

с
н
а
б
с
с
д
ш
с
о

Juhad

Guerra Santa

FACES DA FÉ

Antônio Augusto Shafiel



Netbook



Fly

Faces da Fé

Suplemento virtual para o RPG Jyhad: Guerra

Autor:

Antônio Augusto Shaftiel

Obras do Autor

Entre Anjos e Demônios

Assassino de Almas

Busca por Sangue

Editora Daemon

www.daemon.com.br

Comunidade no Orkut

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1407353>

Atenção: Jyhad: Guerra Santa e Faces da Fé são livros que usam como base as religiões do mundo real, mas com histórias e transformações literárias que as deslocam para um mundo de imaginação dominado pelo fanatismo religioso e guerras místicas, o Mundo de Trevas. Nem todas as informações contidas nos livros são reais. Isso é apenas um RPG e não um guia religioso.

Netbook produzido por:

REDERPG

www.rederpg.com.br

Editoração Eletrônica &**Projeto Gráfico:**

Adriana Almeida

Ilustrações:

IG Barros (capa, com cor de Paulo Henrique), Alexandre Bar, Neriga, Birous, Bernardo Vieira, Fábio MacBaltz, Glauco Nobre, Victor Zago, Paulo Ítalo

Introdução

Jyhad: Guerra Santa trata de religião, seja dos aspectos mais benevolentes, como as palavras de perdão e iluminação dos livros sagrados, ou da história repleta de guerra e sofrimento que seguiu o judaísmo, cristianismo e o islamismo. Nesse suplemento, procurei abordar ambas as partes, tantas as boas quanto as ruins. Algumas delas estarão em um espaço cinzento, difícil de definir. Caberá ao Mestre de Jogo e aos

jogadores definirem como abordá-las no jogo, pois religião é muito um caso de interpretação.

Dois capítulos delicados foram o das relações das ordens de magia com as religiões e o dos inimigos. Citar as opiniões dos magos pode ser uma tarefa dúbia. Preferi colocar as relações dessas sociedades na primeira pessoa, para mostrar que estava me dirigindo justamente a como aquela seita pensa das religiões. Muitas vezes, a visão não tem como ser boa e pode estar carregada de preconceito. Achei melhor colocar esse aviso aqui na introdução para evitar qualquer confusão posterior.

Foi por esse mesmo motivo que preferi não colocar muitas sociedades reais no capítulo de antagonistas. É difícil definir um antagonista da religião sem cair diretamente em um preconceito, ofensa ou confusão ideológica. Abordar uma sociedade baseada em um filme ou romance foi uma boa saída. Talvez essa seja a única parte relativa ao Jyhad que não tenha sido retirada da bibliografia citada no final.

Espero que apreciem esse suplemento. Tenho certeza que gerará muitas idéias para toda espécie de aventuras, dando um novo fôlego à linha Daemon.

Capítulo 1

Seitas, Sociedades e Ordens Mundanas



Catolicismo

A Igreja Católica possui inúmeras ordens cujas missões são as mais variadas possíveis. Elas possuem suas próprias regras, mas as seguintes são comuns: celibato, obediência aos superiores da ordem e votos de pobreza. Dois exemplos são os franciscanos e as irmãs carmelitas que trabalham com caridade, buscando uma comunhão com Demiurgo baseada na humildade e no desapego ao que é material.

Opus Dei

A Opus Dei, Obra de Deus, é uma chamada prelazia pessoal da Igreja Católica, isto é, não compreende uma diocese em si, pois seus fiéis continuam freqüentando igrejas locais, mas possui uma organi-

zação e é reconhecida pelo Papa. Foi criada na Espanha por José-Maria Escrivã de Balaguer e tem como objetivo principal infiltrar-se nos centros de trabalho e políticos do mundo. Cada vez mais, torna-se uma entidade poderosa com membros fiéis à causa de Christos. Sua organização conta com três tipos de membros. Os primeiros são os numerários, engajados nos votos de pobreza, obediência e castidade. Costumam ser pessoas cultas que se entregaram ao estilo de vida pregado pela Opus Dei. Os agregados são pessoas sem formação universitária de algum modo ligados à Opus Dei, talvez através de parentes numerários. Essas duas classes de membros vivem nas casas da Obra e costumam entregar todo o dinheiro de seus honorários à prelazia. Os supra-numerários também são membros fiéis, porém são casados e constituem a face socialmente mais visível da organização.

O recrutamento geralmente acontece em colégios católicos e

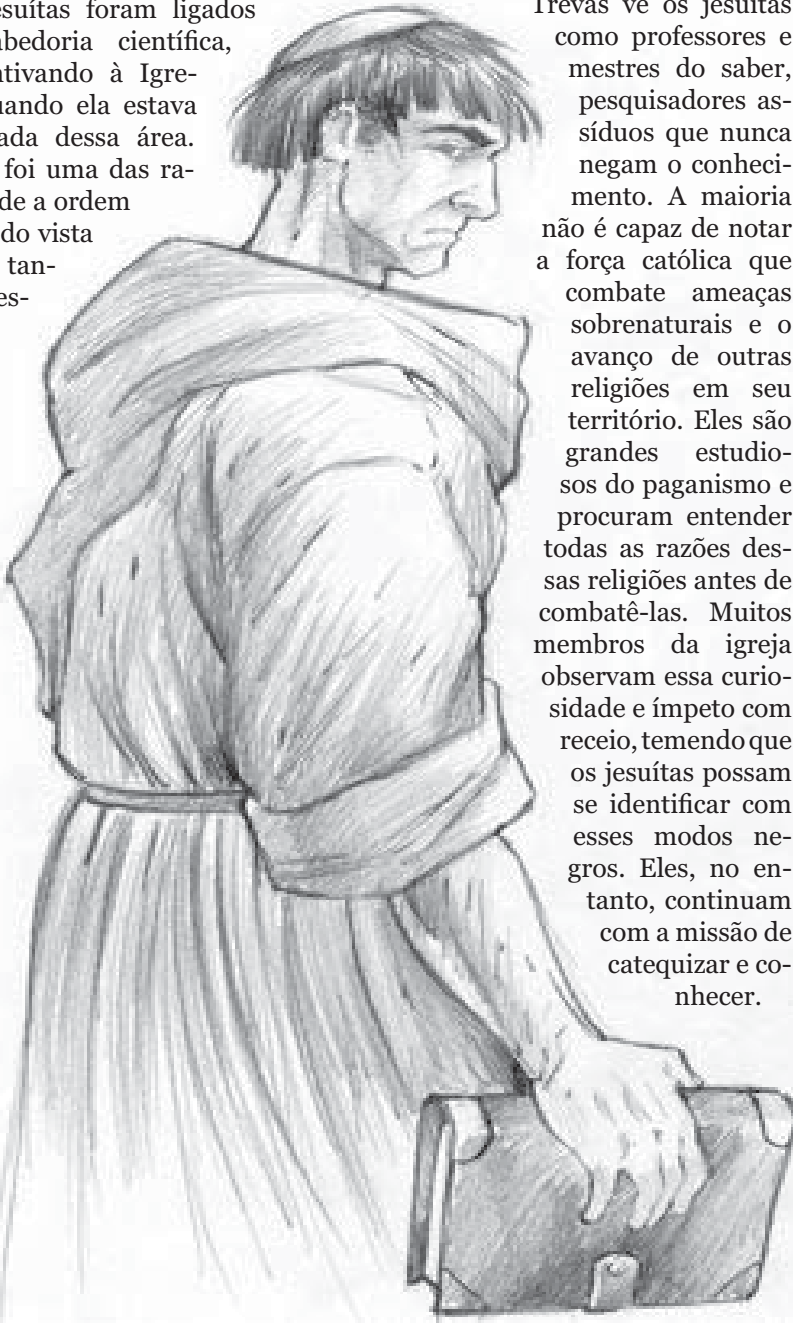
a doutrinação é feita aos poucos, quando as mentes mais brilhantes são escolhidas. Entre os deveres dessa doutrina estão a freqüência assídua à missa, rezar o rosário e efetuar leituras religiosas. A auto-flagelação costuma ser encorajada.

