENSHIDAMASHII

Com as incursões catequizadoras dos portugueses no arquipélago japonês, a Cidade de Prata nomeou diversos anjos para protegerem a nação oriental e os fieis, que organizaram nas sombras como os Kakure Kirishitan (Cristãos Escondidos). Os Captares (chamados lá de Senshidamashii, “espíritos guerreiros”) foram, incrivelmente, uma das Castas que melhor se adequaram à nova cultura – os Virtudes também se integraram com grande facilidade.

Em alianças com os Mitsukai de Amaterasu, os Captares desenvolveram um poder derivado de sua capacidade de utilizar Fachos de Luz como armas. Esta disciplina bélica, compartilhada pelos Senshidamashii e por algumas Castas guerreiras de Amaterasu, foi chamada de Hikarukendo, ou “Caminho da Espada de Luz”.

As Manobras abaixo exigem a Perícia FACHOS DE LUZ em igual valor que seu custo em Pontos de Perícias, e vale dizer que todo ataque de luz pode ser defendido por um contra-ataque de luz, com os pontos de dano de cada um anulando do outro.

MANOBRAS DE HIKARUKENDO

Facho Retilíneo (0): A capacidade básica, mesmo quem não conheça o Hikarukendo mas tenha a Perícia FACHOS DE LUZ é capaz de manifestar desta forma. Causa 1d4 pontos de dano e atinge uma distância de 5m. Atua como um raio momentâneo, que se dissipa após o ataque. Esta habilidade básica é muito usada para treinos de sacar rápido dos praticantes do Hikarukendo.

Espirrar Luz (10): Manobra rápida, o Captare simplesmente usa as mãos para rebater a luz incidente contra um alvo próximo, causando 1d2 pontos de dano, ofuscando sua visão e distraíndo-o (Teste de PER para não perder a próxima ação).

Banho de Luz (15): Qualquer arma feita de material mundano pode ser revestida por um facho de luz, garantindo um bônus de +2 no dano. Após o ataque ou defesa, o facho se dissipa, precisando de 1 rodada sem um novo revestimento.

Deflexão (20): A capacidade de manipular a luz pode ser realizada contra os ataques de outro praticante de Hikarukendo, Magos da Luz ou outros seres e itens feitos de luz. Um Teste ou Disputa voltada a Aparar um ataque baseado em Luz pode ser realizado sem que as mãos do Captare sejam feridas pelo ataque.

Hikaru no Muchi (20): A primeira forma de armamento do facho de luz é uma espécie de raio curvilíneo, que se manifesta a cada ataque do Captare, acompanhando o movimento de seu braço, perna ou asa (esta última, caso ele saiba o Nafttulyim). Causa 1d6 pontos de dano e atinge uma distância de 7m. Atua como um raio momentâneo, que se dissipa após o ataque.

Arma Experimental (30): Ao utilizar como apoio um cabo, o Captare manifesta qualquer arma de luz a partir de uma forma de ataque (Lança de Luz se for Facho Retilíneo, Chicote de Luz se for Hikaru no Muchi, Arco e Flecha de Luz se for Hikaru no Yumi, Espada de Luz se for Hikaru no Ken, Escudo de Luz se for Hikaru no Tate). A arma dura 3 ataques/defesas bem-sucedidos e causa 1d10+bônus de FR ou garante IP 10, com o alcance de cada ataque como descrito em cada manobra.

Estaca Luminosa (35): O Captare é capaz de concentrar a luz ambiente em uma rajada única vinda do alto, causando 2d6 pontos de dano num alvo a até 10m de distância. Enquanto este ataque acontece, o ambiente fica escurecido.

Hikaru no Ken (40): Uma manobra “padrão” dos praticantes do Hikarukendo, que consiste em concentrar luz nas mãos na forma de uma espada ou clava de duas mãos

feita de luz, causando 2d6+bônus de FR num alvo próximo. Após o ataque, a arma se dissipa.

Fachos Múltiplos (50): Conseguindo gerar uma quantidade de fachos de luz igual à metade de sua DEX, cada uma exigindo um Teste de Fachos de Luz e cada uma causando 1d4. Todos os fachos são contra um alvo único, não permitindo afetar outros alvos ao mesmo tempo.

Hikaru no Tate (55): Uma concentração de luz em forma de redoma se forma à frente do Captare, garantindo IP 8, se dissipando ao final da rodada.

Concentração de Luz (55): O Captare é capaz de intensificar a luz que controla em suas Manobras de Hikarukendo, aumentando o grau do dado ou do IP da Manobra (ou seja, cresce na sequência 1d2/1d4/1d6/1d8/1d10/1d12, ou IP+2). Pode ser adquirido várias vezes, com efeito cumulativo.

Hikaru no Yumi (60): Um grande arco vertical de luz se forma das mãos do Captare, permitindo-lhe disparar um fecho concentrado de luz no formato de flecha, causando 3d6 pontos de dano a uma distância de até 50m.

Shokushu Bakuhatsu (70): Tendo o Captare como ponto central, surgem diversos tentáculos de luz, que se movem freneticamente de modo a atingir todos à volta (até 10m de distância) e causar em cada um 3d6 pontos de dano. O ambiente todo escurece com este ataque.

Hikaru no Haramaki (70): O Captare ativa 3 "cargas" de fachos de luz, que se manifestarão de forma a "atacar um ataque" que seja feito contra ele. Cada carga dá IP 5 ao Captare e ainda causa 1d8 pontos de dano no que tentar encostar nele (seja a arma do oponente, um ataque energético/mágico, ou uma parte do corpo do oponente no caso de um ataque sem armas). Caso o Captare não ative as cargas

voluntariamente, elas sozinhas o defenderão contra ataques de surpresa.

Pré-requisito: Hikaru no Tate.

Hikaru Raikou (80): A luz ambiente é concentrada em uma esfera de energia nas mãos do Captare, que poderá lançá-la contra um alvo em grande velocidade, causando 5d6 de dano em uma distância até 15m. Todo o ambiente fica escuro enquanto a esfera de luz é formada e lançada.

Pré-requisito: Estaca Luminosa.

Hikaru no Ya Amaoto (80): Um grande arco horizontal de luz se forma das mãos do Captare, permitindo-lhe disparar uma saraivada de fachos concentrados de luz no formato de flechas (número de flechas igual à metade da DEX), causando 2d6 pontos de dano cada a uma distância de até 50m, contra até 10 oponentes.

Pré-requisito: Hikaru no Yumi.

KANAPH ZAYIN

Desde que as Castas foram definidas, algumas delas passaram a perseguir e lutar frente a frente contra os oponentes, o que gerou a necessidade da criação específica de técnicas, como a arte marcial Nafttulyim e também o conhecimento da Kanaph Zayin. Este termo significa "Armas para Asas", e representa o conhecimento específico dos Recíperes Armeiros em construir itens bélicos para reforçar o combate alado dos guerreiros da Cidade de Prata, bem como o Aprimoramento de Caçadores Alados para terem tal item. Apenas Recíperes com as Perícias **Armeiro** e **Conhecimento de Casta - Captare** (ambas com um mínimo de 50%) poderá obter a Perícia Kanaph Zayin, que inclui os seguintes conhecimentos:

Abaixo de 30%: Apenas sabe consertar itens construídos por Armeiros com a Perícia Kanaph Zayin.

30% Penugem Farpada: O Armeiro cria uma espécie de rede farpada que se encaixa no lado externo das asas de um ser alado, para

que cause dano de +1 com golpes com a asa. Para Testes de manobras em vôo, o ser recebe uma penalidade de -10%. Custo em Aprimoramento: 1 pt.

45% Banho de Metal: O Armeiro consegue banhar muito levemente as asas de um ser alado com um metal leve paradisiano, de modo que suas penas fiquem muito afiadas (dano de +1d4 com golpes com a asa). Custo em Aprimoramento: 2 pts.

50% Escudo Alado: O primeiro item "pesado" do Kanaph Zayin, consiste em uma placa metálica que se posiciona no lado externo das asas. Como não é retrátil, este item costuma causar incômodo em espaços fechados, mas ainda assim fornece IP 8 às asas e ao Anjo quando ele usar as asas para se defender. Custo em Aprimoramento: 3 pts.