A organização, no entanto, não pode ser vista apenas com esses dados. Existem várias ordens e meios em que a Opus Dei atua em obras de caridade e trabalho para obtenção de educação e evangelização.

A Opus Dei possui membros importantes em todo o Mundo de Trevas e sua influência se alastra cada vez mais. Eles entram em combate nos terrenos políticos tanto abertos quanto privados, demonstrando sua fé católica e não recuando quando precisam enfrentar ameaças às palavras que acreditam.

Jesuítas

A Companhia de Jesus foi fundada por Inácio de Loyola, um ex-oficial espanhol do século XVI. É conhecida por ser uma ordem religiosa baseada na disciplina e, alguns dizem, ter relações com o modo de vida militar. Sua obediência às regras é uma das exigências máximas e o compromisso com o conhecimento e a catequização são importantíssimos aos olhos dos membros. Desde o início, os jesuítas foram ligados à sabedoria científica, incentivando à Igreja quando ela estava afastada dessa área. Essa foi uma das razões de a ordem ter sido vista com tanta des-



confiança, porém seu sucesso na catequização pelo mundo garantiu sua sobrevivência e renome.

Os jesuítas sempre foram uma grande força católica no mundo negro da conspiração. Liderados pelo Padre Geral, às vezes chamado de general ou Papa Negro, tamanha sua importância, eles lutaram contra os cavaleiros teutônicos convertidos para o protestantismo e garantiram a força católica no sul da Alemanha. Nos dias de hoje, o Mundo de

Trevas vê os jesuítas como professores e mestres do saber, pesquisadores assíduos que nunca negam o conhecimento. A maioria não é capaz de notar a força católica que combate ameaças sobrenaturais e o avanço de outras religiões em seu território. Eles são grandes estudiosos do paganismo e procuram entender todas as razões dessas religiões antes de combatê-las. Muitos membros da igreja observam essa curiosidade e ímpeto com receio, temendo que os jesuítas possam se identificar com esses modos negros. Eles, no entanto, continuam com a missão de catequizar e conhecer.

Símbolo: No Mundo de Trevas, os jesuítas possuem o símbolo de uma Cruz branca sobre um fundo escuro.

Organização: A Companhia de Jesus tem sede em Roma, onde vive o Padre Geral. Os Superiores Provinciais o auxiliam como responsáveis de uma determinada região. Os Superiores Locais são o ponto de apoio para as questões administrativas e religiosas.

Congregação para a Doutrina da Fé

A Inquisição católica ainda existe, apesar de ter tomado outros moldes no Mundo de Trevas. O nome mudou para a Congregação para a Doutrina da Fé, que se diz incumbida de evitar heresias e desvios dentro da doutrina católica. Seu papel não é só o de caça e julgamento como ocorria na Idade Média. Agora existem as avaliações do que afeta a igreja em questões de fé, vindo de dentro ou de fora. Muitas vezes, os bispos responsáveis pela Congregação são fundamentalistas e evitam idéias novas ou amadurecidas. Alguns recusam as idéias do Concílio Vaticano II. No entanto, eles também fazem um trabalho útil ao perseguir a corrupção dentro da Igreja, principalmente aquela perpetrada por seitas infiltradas ou demônios.

Uma facção da Congregação ainda é formada por inquisidores encarregados de caçar os inimigos sobrenaturais. Eles são grandes adversários políticos dos jesuítas e do Templo Fiel, porém trabalham em conjunto com esses quando seus superiores exigem. Essa facção cuida de unir leigos católicos para as guerras religiosas contra os magos, vampiros e demônios. Enquanto os padres cuidam das investigações e avaliação

dos perigos, os caçadores assumem o papel mais dinâmico e agressivo. Ainda sim, existem alguns religiosos ordenados que participam ativamente das caçadas, principalmente quando os alvos são vampiros ou demônios, pois então não há restrições quanto às leis de não derramar sangue ou de não matar, afinal, tais criaturas malignas não estão incluídas como capazes de morrer ou sangrar no sentido humano da palavra.

Símbolo: A Congregação não utiliza nenhum símbolo em especial a não ser os próprios da Igreja Católica. Usam hábitos pretos quando em missão.

Organização: A sede da Congregação está em Roma e seus membros espalhados por onde quer que haja grande concentração de católicos. Eles seguem a hierarquia tradicional para Igreja Católica.

O Templo Fiel

Os Pobres Cavaleiros de Christos e do Templo de Salomão foram fundados por Hugo de Payns com o apoio de São Bernardo de Clairvaux ainda no século XII com o objetivo de proteger os peregrinos nas cruzadas. Tornou-se

uma das ordens mais poderosas do mundo após assumir o papel de banqueiros e procurar por relíquias perdidas no Oriente. Os templários eram, além de guerreiros, grandes credores de pessoas importantes na Europa. O rei Filipe o Belo, da França, era um deles e foi um dos que conspirou para a eliminação da ordem. A Inquisição agiu duramente contra os templários e o grupo foi extinto, passando a existir apenas como sociedade secreta.