60% Qayin: Significando "lâmina ou ponta de lança", é uma estrutura encaixada no eixo ósseo das asas, deixando uma grande lâmina (semelhante à lâmina de uma naginata) na dobra da asa. O Anjo poderá usá-la como arma de combate (dano de 1d10+bônus de FR), caso saiba utilizar bem suas asas em luta (arte marcial Nafttulyim). Custo em Aprimoramento: 3 pts.

70% Pylkanaph: Representando o segundo nível do armamento bélico dos Captares, a Pylkanaph (que significa "asa metálica") é uma estrutura mecânica complexa que se encaixa na asa, fazendo-a parecer uma asa inteira de metal, com grandes lâminas em toda a sua extremidade. Causa 1d8+bônus de FR, fornece IP 2 e pode ter o Escudo Alado e a Qayin acoplados para potencialização do poder de combate. Custo em Aprimoramento: 4 pts.

75% Shelach: Também chamado de Lança-Farpas, a Shelach é um upgrade na Pylkanaph, com pequenas estruturas pneumáticas que lançam diversas lâminas em forma de penas (causando 1d4 pontos de dano cada, com CdT de 3/rodada). Porém,

para a construção da Shelach, o Armeiro deverá ter também a Perícia **Conhecimento de Casta - Protetore/Virtude** em pelo menos 40%. Custo em Aprimoramento: 2 pts (mas precisa ter a Pylkanaph).

80% Zivlahab: A "Lâmina Luminosa", é o máximo que um Armeiro consegue sem recorrer a recursos tecnomágicos. Ao banhar a Pylkanaph com um composto paradisiano semelhante ao fósforo, o Armeiro permite que a Pylkanaph se incendeie em sua área externa (não afetando a asa) e aumente em +1d4 o dano quando atacar com a asa, com dano devido ao Fogo/Calor. Este composto se esvai totalmente após 12 ataques, necessitando de outro banho fosfórico. Custo em Aprimoramento: 2 pts (mas precisa ter a Pylkanaph e um fornecedor Armeiro que "recarregue" com a Zivlahab sempre que ela precisar de recarga).

Acima de 80%: A mente e a criatividade do Armeiro começa a extrapolar os limites da simples mecânica, recorrendo à tecnomagia para construir itens mais extraordinários como arcanomúsculos de intensificação da FR das asas, minicanhões de energia celestial, cyberasas que substituem asas arrancadas ou permanentemente danificadas, geradores de tufões, turbinas, etc. Qualquer criação destas exigirá esforços como equipes conjuntas de Recíperes Armeiros, Virtudes Tecnomagos, utilização de matéria-prima muito rara, etc. Custo em Aprimoramento: cada item deve ser analisado separadamente, quase todos para campanhas épicas.



APRIMORAMENTOS

INQUISIDOR PRIVILEGIADO

3 pontos: Você é um Inquisidor Celestial (ver *Inquisição Celestial*) com alguma fama, o que lhe conferiu influência suficiente para manter um grupo de Inquisidores subordinados. Todos eles possuem seu mesmo grau de poder, com pequenas variações. O grupo pode ser unido, leal ou apenas profissional, de qualquer forma, eles trabalham bem em equipe e darão a vida uns pelos outros. A equipe de Inquisidores Celestiais conta entre 3-5 Captares.

MARCA FURTIVA

1 ponto: A utilização do poder *Marca* não é algo sutil, o anjo caçador precisa talhar a pele de seu alvo ferozmente, mostrando-lhe sua condição de caça. Porém, alguns já perceberam que, às vezes, é melhor a *Marca* servir apenas como um rastreador sutil que uma marca de vergonha, mesmo porque, muitas vezes, a caça é mais poderosa que o próprio anjo e o mesmo precisa de algum apoio de campo. Com o aprimoramento

Marca Furtiva, o anjo pode marcar uma vítima apenas tocando sua pele, sem necessitar fazer nenhum tipo de movimento brusco.

CAÇADOR DO SOBRENATURAL

2 pontos: Você possui um bônus de +25% nas perícias Rastrear e Investigação contra um tipo de criatura sobrenatural específica (vampiros, demônios, anjos, espíritos, einherjars, neteru, etc.).

AGENTE CEIFADOR

3 pontos: Você é um agente celestial do Ceifador, o anjo apócrifo encarregado de matar todos os mortos-vivos e fazê-los retornar ao ciclo normal das reencarnações na Roda dos Mundos. Como agente abençoado pelo Ceifador, você ganha +3 Poderes Angelicais, +2 de dano contra mortos-vivos, +20% no ataque contra mortos-vivos e pode ter uma identidade alternativa dentro do Clube de Caça (com

direito à amigos e documentos falsos ou não).

EX-ISLÂMICO⊕

1 ponto: Você foi um anjo islâmico, mas abraçou a religião cristã/judia. Membros de uma determinada Casta acolheram-no como um deles e ensinaram-no seus segredos. Em termos de regra, você pode aprender o poder exclusivo de uma Casta islâmica.

EX-CRISTÃO⊕

1 ponto: Você foi um anjo cristão, mas abraçou a religião islâmica/judia. Membros de uma determinada Casta acolheram-no como um deles e ensinaram-no seus segredos. Em termos de regra, você pode aprender o poder exclusivo de uma Casta cristã.

EX-JUDEU

1 ponto: Você foi um anjo judeu, mas abraçou a religião islâmica/cristã. Membros de uma determinada Casta acolheram-no como um deles e ensinaram-no seus segredos. Em termos de regra, você pode aprender o poder exclusivo de uma Casta Judia.

MÁSCARA DE GØGHIEL

5 pontos: Você possui uma identidade alternativa sobrenatural no Inferno, em Ark-a-Nun ou mesmo entre outros panteões. Mas não uma identidade qualquer, e sim uma identidade que é oculta mesmo de forças superiores. Como sua identidade é escondida fica à cargo do Narrador, seja a influência de um anjo apócrifo para livrá-lo da prática de pecados abertamente, seja um grupo de Nimbus influentes que o isentam de suas práticas perante o Conselho, seja o próprio Conselho Angelical, sejam poderosos e proibidos rituais de ocultação, o que

importa é que sua identidade sobrenatural é completamente encoberta pelo seu motivo. A identidade deve estar apregoada à uma missão: você espiona a politicagem infernal de uma cidade ou feudo infernal, os arquimagos arkanitas, uma seita apocalíptica, o panteão celta ou qualquer um dos inimigos da Cidade de Prata. O possuidor da identidade deve ter seus próprios meios de ocultar sua aparência angelical e simular os poderes da falta natureza de sua identidade alternativa, ficando à cargo apenas do aprimoramento ocultar possíveis usos de poderes para analisá-lo espiritualmente (como leitura de auras, por exemplo). Uma vez que a identidade alternativa tenha sido descoberta, o personagem perderá seus benefícios tão rápido quanto seus superiores secretos descubram o fato, ficando à mercê de seus inimigos. Esse aprimoramento possui diversas vantagens alternativas que devem ser cuidadosamente aprovadas ou não pelo Narrador, como, por exemplo, a possibilidade do anjo tornar-se um Caído e continuar seus serviços para a Cidade de Prata, mesmo adquirindo Poderes Demoníacos ou poderes de outros panteões. Algumas seitas angelicais são especialmente interessantes para esse aprimoramento, como os Anjos das Sombras e Gabrielitas.

ALIADO⊕ DAS VALKÍRIAS

1 ponto: Você possui uma aliança de longa data com as valquírias, guerreiras de Asgard. Você é confiável e bem-vindo na cidade celestial nórdica e pode manter alianças com alguns de seus membros por seus gloriosos feitos do passado. Sua aliança, porém, devido às constantes inimizades entre suas raças, é frágil. Você não poderá se envolver profundamente na política aasgardiana nem entrar na cidade em tempos de guerra.

ALIADO FIRBOLG CONVERTIDO

3 pontos: devido às ótimas relações dos arkanitas Firbolgs com as castas de Caçadores Alados, seu Personagem teve a oportunidade de formar uma aliança de fé com um gigante arkanita convertido à fé em Demiurge. Ele poderá sempre participar de aventuras e missões com seu Personagem, desde que seus superiores permitam a presença do arkanita.

PORTAL AOS CAMPOS DE CAÇA

(apenas Caçadores Alados Caídos, Anjos de Metrópolis e servos de Zarcattis)

2 pontos: O Personagem possui acesso livre aos Campos de Caça, no Abismo. Porém, toda entrada exige uma vitória para se sair; isso significa capturar uma presa de valor que esteja dentro dos Campos de Caça.