Os templários sobreviventes se esconderam e formaram outras ordens, assumiram novos aspectos. Alguns passaram a lutar ativamente contra outras forças cristãs, tomando parte da lenda esotérica que os marcaria para sempre. Outros ainda continuaram cristãos e católicos, recusando-se a acreditar que a culpa do que acontecera fosse da religião. Eles imaginavam que seus inimigos eram a ambição e a fraqueza do homem. Com o tempo, essa facção dos templários, apelidada de Templo Fiel, reaproximou-se da Igreja e reassumiu seu aspecto de grande defensor dos ideais católicos.

O Templo Fiel está dividido em dois atualmente.

Existem os irmãos monges, que seguem o voto de celibato e pobreza, e os irmãos prometidos, que não seguem tais votos. Ambos os grupos, porém seguem alguns princípios antigos da regra templária: obediência total aos superiores, voto de humildade, comer carne apenas três vezes por semana, orar nas horas sagradas, não usar luvas, não praticar o esporte da caça, não se vangloriar de vitórias anteriores, comer em silêncio. Os mosteiros secretos do Templo Fiel são verdadeiras bases protegidas contra demônios, vampiros e magos, pois esses inimigos da fé estão sempre esperando para atacar.

Os templários ainda se consideram cavaleiros a serviço de Demiurgo e carregam suas armas com a benção de outros clérigos. Fazem orações antes das caçadas e enterram seus mortos em cemitérios próprios nas fortalezas. Eles usam a ciência a seu favor, assim como o poder financeiro e político que detêm. Os votos de pobreza são para o indivíduo que não tem nada, porém o Templo ainda é rico e dispõe de muitos recursos, que não hesita em gastar com armas e equipamento médico.

Símbolo: Além da espada e da arma de fogo prateada entregues a todo membro, os Templários Fiéis carregam a cruz vermelha de pontas largas sobre o ombro esquerdo. É comum o uso do manto branco nos rituais e reuniões da ordem.

Organização: A organização do Templo Fiel é parecida com a dos antigos templários. O Grão Mestre da Ordem, atualmente o português Felipe Costa Nova Alburgo, lidera a ordem a partir de sua base central na Espanha, que existe desde o século XIV. A seguir aparecem os mestres de cada Templo ou fortaleza, junto com os irmãos. O último nível é formado pelos grupos de apoio, hoje apelidados de turcópilos, e os sargentos.



Protestantismo

Os Cavaleiros Teutônicos

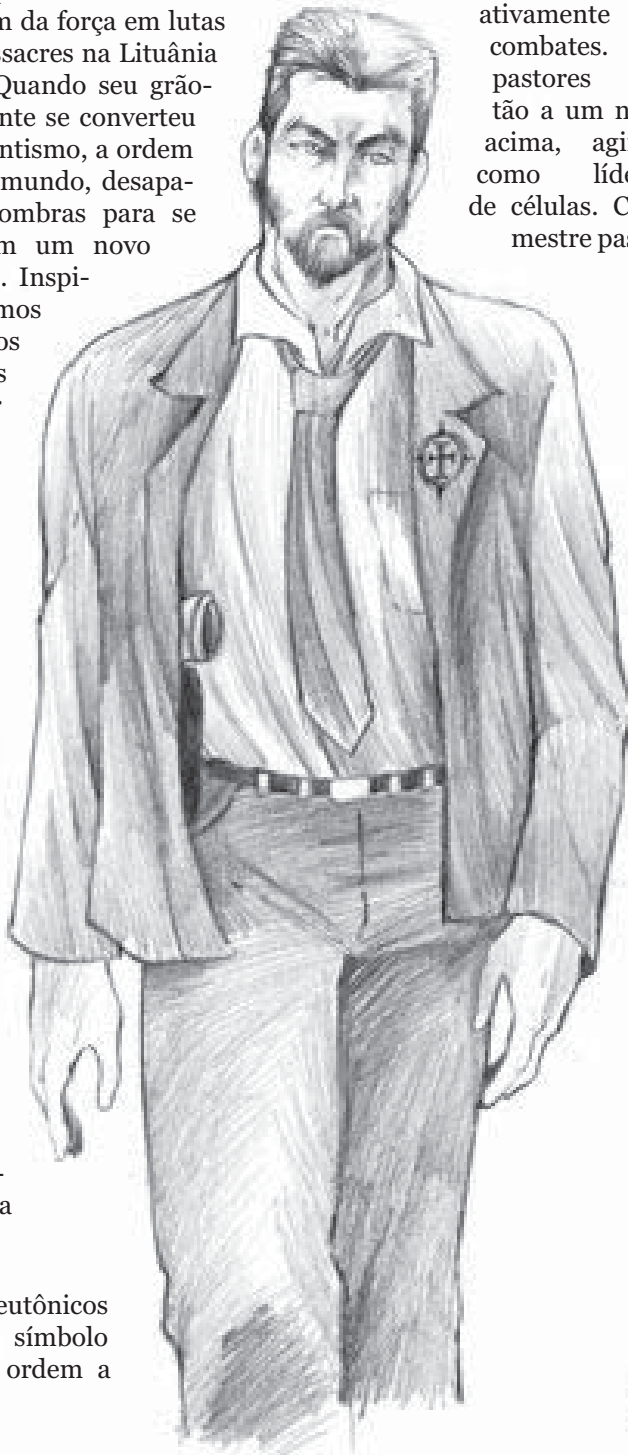
Houve um tempo em que os teutônicos lutaram pela fé católica. Eles participaram das cruzadas e depois usaram da força em lutas violentas e massacres na Lituânia e na Livônia. Quando seu grão-mestre finalmente se converteu para o protestantismo, a ordem acabou para o mundo, desaparecendo nas sombras para se transformar em um novo grupo religioso. Inspirados nos mesmos idéias que os templários, eles passaram a agir secretamente na luta contra seres sobrenaturais e outras religiões. A ordem expandiu-se da Europa para a América do Norte ainda no século XVIII e passou a recrutar soldados norte-americanos. Sua influência e poder econômico cresceram tanto que em pouco tempo já eram uma força decisiva em países de maioria protestante.

Símbolo: Os teutônicos não utilizam símbolo para definir a ordem a

não ser o antigo nome "Deutsche Ritterorden" escrito em dourado circundando um fundo negro.