5 pontos: O Personagem consegue sequestrar uma criatura consciente caso vença uma Disputa de WILL vs. WILL, prendendo-a nos Campos de Caça de Zarcattis – a vítima também precisará obter uma vitória para poder sair deste local.

ZARCANTROPO

-5 pontos: Seu Personagem foi infectado pela praga mágica criada por Zarcattis para tomar conta das almas e corpos dos paradisiacos. Em momentos de grande fúria (definidos pelo Mestre), seu Personagem perde total controle sobre seus atos e se transforma em um monstro humanóide aberrante, de aparência biomecanóide, que irá atacar todos à volta até que mais nenhum ser consciente seja avistado. Em termos de regras, a nova forma apresenta:

FR+12 CON+12 DEX+6 AGI+12 INT 0 PER+3 CAR 0

IP+15, regenera 1d6 PVs/rodada

Garras 60/50 2d6+bônus FR

Mordida 30/0 3d6+bônus FR

Cauda Espinhuda 30/15 1d10+bônus FR

Asas Cortantes 20/15 2d6+bônus FR

Mais diversas outras armas naturais (lâminas, espigões, placas ósseas, tentáculos) com ataque/defesa entre 10 e 20.

CENTURIAO INVENCIVEL DESTITUIDO

-2 pontos: Antes patrocinado por algum Anjo de grande poder político na Cidade de Prata, seu Personagem por algum motivo teve seus valiosos artefatos da técnica Kanaph Zayin retirados de sua posse. Agora, ele possui o desejo de recuperá-los, buscando em esconderijos secretos em Spiritum, guardados em fortalezas pelas mais variadas criaturas, etc.





NOVOS PODERES

CAPTARE

(*Capture*)

Alguns poderes descritos a seguir aplicam-se apenas para Obscuri Capture. Os poderes sem tal descritor são possíveis para qualquer Capture.

Nível 1: *Marca Demoníaca.* Como o poder Marca dos Captares. Seres de Luz sentirão uma forte presença demoníaca no alvo deste poder. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 1: *Delator.* Com um teste de WILL vs WILL da vítima, o Obscuri Capture saberá de tudo o que a vítima sabe sobre quem está caçando, mesmo que esta não saiba nem mesmo o que viu. O Capture Caído tem acesso aos vestígios de energias presos a aura da vítima. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 1: *Ecos.* O Obscuri Capture é incapaz de produzir um único som se quer, durante a utilização deste poder. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 1: *Rastrear Luz.* Os Obscuri Captares são capazes de rastrear qualquer ser que retire suas energias da luz, num raio de 3 km. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 1: *Andar nas Paredes.* O Obscuri Capture é capaz de andar nas paredes. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 2: *Comunhão com a Caça.* O Capture é capaz de reconhecer o cheiro, os passos, o gosto (de fluídos vitais) e a aura da vítima que está procurando, bastando para isso tocá-la.

Nível 2: *Defesa contra o Mercado.* Numa disputa de WILL vs WILL de quem tenha sido alvo do poder Marca Demoníaca, o Obscuri Capture se torna imune a todos os efeitos danosos vindos da vítima durante 1d6 turnos. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 2: *Defesa contra o Mercado.* Numa disputa de WILL vs WILL de quem tenha sido alvo do poder Marca Demoníaca, o Obscuri Capture se torna imune a todos os efeitos danosos vindos da vítima durante 24hrs. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 2: *Atravessar Paredes.* O Obscuri Capture é capaz de atravessar paredes e portas simples literalmente, não é capaz de atravessar paredes de igrejas, ou que nelas estejam presos símbolos religiosos. Possível APENAS para Obscuri Capture.

Nível 2: *Sentir Efeitos Místicos.* O Obscuri Captare pode sentir efeitos místicos num raio de 300m. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 2: *Arma Secreta.* O Obscuri Captare é capaz de carregar seu armamento dentro de seu corpo, sendo ele do tamanho de uma espada de duas mãos ou um arco longo. Isso não prejudica em nada o movimento do Demônio. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 3: *Ordem de Caça.* O Captare é capaz de colocar o rosto da vítima na lista dos procurados da Cidade de Prata, alertando a todos os Anjos que possuam conhecimento desta que a uma nova presa a ser caçada, bastando para isso fixar seu olhar no alvo.

Nível 3: *Sangue de Mercúrio Fervente.* O sangue do Obscuri Captare é mercúrio, prateado, fervente e envenenara qualquer um que entre em contato com ele causando 1d10 , a vítima tem um direito a um teste de AGI para reduzir o dano a metade. O sangue também envenenará a vítima desintegrando suas células pouco a pouco, em termos de jogo o envenenamento por mercúrio causará dano de 1d6 a cada turno na vítima, até levá-la a morte ou até a mesma ser curada. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 4: *Dedicação Superior.* O Captare, quando parte no encaço de uma vítima específica, não poderá ser morto, a não ser que seus PVs chegarem a -4x o valor de PVs (por exemplo se a personagem possui 20 PVs, morrerá quando seus PVs chegarem a -80) Quando os Pvs do Anjo estiverem próximos do valor mortal, ele ja não enxergará nada mais alem do alvo, passando a atacar tudo em sua frente com um bônus de +4 em todos os testes. Quando a missão do Captare for concluída, ele sofrerá os mesmos efeitos que qualquer outro personagem: a morte.

Nível 5: *Faixas de Cytorak.* O Obscuri Captare é capaz de utilizar as Faixas de Cytorak que

são uma versão negra das Faixas de Luz da Cidade de Prata. As faixas podem ser invocadas a qualquer instante, causam 4d6 de dano e podem segurar inimigos com FR 24, mas precisam da Perícia Faixas de Cytorak para serem utilizadas. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 6: *Chamas da Fogueira.* Os olhos de um Obscuri Captare ardem em chamas, e apenas olhando para um inimigo, pode atear fogo no mesmo, com uma disputa de WILL vs WILL. O fogo perdura por 1D6 turnos e causa 4d6 pontos de dano. O contato visual pode ser mantido causando dano nos turnos que se seguem. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 6: *Tática Perfeita.* Passando um turno observando o inimigo, o Obscuri Captare pode descobrir fraquezas em seu adversário. Em termos de jogo ele adquire bônus de +1 em todos os testes e dano feitos contra o seu inimigo, para cada turno que passar observando sua vítima. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 7: *Tática Primorosa.* Passando dois turnos observando o inimigo, sem realizar nenhuma outra ação a não ser a esquiva, o Captare pode descobrir fraquezas em seu adversário. Em termos de jogo todos os ataques desferidos contra aquele inimigo nos próximos turnos, serão considerados ataques críticos e durarão até o término do combate.

Nível 7: *Sentir Foragidos.* Quando o Obscuri Captare se concentra ele terá a ciência de todos os seres foragidos, ou procurados pelo Inferno em um raio de 3 km de área. Possível APENAS para Obscuri Captare.

Nível 7: *Chaves do Inferno.* O Obscuri Captare pode enviar um foragido marcado, imediatamente para o Inferno, se for bem sucedido em um teste de WILL vs. WILL-3 da vítima. Possível APENAS para Obscuri Captare.

TELECINÉSIA

(Todas as Castas)

O poder da mente sobre a matéria sempre foi uma habilidade demasiadamente bruta. O anjo consegue manipular um objeto como se o tivesse em suas mãos, utilizando a força telecinética que seu poder lhe permitir. Através de intenso refinamento do da força telecinética, alguns anjos adquiriram algumas habilidades mais interessantes.

Nível 5: *Manusear dois objetos.* O anjo pode manusear mais de um objeto por vez em um mesmo turno, sejam duas facas, duas pistolas, duas espadas, etc. O anjo manuseará qualquer objeto com até 50kg como se tivesse DEX 18 (o bônus da Perícia específica contará para testes).

Nível 6: *Manusear múltiplos objetos.* O anjo pode manusear dois ou mais objetos por vez em um mesmo turno, sejam facas, pistolas, espadas, etc. O anjo manuseará qualquer objeto com até 50kg como se tivesse DEX 18 (o bônus da Perícia específica contará para testes). Cada objeto extra além do segundo causará um redutor de -20% na Perícia efetiva e todo teste de WILL durante o uso do poder será considerado Difícil.