Organização: Os teutônicos rejeitam completamente seu passado católico e dividem sua hierarquia apenas entre irmãos guerreiros, pastores e mestres pastores. Os primeiros são os soldados diretos

que participam ativamente dos combates. Os pastores estão a um nível acima, agindo como líderes de células. Cada mestre pastor



é responsável por um país e eles se reúnem frequentemente para avaliar os avanços e recuos da ordem. A hierarquia segue as normas de obediência militar; o desacato à autoridade é severamente punido. A sede dos teutônicos é em Berlim, porém há centros poderosos nos Estados Unidos e, recentemente, no Brasil.

Judaísmo

Shallah Bene Elohim

A organização secreta judaica mais ativa no Mundo de Trevas é conhecida como os mensageiros filhos de Deus. Dizem que é uma das organizações religiosas mais antigas do mundo, criada ainda nos tempos antigos para proteger os hebreus. Os primeiros Shallah Bene Elohim surgiram quando os líderes militares judeus se viram ameaçados pela dispersão do povo durante o Cativo da Babilônia. Foi um marco do fim do isolamento dos israelitas que poderia acabar com a própria religião. Os Shallah sabiam que várias ordens místicas e grupos religiosos infieis estavam coligadas com os atacantes. Reconhecendo a necessidade de uma luta ativa contra essas sociedades secretas, uniram-se para uma campanha que uniria mais uma vez os hebreus e os protegeria.

Os Shallah se enxergam como os verdadeiros defensores da casa judaica. Apesar da falha ao tentar defender o povo durante o nazismo, eles foram grandes incentivadores do movimento sionista e colaboraram para a formação do Estado de Israel. A organização ainda lamenta pelo ocorrido na Segunda Guerra e jurou lutar contra as sociedades

AR

secretas que continuam com as mesmas idéias anti-semíticas.

O recente poderio militar e financeiro dos judeus apresenta-se entre os Shallah. Suas armas são da melhor tecnologia e o equipamento de batalha, seja contra seres sobrenaturais ou inimigos mundanos, é da melhor qualidade. Eles investem na compra de objetos místicos e de poder sagrado que possam ser usados nos combates. A maioria também aprendeu as técnicas do serviço secreto israelense, o Mossad. Eles são mestres do Krav Magá e perigosos mesmo que estejam sem seu caro equipamento.

Símbolo: A estrela de Davi.

Organização: A organização militar os Shallah segue os níveis de soldado, cabo, tenente, capitão, major e general, rejeitando outras patentes. A sede do grupo é em Israel, porém a localização exata é desconhecida pelos membros mais novos.

Amitai Reuel

Se os Shallah Bene Elohim são conhecidos por suas técnicas militares, os Amitai Reuel são os pesquisadores secretos do judaísmo. Sugiram durante a Diáspora após das Guerras Judaicas contra o Império Romano. Eram sábios ju-

deus que pretendiam manter uma ligação entre si, escrevendo sobre suas interpretações das Escrituras e fazendo novas pesquisas sobre outros documentos antigos. Estiveram presentes desde o início dos estudos cabalísticos e se tornaram mestres nas pesquisas sobre Demiuogo.

Um Amitai Reuel é um pesquisador assíduo que não se contenta apenas em ler. Ele busca conhecimento e registra tudo para a ordem. Aliam-se com frequência aos Shallah para conseguirem proteção quando correm o mundo a procura de documentos que ainda precisem ser descobertos ou que

estejam nas mãos das pessoas erradas.

Símbolo: Os Amitai Reuel se identificam pelo d e s e n h o



de um livro aberto dentro de um quadrado negro.

Organização: Os Amitai se reúnem nas casas da ordem, espalhadas por quase todo o mundo ocidental, principalmente nas capitais dos países. A liderança é feita pelo Conselho dos Anciões, seguida pelos responsáveis pelas casas.

Islamismo

Os Assassinos

A origem da palavra Assassino está em hashashin ou hashix, narcótico que os membros da seita usavam em seus rituais. Fundada ainda no século XI por Hassan Sabbah, é derivada do movimento ismaelita e caracterizada pelo fundamentalismo. Os Assassinos lutaram ativamente nas Cruzadas como os maiores inimigos das ordens religiosas católicas. A fidelidade à seita e ao islamismo era seu ideal maior. A vida de cada um era entregue plenamente ao líder. Conta-se que quando um aliado apareceu na base dos Assassinos e pediu uma demonstração da prova de fidelidade, o líder mandou que seus servos saltassem de um penhasco e eles fizeram um a um até que foi dito que era o suficiente.

A palavra assassinato adquiriu uma conotação de um homicídio feito às escondidas por homens treinados para ficarem às sombras. Durante a Idade Média, eles agiam de outra forma. Podiam ser considerados ataques terroristas, pois todos os assassinatos eram feitos em público para horrorizar os inimigos da seita. Os Assassinos já iam para suas missões preparados para morrerem.

A seita adquiriu modos mais secretos com o passar dos séculos. Os treinamentos voltaram-se para os meios mais silenciosos de matar uma vítima. Agora o horror que transmitiam era mudo, porém uma constante que vinha o tempo todo das sombras. A técnica antiga ainda foi usada outras vezes. Alguns Selos do Arcanorum assistiram horrorizados quando um Assassino disfarçado saiu do meio deles para matar um líder em público.

Símbolo: O turbante negro e a adaga curva, geralmente usados apenas quando querem deixar claro a intenção de ataque dos Assassinos.

Organização: A sociedade possui sete graus de iniciação: Protetor do Templo de Adão, Cavaleiro do Templo de Noé, Assassino Servo de Abraão, Mestre Assassino Escravo de Moisés, Grande Mestre Assassino Prosélito de Jesus, Hassamita Maometano e Iluminado de Mohamed.

Qarib Sufi

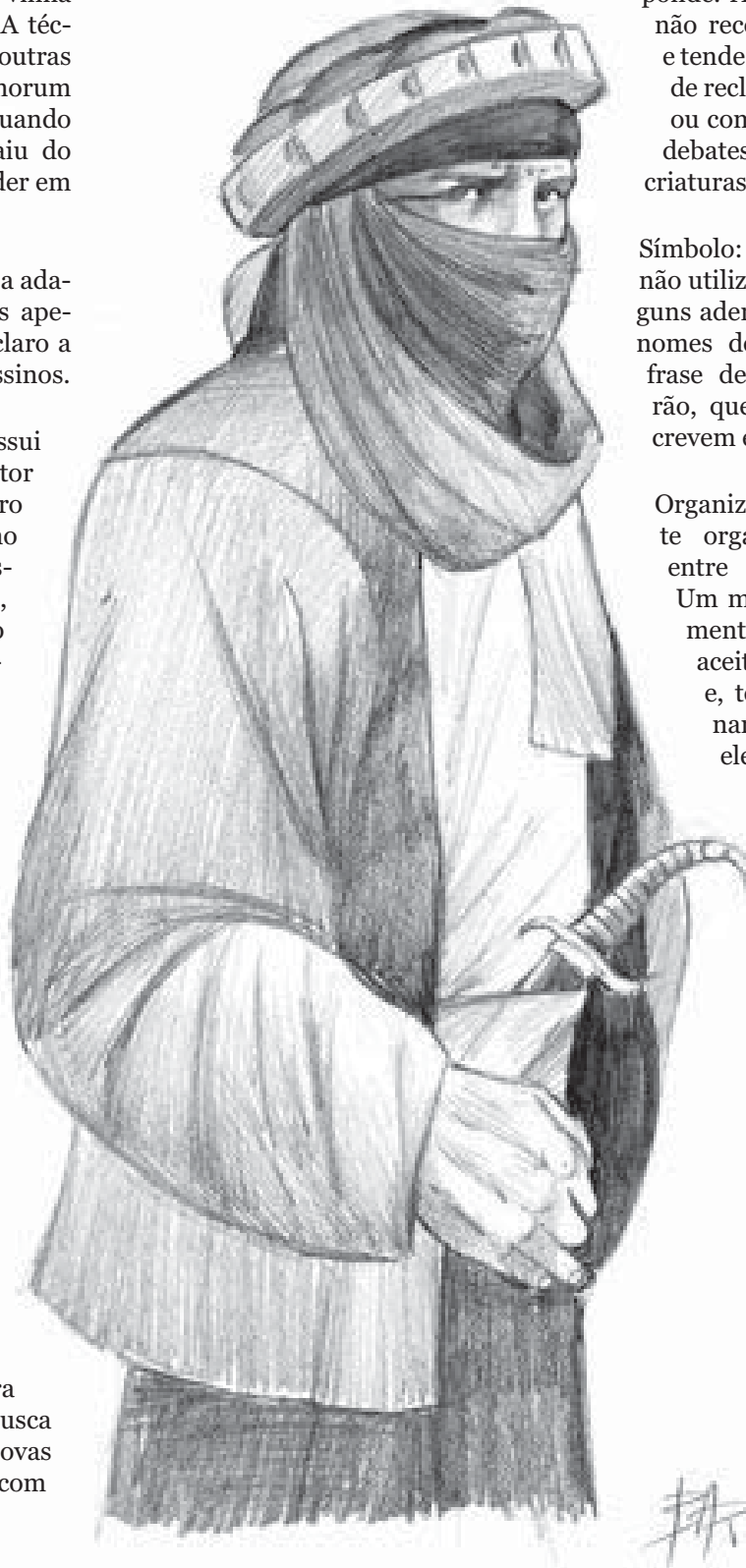
A vontade dos Qarib Sufi é encontrar-se com a divindade, tornando-se parte dela. São um movimento de clara tendência sufi, entretanto possuem algumas divergências com a facção original. Eles querem experimentar a glória divina como uma procura ativa que não pode ser encontrada apenas com oração e meditação. Os Qarib Sufi saem de suas moradas para caminhar pelo mundo em busca de momentos de epifania e novas respostas para o encontro com Allah.

Vários grupos islâmicos os consideram uma heresia. Os Assassinos chegam a fazer ameaças contra esses sufis. Eles não se importam, mesmo porque há alguns

entre eles que acreditam que podem encontrar Allah na batalha e sabem se defender muito bem. Um Qarib Sufi procura pela divindade em qualquer momento e, se sente o chamado da guerra, ele responde. A maioria prefere não recorrer a violência e tende a procurar locais de reclusão para pensar ou combates místicos e debates religiosos com criaturas sobrenaturais.

Símbolo: Os Qarib Sufi não utilizam símbolos. Alguns aderem a imagens, a nomes de Allah ou a uma frase derivada do Alcorão, que geralmente escrevem em suas roupas.

Organização: Não existe organização formal entre os Qarib Sufi. Um membro do movimento simplesmente aceita um discípulo e, terminado o treinamento, deixa que ele siga seu próprio caminho.



Capítulo 2

Seitas, Sociedades e Ordens Angelicais



A Hoste de Miguel

As falanges do anjo Miguel sempre foram a principal divisão do exército celestial. São tropas de choque e de defesa ao mesmo tempo. Anjos treinados por pelo menos cem anos são selecionados para divisões específicas conforme a melhor de suas aptidões. Foi assim desde o início, quando anjos ainda nasciam do sopro divino e continuou sendo depois que se tornaram fruto da transformação de almas mortais.

A história dos guerreiros do Príncipe da Guerra é tão antiga quanto a Cidade de Prata. Lutaram contra Lúcifer e foram derrotados quando eram maioria. Foi uma humilhação que manchou a existência das tropas por séculos. A disciplina militar e a determinação de Miguel, sempre alheio às fofocas e tramas dos outros anjos, mantiveram a auto-estima. Quase todo o tempo livre dos anjos era ocupado com treinamento, orações ou meditação. O contato com outras falanges era evitado a não ser por ordens do Conselho. Quando surgiram as guerras contra outros panteões, o Príncipe da Guerra conduziu seus

guerreiros para a vitória. O respeito foi finalmente restabelecido.

O segundo grande evento que marcou os guerreiros de Miguel foi o surgimento do cristianismo. Até então, não havia muita diferença de crença entre os anjos, mas a aparição de Christos e sua posterior chegada na Cidade de Prata mudaram as crenças de muitos anjos. A guerra civil que quase explodiu entre os anjos não afetou por pouco a disciplina das falanges de Miguel. O Príncipe da Guerra percebeu que não poderia impedir seus guerreiros de seguir uma ou outra facção. Ao contrário de

outros generais e Serafins, ele permitiu o culto livre, mas instalou regras. Antes da religião, havia o serviço para a Cidade de Prata e para a humanidade. Esse era o dever no qual se baseavam as falanges que significava seguir o primeiro e maior de todos os Mandamentos.

Miguel dividiu suas falanges em cinco grandes divisões: Orbis Terris, Orbis Spiritum, Orbis Quid, Orbis Non Verba, Orbis Dei. Cada uma é liderada por um general, enquanto Miguel, o Grande General, coordena todos os movimentos a partir do castelo fortaleza da Cidade de Prata. Cada divisão tem um objetivo específico, mais ligado ao local onde atua do que à coordenação propriamente dita.

As divisões costumam possuir destacamentos menores que tomam castelos espalhados em pontos estratégicos. São construções medievais localizadas em nuvens ou em bolsões espirituais com pequenos portais para a Terra. Os próprios soldados são encarregados de construir e cuidar desses locais, o que é ocupação para dias inteiros.