CALCULISTIO

(Algozes de Lilith)

Nível 1: *Sentir Influência.* Observando a Aura das pessoas à sua volta o Anjo é capaz de perceber a atuação de poderes de Controle Mental e de Influência Emocional sobre os humanos. Não é capaz de identificar quem está controlando o humano em questão e necessita de um turno de concentração para identificar as auras dos humanos sendo controlados. Caso o Ser que esteja Controlando o humano em questão esteja de alguma forma encobrendo esse ato um teste de WILL vs WILL se torna necessário.

Nível 1: *Presença.* Idêntico ao nível homônimo do poder Adlig. Retirado do Livro

Vikings.

Nível 1: ***Mudar Aura.* Usando esse poder o Anjo é capaz de modificar a sua Aura como quiser. Isso é uma mudança em seu próprio espírito. Além de disfarçar seus sentimentos, ninguém será capaz de detectar se ele está mentindo.

Nível 2: *Frieza.* O Anjo passa a possuir um grande controle sobre suas emoções. Ele não mais é influenciado pelo medo, tristeza ou qualquer outra emoção que possa influenciar em sua missão. O Anjo recebe um bônus de +20% em todos os testes para resistir a qualquer tipo de Controle Emocional.

Nível 2: **Esconder a Arma.* O Anjo se torna capaz de esconder sua arma no Plano Espiritual. Ninguém será capaz de percebê-la até que ele a saque.



Nível 3: *Detectar Titereiro.* O Anjo se torna capaz de detectar o fluxo de influencia mental sendo capaz de identificar uma criatura sobrenatural que esteja influenciando um humano mentalmente. Caso o Ser que esteja Controlando o humano em questão esteja de alguma forma encobrendo esse ato um teste de WILL vs WILL se torna necessário. Pré-requisito: Sentir Influência.

Nível 3: *Natureza Ilusória.* O Anjo se torna capaz de suprimir a sua Natureza Angelical. Ao se utilizar desse poder nenhum ser será capaz de identificá-lo como um Anjo. Dessa mesma forma o Anjo será indetectável através de qualquer método de rastreamento que busque por Anjos ou Seres de Paradisia.

Nível 4: *Coração Gelado.* O Anjo se torna mestre de suas emoções. Ele se torna incapaz de sentir toda e qualquer emoção seja medo, tristeza ou até mesmo amor. De forma a executar sua missão com maestria o Captare sacrifica todo e qualquer tipo de emoção em prol de seu objetivo, restando no final apenas o seu amor por Deus. O Anjo recebe um bônus de 60 % em todos os testes para resistir a qualquer tipo de Controle Emocional.

Nível 5: *Escudo de Perseu.* O Anjo protege sua mente e se torna imune contra qualquer tipo de controle ou influencia mental. Toda vez que algum ser tenta influenciá-lo mentalmente o Anjo tem direito a um teste de WILL vs WILL, caso vença, o efeito se inverte e o ser sofre os efeitos do próprio poder.

UEVARIB

(Al'aainur)

Nível 1- O Al'aainur, se passar em um Teste de WILL vs WILL do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder demoníaco, por 1d4 turnos.

Nível 2: O Al'aainur, se passar em um Teste de WILL vs WILL do oponente, pode impedir

que seu oponente use algum tipo de poder demoníaco, por 1d8 turnos.

Nível 3: O Al'aainur, se passar em um Teste de WILL vs WILL do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder demoníaco, por 2d6 turnos.

NUR'BUKRA

(Al'aainur)

O Al'aainur invoca uma espécie de esfera aparentemente de fogo ou de luz com 30 centímetros de diâmetro que ao atingir o alvo não o queima e nem dá danos físicos, mas o faz sentir um sofrimento cruel e inexplicável, e que é mais doloroso de acordo com os pecados cometidos á Allah, que só vale apenas a pecados Islâmicos, não vale a pecados católicos ou cometidos contra Christos.

Exemplos de alguns pecados: Desrespeito a Allah, ao grande profeta Maomé, e o ao livro sagrado Alcorão (Al-Qur'na). Caso o alvo for um Muçulmano e descumprir as leis do Alcorão pode ser considerado um pecado.

Obs: O dano é determinado pelo mestre de acordo com os pecados cometidos pelo alvo, se o dano for muito alto e o alvo for um mortal este pode enlouquecer ou vir até a falecer, e um teste de WILL pode ser feito para reduzir o dano a metade.

Nível 1: O dano varia de 0 a 6 com um teste de WILL Fácil.

Nível 2: O dano varia de 0 a 12 com teste de WILL Normal.

Nível 3: O dano varia de 0 a 18 com teste de WILL difícil.

Nível 3: *Ramadi Ahmar.* O Al'aainur pode invocar tentáculos de chamas para agarrarem seus inimigos, os tentáculos possuem FR 18 e causam 3d6 de dano por contato a cada turno ou em um único golpe. O alvo pode realizar um teste de esquiva para desviar dos tentáculos.

Nível 4: *Wallahagga.* O Al'aainur pode envolver-se em uma aura que ira refletir

qualquer projétil lançado contra ele (sendo de origem mística ou não) Wallahaga deflete projéteis que podem causar até 4d6 e dano no Al'ainur.

AKUNA

(Nyahbinghi)

Nível 1: Sentir a Fera. O Nyahbinghi consegue detectar qualquer criatura paradisiana nas proximidades, e relativamente identifica o nível de poder (novato, mediano, experiente, herói).

Nível 2: Fúria de Jah. O Nyahbinghi recebe +20% em bônus de combate para qualquer Perícia enquanto estiver lutando, e também causa +2 pontos de dano em todos os ataques até o fim do combate. Este poder só pode ser ativado contra uma criatura que tenha causado algum mal aos rastafari (ferir/ofender um fiel, profanar um local sagrado, etc.).

Nível 3: Dormir. Este poder permite ao Nyahbinghi fundir-se a uma cachoeira enquanto recupera PVs e/ou Pontos de Fé. Neste estado, ele é impossível de ser detectado.

Nível 3: Savannah. Quando estiver em missão de caçar ou encontrar alguém, o Nyahbinghi receberá um bônus de +30% em todas as Perícias necessárias para encontrar o alvo. Ele também é capaz de ouvir os batimentos cardíacos ou a emoção do momento do alvo sempre que se concentrar. Este poder só vale para seres mortais (imortais, ressuscitados, mortos-vivos e construtos são imunes).

Nível 4: Trombetas de Gedeão. O Nyahbinghi fortalece seu corpo com energia angelical, conseguindo enfurecer os espíritos da terra quando bate seus pés no chão. O efeito disso é um tremor forte que obriga todos a realizarem um teste de AGI ou caírem



desequilibrados.

Nível 4: Grande Fúria de Jah. O Nyahbinghi recebe

+40% em bônus de combate para qualquer Perícia enquanto estiver

lutando, e também causa +4 pontos de dano em todos os ataques até o fim do combate.

Este poder só pode ser ativado contra uma criatura que tenha causado algum mal aos rastafari (ferir/ofender um fiel, profanar um local sagrado, etc.).

Nível 4: Grito de Jah. Todos os seres mortais e de índole maligna que ouvirem o grito de fé do Nyahbinghi fugirão automaticamente (imortais, ressuscitados, mortos-vivos e construtos devem fazer uma disputa de WILL vs. WILL).

Nível 5: Fera da Savannah. Quando estiver em missão de caçar ou encontrar alguém, o Nyahbinghi poderá assumir a forma de um animal predador com quem tenha afinidade, recebendo ainda um bônus de +40% em todas as Perícias necessárias para encontrar o alvo. Seus ataques com garras, presas ou outras armas naturais terão ainda um bônus de +4.

Nível 6: Mente Forte. Quando enfrentar criaturas em estado selvagem (Vampiros

tomados pela Sede de Sangue, Teriantropos, abissais de Zarcattis, animais predadores e demônios K'uei), o Nyahbinghi poderá dominar suas mentes por 1 cena ao vencer uma disputa de WILL vs. WILL.

KALKYDRA

(Chalkydri)

Nível 1: Juba do Manticora. A região do busto e dos ombros do Captare adquire uma densa juba. Durante toda a cena, o Captare recebe +5% em todos os Testes envolvendo CAR para intimidar ou amedrontar.

Nível 1: Olhos de Grifo. Os olhos do Captare se garantem visão melhorada e a capacidade de enxergar mudanças de Forma-Pensamento na área (presença de seres árcades, manifestação de Magia), ganhando PER+6 até o fim da cena.

Nível 2: Bico Grífico. A cabeça do Captare se transforma na cabeça de uma águia gigante, causando 1d4+bônus de FR, além de emitir um grito amedrontador que força qualquer ser árcade de Forma-Pensamento (Archuti ou Xiphara) a fugir caso erre numa Disputa de WILL vs. WILL. Este efeito dura até o final do combate.

Nível 2: Garras do Grifo. As mãos do Captare se tornam semelhantes às garras dianteiras de um grifo, causando 1d6+2+bônus de FR.

Nível 2: Praga do Mentiroso. Se o alvo tentar contar uma mentira (principalmente, fantasiar sobre uma história real), o alvo deverá passar numa Disputa de WILL vs. WILL para que sua voz não sofra alterações como forte afinamento, grasnar como um pato, sua história parecer tão enfadonha que não chama a atenção de ninguém próximo, etc.

Nível 3: Bênção do Cruzado. Abençoa a arma que estiver empunhando, dando a ela +1 ponto de dano, +3 contra seres árcades, +6 contra seres de Halzazee e monstros de Languedoc. Esta arma fica abençoada até o fim do combate.

Nível 3: Pele de Leão. A estrutura corporal do Captare assume características felinas, como a capacidade de correr de forma quadrúpede (dobro da velocidade correndo bípede), preparo contra quedas (-1d6 pontos de dano em quedas), flexibilidade (+15% em quaisquer Testes de AGI) e ainda IP+1. O efeito dura um período inteiro (dia inteiro de sol, ou noite inteira).

Nível 3: Presença do Manticora. A forma física do Captare adquire uma aura de dominação sobre formas inferiores. Durante 1d6 rodadas, o Captare recebe +15% em todos os Testes envolvendo CAR (30% se for especificamente para intimidar ou amedrontar).

Nível 4: Forma Grífica. O Captare assume a forma de um homem-grifo, com os seguintes ajustes de Atributos: FR+4, CON+4, AGI+4, CAR+2, IP+3. Suas Asas, os Olhos de Grifo, as Garras do Grifo e a Pele de Leão estarão automaticamente ativados. Esta forma dura um período inteiro (dia inteiro de sol, ou noite inteira).

Nível 4: Oblívio na Fé. Abençoa a arma que estiver empunhando e que já esteja sob efeito da Bênção do Cruzado, dando a ela +6 pontos de dano em qualquer situação (não cumulativos com o poder Bênção do Cruzado). Porém, cada ataque bem-sucedido elimina Forma-Pensamento de um ser árcade (o árcade atacado perde 3 pontos de CON por ataque). Esta arma fica abençoada até o fim do combate.

Nível 4: Ressurreição Efêmera. Qualquer ser arcadiano que tenha sido destruído em até 1 hora pode ser ressuscitado na forma de uma espécie de "Zumbi Xiphara": sua forma zumbi se degenerará com o passar do tempo, enquanto sua identidade será de acordo com a realidade onírica da região.

Ex: um Zumbi Xiphara vagando por Mavria assumirá a forma de um mandril falante, mas quando entrar na terra das 1001 Noites tomará a forma de um gênio, e quando

entrar em Halzazee se parecerá com um Ogro, etc.

Nível 5: Imolação do Oblívio. O árcade pecador (segundo os preceitos da Cidade de Prata) deverá Disputar WILL vs. WILL para não perder imediatamente 1d6 pontos de CON, na forma de chamuscas sagradas que eliminam a existência feérica do árcade. Esse efeito dura uma Cena.

Nível 5: Transmutação do Condenado. Um árcade de Forma-Pensamento (Archuti ou Xiphara) terá sua forma alterada para um dos monstros de Halzazee por 3d6 dias, caso não vença uma Disputa de WILL vs. WILL. Xipharas recebem um bônus de 15% para resistir.

Nível 6: Chuva do Oblívio. O Captare invoca uma chuva de fogo em toda a área (100m2) por 10 rodadas, causando a perda de 1d6 pontos de CON em todos os seres árcades dentro desta área.

EXORCISMO

(Caçadores Exorcistas)

Nível 1: Sexto Sentido. O Anjo consegue enxergar um espírito que esteja possuindo um ser humano. Um teste de WILL x WILL pode ser necessário para o espírito se esconder.

Nível 2: Golpear a alma. O Anjo consegue atacar o espírito dentro do seu hospedeiro. O personagem deve fazer um teste de WILL para ativar o poder por 1d6 rodadas. Em caso de Falha Crítica o anjo atacará o hospedeiro, pensando estar golpeando o espírito invasor.

Nível 3: Arrancar o espírito. Semelhante ao poder Recípere, porém permite arrancar o espírito invasor do hospedeiro.

Nível 4: Isca. Um poder arriscado que faz com que o Anjo pareça um alvo perfeito para a possessão. Caso o espírito falhe em um teste de WILL x WILL, passará a perseguir o personagem para tomar seu corpo, sem se importar com mais nada.

Nível 5: Armadilha Corporal. O interior do corpo angelical é como uma fornalha celestial que queima todas as impurezas. Qualquer espírito que tentar possuir o anjo

falhará pois levará 5d6 de dano e será imediatamente expulso do corpo celestial.

INQUISIÇÃO

(Inquisição Celestial)

Nível 1: Sentir o Mal. O inquisidor sabe quando o mal está no coração de anjos e outros seres. Ele percebe sua tendência para pecar, mas não sabe se o mesmo já pecou. Para usar esse poder, o inquisidor deve poder olhar nos olhos do alvo.

Nível 1: Perceber o Anjo. Apenas observando um anjo, o inquisidor pode discernir sua Casta, idade e quantos Pontos de Fé ele possui.

Nível 2: Disfarce Angelical. O inquisidor pode mudar sua aparência, assemelhando-se com membros de outra Casta.

Nível 2: Reconhecer a Vila. Concentrando-se durante três turnos em uma vila da Cidade de Prata, o inquisidor pode definir quem é o líder local e quais as principais castas residentes.

Nível 3: Perceber o Pecado. Olhando diretamente nos olhos de um anjo ou outro ser, o inquisidor pode saber exatamente qual dos 10 Mandamentos ele já transgrediu e qual dos 7 Pecados Capitais mais lhe influencia.

Nível 4: Exigir a Verdade. Mediante um teste de WILL vs. WILL e tocando a testa do alvo, o inquisidor pode exigir a resposta verdadeira de uma pergunta.

CONTIBO

(Meta-anjos)

Um dos mais terríveis poderes conhecidos entre os anjos, o Poder Angelical *Combo* visa a habilidade de um anjo de conjurar dois ou mais poderes ao mesmo tempo, uma vez que um anjo sem esse poder só poderá conjurar um poder por vez. Esse poder possui pouquíssimas restrições, como, por exemplo, poderes de múltiplas formas não podem ser combinados caso sejam incompatíveis, porém poderes de forma parcial, sim. Por exemplo, um anjo Chalkydri de Languedoc não poderá assumir sua forma de grifo (Forma Gráfica, Nível 4) e sua forma de lobisomem (Poder Único, Nível 4), porém

pode assumir a sua forma de anjo metálico (Tecnoanjo, poder Protetore, Nível 5).

Nível 1: Combo. O anjo pode conjurar dois Poderes Angelicais ao mesmo tempo sem penalidades. Ainda são necessários os devidos testes.

Nível 2: Super-Combo. O anjo pode conjurar três Poderes Angelicais ao mesmo tempo sem penalidades. Ainda são necessários os devidos testes.

Nível 3: Mega-Combo. O anjo pode conjurar quatro Poderes Angelicais ao mesmo tempo sem penalidades. Ainda são necessários os devidos testes.

Nível 3: Amálgama de Poder. Quando o anjo ficar impossibilitado de lançar mais de dois poderes por impossibilidade física (por exemplo, se ele lança um cone de fogo por uma mão, um raio elétrico por outra e ainda tem capacidade para um terceiro poder mas não tem mais mãos para isso) ele pode combinar o efeito de dois poderes, somando os danos. O Narrador deve criar a forma amalgamada da combinação desses poderes. Esse poder só pode ser usado uma vez por ataque (caso o anjo possua diversos ataques em um mesmo turno, poderá utilizar em todos).