Não é permitido aos guerreiros de Miguel fazer parte de qualquer outra ordem ou sociedade da Cidade de Prata. Eles podem seguir suas religiões, mas nunca se filiar às seitas e grupos originários dessas. Sua dedicação é exclusivamente às Falanges do Príncipe da Guerra.

As Falanges

ORBIS TERRIS

A Orbis Terris está encarregada de guardar a Terra. É a segunda maior falange de Miguel.

Preparada exclusivamente para lutar contra demônios no plano material. Mesaphen, o general da divisão terrena, é um anjo com armadura de batalha pesada, elmo, lança e espada. Tem uma grande afinidade com os humanos, a quem observa com cuidado e carinho. Considera todos crianças de Demiurgo e é seu dever vigiá-los, assim como cuidar para que aqueles desviados não atrapalhem o Rebanho.

As falanges da Orbis Terris estão equipadas para coletar informações nas cidades através de mensageiros velozes, portais e uma rede de contatos entre os chamados Principados da Guerra. Quase toda cidade com um castelo da divisão tem um anjo Principado para coordenar os esquemas de guerra e manter sob sua vigilância todos os soldados de Miguel. A maioria dos Principados não se importa com esse poderoso agrupamento de anjos em sua cidade, principalmente por causa da ajuda que eles podem dar em relação aos demônios. Geralmente, os soldados de Miguel são muito discretos e separados demais das disputas locais para incomodar os jogos de outros anjos. Eles se preocupam mais com sua missão de guerra e preparação para eventos mais importantes.

Os principais castelos da Orbis Terris estão sobre as grandes capitais do mundo, entre elas Berlim (castelo perdido em 1930 e só recuperado em 1950), Nova York (o castelo mais recente), Washington, São Paulo (criado para apoiar as invasões na América do Sul), Cidade do México (mantido até hoje nas nuvens em que foram construídas as pirâmides do deus sol Huitzilopochtli), Madrid (conhecido como a central de ação para resistir a ataques do mundo muçulmano), Paris (principal centro de acúmulo de informações), Roma (o castelo com maior quantidade de Nimbus e Recípere militares), Meca (onde Miguel é conhecido como Micail e

visto com desconfiança por alguns anjos muçulmanos, mas ainda encarado como um ótimo líder de guerra) e Jerusalém (o mais antigo, resistente mesmo quando a cidade esteve nas mãos de pagãos). Outros castelos menores estão mais como postos avançados, principalmente em torno da Muralha da China e em nuvens sobre pacífico. O maior desses está na Indonésia e tem prevalência muçulmana. Eles vigiam os deuses pagãos e controlam a expansão dessas criaturas. Um outro posto avançado de grande porte está próximo a Belém do Pará, no Brasil. Ele prepara tropas para enfrentar criaturas poderosas que vivem na Amazônia.

As Falanges da ORBIS TERRIS

TERCEIRA FALANGE ORBIS TERRIS - ESPADAS RESPLANDECENTES DA IRA DIVINA

Os anjos da Terceira falange Orbis Terris foram os primeiros a pisarem na Terra. Antigamente, eles desconheciam a clemência, o que fez Miguel usá-los em ataques apenas contra outros panteões, quando a guerra deveria ser violenta e o extermínio era a única resposta. Com o tempo, o número deles foi diminuindo e Miguel não reconstituiu a falange, começando apenas a substituir esses guerreiros de elite por anjos mais novos. Os poucos que restaram foram enviados para missões de liderança nas fronteiras com terras pagãs.

Os guerreiros da Espada Resplandecente de hoje são anjos mais moderados, mas ainda guerreiros equipados com espadas douradas com licença para ferir mortais, ainda que não possam

matá-los. Sempre usam armaduras pesadas e portam bestas.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Terceira Falange Orbis Terris exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 10 em uma Perícia com Armas Brancas (machado ou espada), Besta e Intimidação. Uma vez por dia, eles podem atacar em nome da ira divina, triplicando o dano.

Oitava Falange Orbis Terris - Os Lanceiros

A divisão Orbis Terris enfrentou poucos grandes desafios na Terra. É verdade que já lutou contra vários panteões e participou de alguns combates contra forças de Tenebras, mas ainda não teve a oportunidade de muitos combates diretos contra as forças poderosas do Além. Uma única batalha contra um tenebriano foi suficiente para que reavaliassem suas estratégias. Os Lanceiros foram criados depois desse evento, quando Céu e Inferno precisaram se unir para destruir uma criatura de Tenebras. Os Lanceiros formaram um grupo de guerra pronto para receber a primeira onda de ataque e mantê-la afastada, ou empalada, enquanto as forças anteriores preparavam-se para acabar com os inimigos, uma vez que a força do ataque em carga fosse eliminada.

O dever dos Lanceiros é esperar. Eles observam o inimigo aumentarem de tamanho com a aproximação frenética. Esses anjos sabem que serão os primeiros a morrerem na batalha e é seu dever manter a posição para garantir a sobrevivência dos irmãos e a vitória. Os lanceiros sempre carregam consigo quatro armas básicas: uma lança grande de seis metros, uma lança menor, uma espada curta e uma faca. A primeira é usada ape-

nas para esperar o ataque e deter a carga ainda de longe. A segunda pode ser usada em arremesso ou em combates mais próximos.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Oitava Falange Orbis Terris exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 10 em uma Perícia com Armas Brancas (lança). Também recebe um poder especial. Pode assumir uma forma de preparação de ataque. Nesse sentido, ele espera a aproximação do inimigo e tem a oportunidade de um ataque. Caso seja bem sucedido, provocará o triplo do dano, porém receberá um redutor de - 20% nos testes de defesa na rodada seguinte.

Orbis Spiritum

O mundo espiritual é tão extenso e complicado que é impossível criar um mapa, muito menos defendê-lo com eficiência. Ele não pertence a nenhuma facção ou religião, mas a todas de uma vez. Percebe-se a dificuldade do trabalho da Orbis Spiritum tão logo pense que seu trabalho é proteger Spiritum e mantê-lo seguro para que os anjos viajem pelos vales. Miguel soube desde o início que seria impossível manter a região sob controle da Cidade de Prata, mesmo que todas as falanges fossem movidas para isso. Sua primeira idéia foi averiguar quais pontos eram necessários para a proteção. Ordenou que fossem criadas bases na fronteira com Paradísia, nas regiões mais próximas à Cidade de Prata. Uma vez que essas estavam fortes, ergueu nove castelos em volta da terra, todos ligados por pontes espirituais, criando um círculo de proteção. A partir daí, vieram as fortalezas que servem de contenção caso as portas do Inferno sejam abertas antes do Apocalipse.

Os trabalhos de Miguel duraram mais de dez mil anos. Apenas no século XIX, ele conseguiu montar a última fortaleza próxima ao Inferno. Nesse meio tempo, perdeu cinco generais em batalhas espirituais. A atual líder é Serinah, Protetore Arcanjo de mais de cinco mil anos. Serinah converteu-se ao catolicismo recentemente quando os anjos da Ordem da Milícia Fiel de Christos, liderados por Santo Inácio de Loyola ajudaram a destruir um vale espiritual comandado por infernianos. Quase um terço da ordem foi destruída nas batalhas e, ainda sim, o Santo continuou lutando, o que impressionou Serinah. Ela finalmente resolveu tornar-se católica depois de anos admirando Christos, mas recusando-se a assumir-se como cristã.

A Orbis Spiritum forma pequenas fortalezas móveis em volta de vales espirituais considerados mais perigosos. São castelos flutuantes que aparecem quase como estrelas quando vistos a partir desses lugares. De lá os anjos observam e preparam-se para se movimentar pelos ventos espirituais. Alguns deles são montados em regiões mais afastada para servirem como pontos de exílio ou de pesquisa.

As Falanges da Orbis Spiritum

Décima Falange Orbis Spiritum - Navegadores do Sopro de Deus

As formas de se movimentar em Spiritum são muitas. As falanges de Miguel utilizam as mais variadas, porém um grupo decidiu usar caravelas astrais idênticas às da época das grandes navegações na Terra, só que mui-

to maiores. Algumas delas são tão grandes que comportam mais de mil anjos. Os anjos da Décima Falange Orbis Spiritum vivem nesses monstros construídos em Parádísia e carregados através dos ventos espirituais. Suas grandes velas não possuem desenhos e uma única bandeira onde está escrito Isaías 33:21.

Os Navegadores estudam constantemente os ventos espirituais e ajudam no movimento das tropas. Seus barcos só podem ser usados pelas falanges de Miguel. A não ser por esses guerreiros, só é permitido entrar nas caravelas com uma carta de permissão.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Décima Falange Orbis Spiritum exige o investimento de 1 Ponto de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 10 em Conhecimento (Spiritum) e Navegação.

Quinta Falange Orbis Spiritum - Tempestade Angelical

A Tempestade Angelical é formada por anjos que se denominam Raios de Deus. São uma tropa de choque especializada em desestabilizar as forças inimigas. Eles penetram nos grupos de combate para causarem pânico e ferimentos. Aparecem em um vôo rápido e furioso, algumas vezes silenciosos, outras trovejando. Um membro da Tempestade Angelical está pronto para liberar poder de ataque e permitir que os aliados avancem logo depois para eliminarem os inimigos.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Quinta Falange Orbis Spiritum exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 3 na Inicia-

tiva. Também adquire um poder especial de espalhar uma série de raios por uma vez por dia. A eletricidade não afeta outros anjos dessa mesma falange, mas qualquer outra criatura em um raio de dez metros sofre 2d6 de dano e deve testar CON para não ficar paralisada na rodada seguinte.

Orbis Quid

Só um anjo apócrifo poderia ser o general da Orbis Quid. Miguel percebeu isso perfeitamente quando perdeu dois generais nos desafios constantes contra as forças do Abismo. Resolveu colocar um anjo que não fosse movido por princípios morais ou regras que não significassem puramente servir a Demiurgo, não importando o que estivesse acontecendo. Avahiel assumiu a posição para o terror de seus soldados. Sua primeira ação foi mandar crucificar todos os anjos que reclamassem de sua liderança ou das ordens que recebessem. A segunda foi arrancar o fígado de quem sussurrou que essas ordens eram terríveis. A terceira foi apreciar o silêncio que se seguiu quando todos abaixaram a cabeça para o novo comandante. Mandou retirar os anjos que ainda estavam silenciosos, e vivos, nas cruzes e prepará-los para os treinamentos árduos que seguiriam.

Não existe anjo da Orbis Quid que conheça o significado da palavra reclamação. São guerreiros resignados. Só existem dois sentimentos básicos entre eles durante as batalhas, a frieza perante a ameaça inimiga e a fúria ao baixarem as lâminas. Avahiel esvaziou 3 castelos e os doou para falanges de outros líderes angelicais, concentrando suas tropas em apenas nove grandes fortalezas nas fronteiras com o Abismo, uma delas quase no topo de uma das Montanhas. Começou a dar as ordens para es-

quartejar todo abismal, inferniano ou arkanita pego nas bordas do Plano Prisão e jogar seus pedaços no Aether com inscrições angelicais. Nos oitocentos anos em que tem se mantido no poder, nunca houve tanta eficiência nos ataques das falanges de Miguel contra as forças abismais.

As Falanges da Orbis Quid

Primeira Falange Orbis Quid - Os Futuros Mártires de Deus

O nome mais famoso da Primeira Falange Orbis Quid é o do Protetore Arcanjo Benfilid. Anjo cristão protestante, decidiu que precisava mostrar a seu novo general do que seus soldados eram capazes. Na primeira oportunidade de batalha, ofereceu a sua vida e a de colegas para avançar diretamente contra as linhas inimigas afim de quebrar suas defesas. Não se importava em ter o corpo cortado por lanças e garras ou atingido por magia durante o avanço. Só pensava em seu sacrifício para dar cobertura para o avanço de outras falanges.

Um membro da Primeira falange Orbis Quid existe para morrer em batalha, somente para isso, mais nada. Seus pensamentos são apenas o de se sacrificar para a vitória de Demiurgo. A falange é constantemente renovada por voluntários e até por anjos incompetentes que precisam desaparecer depressa. Quando o vôo da falange começa, os relutantes são colocados na frente e empurrados até as garras inimigas. Quase todos os anjos sobreviventes guardam grandes cicatrizes de guerra.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Primeira Falange Orbis Quid exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 3 a Iniciativa, + 2 no IP e +6 PV.

Segunda Falange Orbis Quid - Escudos Fíéis do Exército Divino

Os grandes escudos da Segunda Falange Orbis Quid são um símbolo que deixa as criaturas do Abismo receosas. Eles defendem tão bem os ataques que são quase uma muralha que impede avanços em carga e ataques a distância. Os Escudos Fíéis são treinados para a defesa e para resistir à pressão feita pelos piores demônios. Para eles, o objetivo não é morrer pelo exército, mas viver e resistir, garantindo a sobrevivência de todos.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Segunda Falange Orbis Quid exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um escudo mágico de IP 4 e um poder de, uma vez por dia, criar uma barreira de proteção de 3 metros de raio. Essa tem a capacidade de evitar 3d6 pontos de dano.