Nível 3: Amálgama de Poder Avançado. Quando o anjo ficar impossibilitado de lançar mais de três poderes por impossibilidade física (por exemplo, se ele lança um cone de fogo e um raio elétrico, combina ambos com o uso do poder *Amálgama de Poder* e lança-os com uma mão, conjura uma espada de chamas com um terceiro poder na outra mão e ainda tem capacidade para um quarto poder mas não tem mais mãos para isso) ele pode combinar o efeito de até dois poderes diferentes duas vezes no mesmo ataque, somando os danos. O Narrador deve criar a forma amalgamada da combinação desses poderes. Note que poderes com um efeito único naquele turno não perduram com outros poderes de efeito contínuo (por exemplo, uma espada de fogo amalgamada com um raio elétrico não causará dano elétrico contínuo, e sim apenas naquele turno, e depois causará seu dano normal por fogo). Esse poder só pode ser usado uma vez por ataque (caso o anjo

possua diversos ataques em um mesmo turno, poderá utilizar em todos).

Nível 4: Ultra-Combo. O anjo pode conjurar cinco Poderes Angelicais ao mesmo tempo sem penalidades. Ainda são necessários os devidos testes. Esse poder só pode ser usado uma vez por ataque (caso o anjo possua diversos ataques em um mesmo turno, poderá utilizar em todos).

Nível 5: Combo Supremo. Como o poder *Amálgama de Poder*, só que pode amalgamar seus cinco poderes em um poder só. Só pode ser usado uma vez por Cena.





ITENS MÁGICOS

Ø,5

Mácula do Pecador (0,5 ponto): Esse veneno pode ser inoculado em dardos, lâminas, bebidas ou em alimentos (não pode cozinhá-lo com o veneno). Mácula do Pecador é um veneno especial que, após inserido no organismo de sua vítima, ficará ativo durante 2d6 dias. Ele age neurologicamente, com efeitos sucessivos cada vez mais agressivos, reagindo sempre que a vítima envenenada cometer algum dos 7 Pecados Capitais ou infringir um dos 10 Mandamentos. Como é um veneno, não há margem para interpretações: o mesmo funciona no sentido mais literal e direto de todos os pecados, seja mentindo, roubando, sentindo inveja, gula (mesmo a mera fome), etc. As três primeiras vezes que o veneno entrar em ação, eliminará 1d6 PVs da vítima enquanto o mesmo estiver no organismo (ou seja, não regenera). O quarto e quinto efeito elimina 1d6 pontos no atributo inteligência e Força de Vontade, respectivamente. O sexto efeito causa paralisia parcial do corpo, perdendo

2d6 pontos de Destreza e Agilidade. O sétimo efeito causa paralisia total. Todos esses efeitos são permanentes, à não ser que o alvo recorra à curas mágicas, que NÃO farão efeito até o fim dos 2d6 dias. Os efeitos acima são gerados com uma dosagem; duas ou mais dosagens prolongam o efeito.

I,Ø

Esfera Alarmante: uma esfera de metal cromado e polido do tamanho de uma laranja. Utilizada para alertar o usuário de movimentação ao seu redor. Também possui a função de emitir um alerta para atos visíveis à olho nu num raio de 3m ao seu redor.

Granada do Sono: uma pequena algibeira contendo nada mais do que areia. A mesma, porém, quando desamarrada e jogada em uma área, faz qualquer um que não passe em um teste de WILL vs. 3D num raio de 30m cair em um sono profundo. A Granada do Sono funciona durante 3 rodadas, precisando de uma rodada para iniciar seus efeitos (tempo utilizado pelo anjo para jogá-

la no alvo). Os alvos que caírem no sono, claro, continuarão dormindo até que algo os acorde. O item só pode ser utilizado uma vez.

2,⊙

Ungüento do Espião Profano: untando o corpo com esse unguento, para quaisquer formas de detecção de Focus 4 ou Nível 4 de poder ou inferior, o anjo é um Caído.

Ajna da Comunhão: esse objeto é um pequeno "terceiro olho" prateado do tamanho de uma unha. Permite a comunicação vocal com outro anjo que possua também um Ajna da Comunhão, não importa o Plano ou a distância. Muito utilizado para trabalhos em equipe, com um anjo de apoio logístico.

3,⊙

Elmo da Prontidão: um elmo prateado com muitos olhos de um azul gélido, permite ao usuário nunca ser pego em um ataque surpresa.

4,⊙

Anel da Invisibilidade: quando usando o anel, o anjo torna-se invisível.

5,⊙

Olho de Prata: recentemente alguns magos Capture tentaram simular a tecnologia do metal líquido. O expoente atual é, além de alguns aparatos tecnomágicos experimentais, o Olho de Prata, que consiste em preencher o globo ocular vazio de um anjo com prata líquida mística. O processo é indolor. Uma vez que o olho é preenchido com a substância, a mesma se mantém no globo, funcionando como um novo olho, porém sempre em movimento dentro do mesmo, deixando perceptível para qualquer um que olhe sua consistência metálica e

prateada. O Olho de Prata confere ao usuário infravisão, visão noturna perfeita e detecção de magias.

6,⊙

Tatuagem de Fé: uma tatuagem mágica que confere uma habilidade específica ao usuário. Dentre elas, estão (escolha uma):

*Atributo +3

*Perícia +50%

*Aprimoramento físico/mental/espiritual de 3 pontos

*+20 pontos de Fé

8,⊙

Arma vs. Caídos: essa arma possui diversas versões, dentre estas, espadas, lanças, machados, e até mesmo pistolas de grosso calibre. É tratada como uma arma+8 que causa dano triplo em Anjos Caídos.

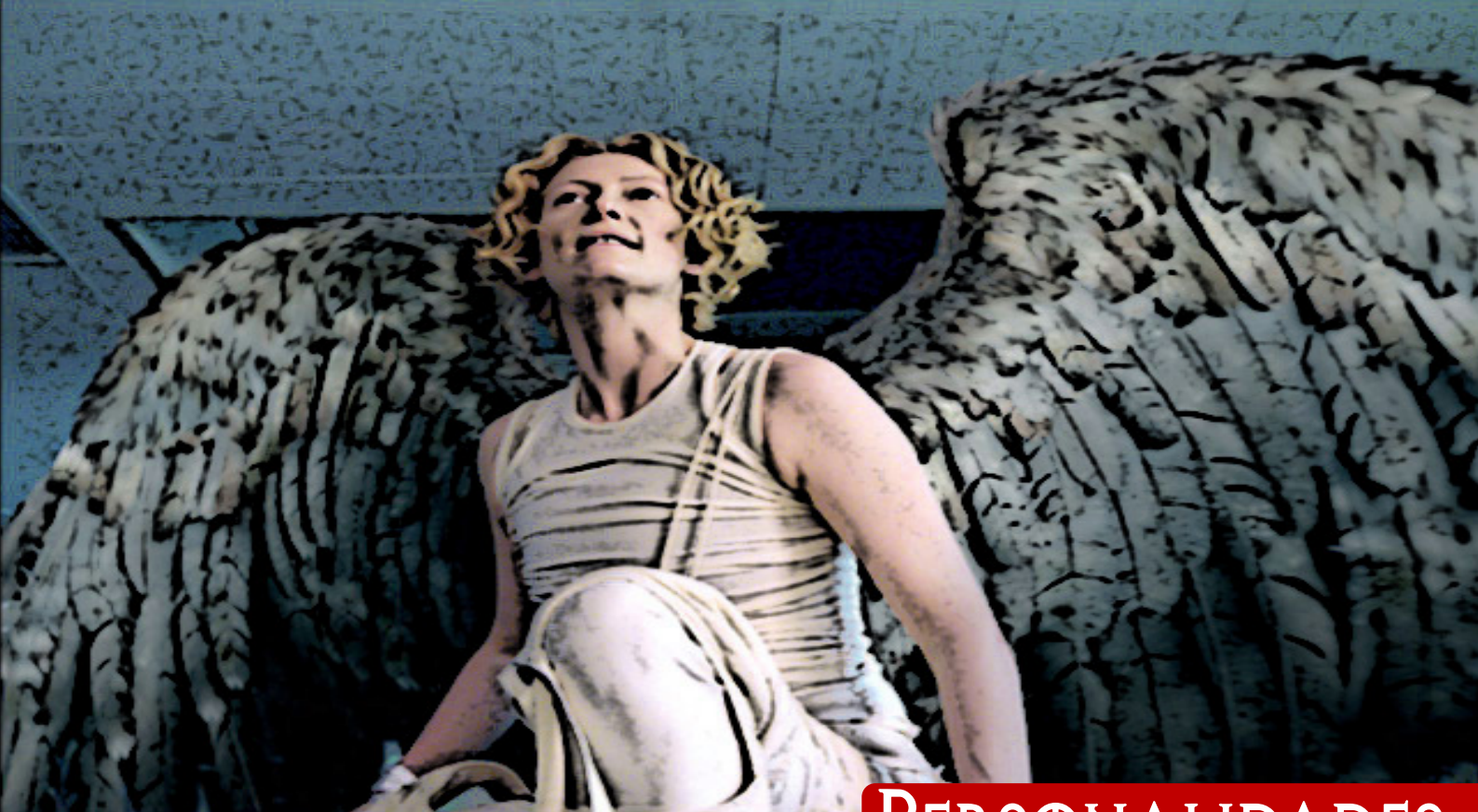
Armadura de Combate High-TechMagic: em resposta à grande necessidade dos Capture de possuir poder bélico emergencial em algumas situações, foi desenvolvido, baseado no poder dos Protetore Virtude *Tecnoanjo* a Armadura de Combate High-TechMagic. É um traje de combate completo com asas metálicas e poder de vôo (dada a impossibilidade dos anjos utilizarem o poder *Asas Astrais* utilizando a armadura). O traje é fortalecido com placas de kevlar e aço místico propriamente amortecidos para absorver o impacto de golpes brutais e projéteis físicos, conferindo IP 12 cinético/10 balístico. Como acessórios, é armado com um sistema mágico de Cone Chamas concentrado em ambas as manoplas, permitindo o usuário emitir línguas de fogo plásmico que causam 4d6 de dano 5 vezes por dia de cada manopla. O capacete ainda possui um *link* com todo o restante do traje possibilitando saber precisamente quanto dano o traje ou seu usuário receberam. O usuário da Armadura de Combate High-

TechMagic possui implantado em sua coluna vertebral uma “segunda coluna” metálica, externa ao corpo físico do anjo, cuja qual permite a conjuração/exconjuração da armadura. O uso dessa armadura é altamente controverso na Cidade de Prata: enquanto cientistas e armamentistas Captare mais vanguardistas, com apoio dos Virtudes, alegam que é apenas uma arma, conservadores inflamam-se acusando-os de buscarem melhorar os corpos angelicais criando a armadura no próprio formato de um anjo, até mesmo com asas, e assim a Criação pretender se tornar Criador, uma ofensa ao próprio Demiurgo.

9,Ø

Simulacro Extra: mediante sua influência na Cidade de Prata, o anjo conseguiu um simulacro extra para si. Para utilizá-lo, o mesmo passou por uma cirurgia espiritual e intenso treinamento. Para adquirir esse item mágico, o personagem precisa do aprimoramento *Alma Dupla* (versão inversa, onde uma alma habitará dois corpos).





PERSONALIDADES

GOGHIEL

⊕ PRÍNCIPE ÉLITI

Anjo Elim de 7.000 anos

Escala Épica 2

CON 40 FR 46 DEX 60 AGI 60 INT 30 WILL 44

CAR 32 PER 50

Garras 100/0 1d6+19

Espada 150/120 1d10+2d6+25

Esquiva 100/0

#Ataques [14], IP 33, PVs 95+596

Principais Perícias: Briga 90/90, Esquiva 100%, Paradísia 90%, Spiritum 80%, Cárcere das Feras 40%, Terra 100%, Ark-a-Nun 80%, Infernun 70%, Tenebras 50%, Abismo 20%, Oculito 100%, Rituais , Estratégia 110%, Tática 110%, Liderança 125%, Intimidação 85%, Empatia 75%, Naphttulyim 100%.

Manobras de Combate: Evasão Angelical 40%, Ataques Aéreos 25%, Ataque com Asa 25%, Carga em Vôo 40%, Defesa com Asa 100%, Empurrão de Vento 25%, Flutuação 30%, Fortalecer a Asa 70%, Furar o Vento 25%, Levantar Poeira 15%, Skyflip 55%, Refém 40%, Lutar com Duas Armas 50%.

Principais Poderes: Aumento de Atributos (Força 5, Destreza 10, Agilidade 10, Constituição 7, Força de Vontade 8, Carisma 4, Percepção 10), Asas Astrais 5, Avidan (

Brandir a Espada, Marcar o Assassino, Passagem sem Rastros, Lâmina Ensangüentada, Ataque Súbito, Isca, Ataque Circular), Benção (Cura de Doenças Naturais, Abençoar, Água Benta, Cura de Venenos, Afastar Espíritos, Abençoar Armas, Rejuvenescimento, Beleza), Captare (Marca, Detectar Marcas, Sentir Característica, Rastreo, Objetos, Rastreo de Marcas, Baisea, Disfarce Sobrenatural, Apagar Características, Detecção de Teleporte, Enxergar, Rastrear Marcas Desconhecidas, Duplicar Marcas, Rastreo Avançado, A Marca de Iscariotis, Cheiro de Medo, Automarcação, Caçada, Anular Marca de Iscariotis), Combate (Imunidade à Dor, Aumento de Dano, Imunidade ao Medo, Esconjuro do Mal, Medo), Comunhão 3, Defesas 25, Defesas Especiais (Imunidade à Doenças, Alimentos, Imunidade à Venenos, Proteção vs. Mal, proteção vs. Bem, Campos Magnéticos, Oxigênio, Imunidade contra Armas Não-Mágicas, Imunidade à Dominação, Imunidade contra Armas Mágicas, Imunidade Astral, Invulnerabilidade à Poderes Árcades, Invulnerabilidade à Poderes Demoníacos), Disfarces (Máscara, Camaleão, Doppelganger), Energização (Força, Destreza, Constituição, Agilidade, Força de Vontade, Índice de Proteção, Fé,

Energia Mística, Vida), Glifo (Marca Angelical, Proteção contra Mortais, Proteção contra Espíritos, Proteção contra Psiônicos, Proteção contra Fadas, Proteção contra Demônios, Proteção contra Grandes Demônios), Neyzach (Despertar Instinto, Desejo de Vitória, Instinto Animal, Distúrbio da Razão, Fúria Divina, Pensamentos Instintivos, Vitória Furiosa, Conquistador Divino), Regeneração 11, Simulacro 4, Telecinésia 15, Templia (Carga, Ataque Cordenado, Espalhar Sangue, Ataque Brutal), Kalkydra (Olhos de Grifo, Garras do Grifo). Goghiel ainda possui diversos Poderes Únicos.

Poderes Sefiróticos: Paradísia (Submeter, Força dos Planos Superiores, Vontade, Submissão Múltipla, Poder Concentrado, Energia Elevada, Revitalização), Caos (Controle Fraco da Probabilidade, Movimento Livre, Um Pouco de Sorte, Energizar Arma, Desestabilizar Energia, Epifania), Arcádia (Dedução, Perceber a Fé, Estabilizar Energia, Convergência de Pensamentos, Dar Forma), Abjuração (Ilusão Estática, Obscurecimento, Interferir em Magia, Esquecimento, Segredo, Fechar Portais, Presença Arcana, Véu do Ocultamento, Grande Véu do Ocultamento, Aura Inexistente, Face de Sombras).

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas 5, Influência (Burocracia e Política; Cidade de Prata) 4, Fama (Cidade de Prata) 4, Ambidestria 2, Armas de Fogo 9, Recursos e Dinheiro 8, Contatos e Aliados 10, Poderes Mágicos 17, Afinidade Tecnológica 2, Item Mágico (cimitarra djinn +8) 8, Item Mágico (cinturão mágico, lhe confere o poder Ataques Extras 10, permitindo 6 ataques extras por rodada) 9, Memória 4, Pontos de Fé 6, Pontos Heróicos 8, Dívida de Gratidão 2, Forças Militares 300 (2.400 Captare Poderosos), Identidade Secreta 17, Resistência à Magia 5, Sábio (Rastreo) 1, Reputação 3, Sociedade Secreta (Ordem da Era de Aquário) 10, Fúria -2.

Magia: 32 Pontos de Magia

Criar 4, Controlar 4, Entender 4, Fogo 6, Luz 6, Trevas 5, Humanos 4.

-Sempre ataca primeiro em um combate com acerto automático.

*-Não gasta turno para sacar sua arma.
-Iniciativa é 1d10+63.*

-Não sente dor.

-Não sente medo, natural ou sobrenatural.

-IP 43 contra poderes demoníacos.

-Não pode ter sua mente lida por nenhum meio mágico ou sobrenatural.

-Pode diminuir o Focus de um mago em 4d6 pontos por 1d6 rodadas.

-Possui 5D de resistência à qualquer magia e 12D de resistência à magias do caminho Spiritum.

-Todo inimigo à menos de 5m sofre -10% em ataques, defesas e qualquer teste de atributos.

-Possui uma aura de medo (WILL vs. WILL) contra criaturas malignas.

-Pode voar com asas à 1200km/h (as asas "somem" de suas costas à vontade).

-Regenera 2PV/rodada.

-Regenera 1 Ponto de Vida, 1 Ponto de Magia e/ou 1 Ponto de Fé por rodada durante uma missa, podendo acumular até 10 PVs, 5PMs e/ou 5PFs.

-Possui uma aura de poder que causa 4d10 de dano para quem tocá-lo (pode diminuir a aura à vontade).

-Pode emitir rajadas de energia de 3d8 de dano à vontade.

-Possui os aprimoramentos Local Sagrado 10 e Identidade Secreta 17, tendo então 10 locais de controle pessoais e 17 identidades alternativas falsas.

Considerado o primeiro Elim, Goghiel é na verdade um Apócrifo tão antigo quanto os populares Miguel, Gabriel, Metatron e outros. Suas tendências bélicas o levaram a se assumir como um Elim, e inclusive a ser considerado como Príncipe dos Elim – tal histórico lhe rendeu como epítetos "Primeiro Elim" e também "Príncipe Conquistador".

Com o fim da Primeira Rebelião (evento que o tornou lendário na Cidade de Prata

após suas épicas batalhas e vitórias incontestáveis), Goghiel passou a caçar rebentos das falanges do Portador da Luz, até que um dia ele desceu ao Fosso de Leviathan e lá entrou em contato com o edhênico, evento que o fez repensar seus atos como Apócrifo de Demiurge e sua função verdadeira na ordem dos planos.

Nos séculos seguintes, Goghiel assumiu existências ilusórias para manipular eventos que trariam o Armageddon a todos os planos da Orbe. Entre suas ações estão a invasão ao Poço do Conhecimento (na Biblioteca dos Conhecimentos Akashicos), a aniquilação do Anjo do Silêncio Vahuuxiah (fato que lhe deu a liderança secreta da Ordem da Era de Aquário – um grupo muito restrito de Anjos que supostamente agem para preparar a Cidade de Prata e os fiéis a Demiurge para os eventos apocalípticos) e os planos de invocação das Tzitzimime astecas, de várias Múmias poderosas e dos Demônios-Nazistas do Reich.

Mesmo com sua grandiosa fama construída na Primeira Rebelião, Goghiel também é lembrado como um dos principais instrutores dos Chalkydri, os exóticos Anjos-Grifo que atualmente estão sediados e atuando com fervor no plano arcade de Languedoc. Diversos poderes ligados à fúria e a características animais foram aprimoradas por Goghiel, que é também tido como “padrinho” de todos os Elim com características de tigre.

Entre as histórias de grandes batalhas que são contadas aos Captares, Elim e Ophanim em treinamento, está a épica batalha de Goghiel contra Cernunnos, o deus-cornudo dos celtas. Durante as campanhas de extermínio da Cidade de Prata contra as divindades pagãs espalhadas pela Europa junto aos povos bárbaros, Goghiel invadiu e enfrentou Cernunnos, combatendo dezenas de

milhares de animais-construtos que Cernunnos invocava ininterruptamente contra o Príncipe Conquistador. Com grandes habilidades, Goghiel destruiu cada construto e ainda lutou fisicamente contra a divindade celta, numa batalha que durou dias. Uma trégua foi instaurada após negociações entre Dagda e Miguel, mas esta rixa nunca foi totalmente resolvida entre os dois seres milenares.

Sua fama ainda se estende com sua ingressão disfarçada aos Campos de Caça da tenebrita Zarcattis, ato que lhe permitiu compreender os sistemas de caça e recompensa da tenebrita, o modus operandi dos Anjos Caídos e Anjos Metropolitanos que lá ingressavam, além de ter detectado (mas sem dados mais consolidados) os planos de Zarcattis quanto à criação da praga mágica da Zarcantropia.

Após tantas aventuras e histórias épicas famosas, Goghiel finalmente enfrentou e quase destruiu a existência de Miguel, quando o próprio Leviathan manifestou uma pequena parcela de sua essência para obliterar o Primeiro Elim definitivamente. Os Elim sentiram o choque desta perda e viram-se sob constantes olhares suspeitos do Conselho de Júpiter quanto às suas ações impulsivas e bélicas.

ASTRID

CAÇADORA DE ESTRELAS

Oostegorita

Escala Épica 2

CON 36 FR 35 DEX 23 AGI 25 INT 20 WILL 21
CAR 17 PER 23

Briga 150/150 3d6+11

Lança 90/90 1d6+13

Espada 100/100 1d10+11

#Ataques [4], IP 13, PVs 75+120

Principais Perícias: Estratégia 90%, Tática 110%, Interrogatório 80%, Intimidação 100%, Liderança 90%, Rastreo 120%, Atuação 69%, Disfarce 69%, Oculto 80%, Paradísia 70%, Conhecimento (Cidade de Prata) 30%, Conhecimento (Oostegor), Teologia 63%.

Principais Poderes: Asas Astrais 5, Capture (Marca, Detectar Marcas, Sentir Característica, Rastreo, Objetos, Rastreo de Marcas, Baisea, Apagar Característica, Detecção de Teleporte, Enxergar, Marca de Iscariotis), Combate (Imunidade à Dor, Aumento de Dano, Imunidade ao Medo, Esconjuro do Mal, Medo), Defesas 30, Defesas Especiais (Proteção vs. Mal, Fogo 10, Imunidade a Doenças, Alimentos, Imunidade a Ácidos, Imunidade a Venenos, Proteção vs. Bem, Oxigênio, Campos Magnéticos, Aura de Medo, Imunidade contra Armas Não-Mágicas, Imune à Dominação, Imunidade contra Ataques Mágicos), Regeneração 16, Ataques Extras 6, Controle Mental (Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, Previsão, Mentira, Aversão, Vanish, Localização, LockVogel, Gross LockVogel), Garras 3. Magia: 15 Pontos de Magia. Criar 2, Controlar 3, Entender 2, Luz 5, Fogo 5. *-Regenera 5PVs/rodada.*

A oostegorita Astrid foi uma poderosa aliada de Lúcifer na catequização de Oostegor e a construção de seu castelo no plano. Durante a colossal batalha de Demiurge no Abismo,

Astrid foi a responsável pela aniquilação dos monstros corrompidos que jorravam de cada gota de sangue do poderoso lorde tenebrista que enfrentou o criador da Cidade de Prata. De uma fé inabalável a Demiurge e lealdade incontestável a Lúcifer, Astrid defendeu até o fim os limites do Castelo Oostegor, até o momento em que Christos utilizou sua Espada de Mil Sóis para devastar todo o plano, quase exterminando a oostegorita, conhecida entre os seus como "a Caçadora de Estrelas", pois ela capturava espíritos de luz (Aether Spirits) para torná-los escravos a serviço da fé monoteísta do criador da cidade multiorbital, chamados Estrelas de Fé. Das ruínas do castelo, Astrid se retirou para um bolsão planar que ela própria criou sobre um asteroide do plano físico marciano, um asteroide que recebeu o nome terreno de Astrid, mesmo que astrônomos terrestres não distinguissem a verdade: o nome da oostegorita já ressoava na Arcádia, e esta ressonância é que influenciou o batismo do nome do asteróide.

Aparentemente, os céus dos Campos de Marte, na Cidade de Prata, vêm observando a movimentação do asteroide Astrid, o que preocupa os generais Captares e principalmente o Conselho dos Nimbus. Os grandes governantes e conhecedores de Oostegor vêm se preparando caso o exército de Estrelas de Fé decidam entrar nos Campos de Marte.