Orbis Dei

A Cidade de Prata não é só uma cidade de paz como é alardeado na Terra. A boa vida que as almas e anjos levam nos distritos só existe por causa do poderio de guerra espalhado por todas as ruas e nuvens. Os anjos tratam sua cidade como se estivesse sitiada. Não existe um segundo em que os campos do Distrito de Marte não tenham guerreiros em treinamento. A Orbis Dei é um dos maiores exércitos dessa milícia. Poucas hos-

tes são comparáveis aos guerreiros celestiais de Miguel em magnitude e em empenho no treinamento.

A Orbis Dei não faz o papel de polícia ou milícia interna. Para isso já existem muitas ordens, seitas e a Inquisição Celestial. O dever dessa divisão é estar preparada para defender a Cidade de Prata dos outros panteões e servir de apoio para todas as outras divisões. Eles são uma espécie de reserva no exército que treina constantemente os membros para reporem as perdas em outros planos. Também viajam por Paradísia para combater deuses pagãos.

O líder da Orbis Dei é Cadulech, um Malachim guerreiro de mais de três mil anos. Ele é novo se comparado ao antigo ocupante do posto, porém um dos melhores comandantes de Miguel. O anterior foi destruído em um ataque às forças de Metrópilis, quando o Conselho insistiu que era hora de mostrar aos seguidores de Leviathan o que acontece com os profanadores e orgulhosos. O ataque foi bem sucedido, servindo para diminuir o avanço dos keepers por Paradísia, mas a perda do general irritou Miguel. Dizem que ele ergueu uma sobranceira ao saber da notícia.

Cadulech é judeu, mas tenta não falar muito sobre sua religião e respeita os cristãos. Ele não se importou quando Miguel designou um segundo general, Peuroth, anjo malak Qarib, para comandar as falanges Orbis Dei do Jardim de Allah. Os dois comandantes sabem que devem se respeitar, mas quando apareceram atritos entre seus comandados, não puderam deixar de imaginar por quanto tempo durará essa tentativa de manter alianças entre as três religiões monoteístas.

As Falanges Orbis Dei

Primeira Falange Orbis Dei - Eles

A Primeira Falanges Orbis Dei não tem nome, não tem símbolos, não tem nada além de sangue nas mãos para identificá-los. Foram a primeira falange comandada por Miguel, os primeiros guerreiros que Demiurgo criou para lutar junto ao Príncipe da Guerra. Ainda existem alguns poucos entre eles que serviram durante a batalha contra Lúcifer e se recusaram a formar suas próprias hostes, considerando-se fracassados se não conseguiram vencer junto de seu comandante. Imaginam que parte da culpa da derrota seja deles e isso será corrigido durante o Apocalipse.

Os outros anjos os chamam apenas de Eles e somente sussurram quando os guerreiros mais antigos da Hoste de Miguel passam. A Primeira Falange é orgulhosa e sempre se manteve firme. Quando as falanges de Laoviah caíram, Eles se mantiveram quietos e com armas preparadas caso fossem convocados, ao contrário de muitos anjos que observaram assustados a perda de uma das mais importantes hostes da Cidade de Prata.

Aprimoramento: A falange é proibida para personagens jogadores. É preciso ter mais de mil e quinhentos anos para ser um d' Eles.

Vigésima Falange Orbis Dei - Matadores de Pagãos

O nome é estranho para a falange. É uma demonstração de intolerância, uma afronta à harmonia religiosa. Mas a Vigésima Falange não se importa. Ainda não

foram repreendidos por Miguel ou pelos generais da Orbis Dei. Reunindo anjos cristãos, elohim e malaks, a falange tem como meta especial caçar os pagãos e acabar com criaturas celestiais de outras religiões. As várias tropas da falange se especializam em lutar contra criaturas específicas de Paradísia.

Miguel mantém a Vigésima Falange sob rígida observação. Eles não são proibidos, porém não podem sair da Cidade de Prata sem grande acompanhamento de anjos de possam controlar o ímpeto guerreiro e fanático deles. O Príncipe da Guerra apenas os libera no momento certo, deixando-os livres para descerem suas espadas sobre aqueles que chamam de “malditos pagãos”.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Vigésima Falange Orbis Dei exige o investimento de 2

Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 10% no ataque e defesa, + 4 no dano quando lutando contra uma criatura específica. Cada ponto de aprimoramento a mais permite escolher mais uma criatura. Elas não poderão ser trocadas depois de escolhidas.

Orbis Non Verba

A Orbis Non Verba não existe. Ao menos não deveria existir. Ela deveria ser apenas uma facção oculta, um exército invisível dentro da Cidade de Prata. Sua missão é discutível e tornou-se uma polêmica em 1999 quando as falanges de Laoviah caíram e descobriu-se parte das missões secretas que o Conselho confiara ao Serafim da Destruição e do Castigo Final. Eram revelações terríveis como assassinar anjos, caçar criminosos até no Inferno, criar pequenos infernos para almas pe-

radoras que não poderiam cair nas mãos dos demônios.

A Orbis Non Verba ressurgiu para preencher o vácuo deixado pela Hoste do Castigo e da Destruição. Ao menos foram o que os boatos disseram. Agora muitos sabem que a Orbis Non Verba realmente existe, mas o que ela realmente faz ainda é um mistério. É proibido perguntar sobre a Orbis Non Verba segundo um tratado assinado por todo o Conselho. Uma vez é considerado legal e o anjo recebe apenas um aviso, mas a segunda recebe punição da Inquisição Celestial. Como na Cidade de Prata as leis são rígidas e seguidas, as bocas se calam e agora a Orbis Non Verba é um boato para quase toda a cidade.

Hoste de Gabriel

Tendência: cristã, muçulmana ou judaica

O caos é a arma e a fraqueza das forças de Gabriel. Fraqueza é um adjetivo mais dito por seus inimigos e concorrentes e que o anjo não faz questão de evitar. Os críticos dizem que o mesmo caos que dá força ao Príncipe da Morte, causa uma organização que permitirá a vitória fácil de qualquer um que saiba como atacar. Gabriel concorda, porém em mais de dez mil anos, ninguém foi capaz de vencer suas falanges. Talvez isso faça compreender porque seu nome significa Força de Deus.

Gabriel controla seus soldados com tanta desenvoltura e sutileza que ninguém percebe a mão de ferro que está por trás das falanges. Ele é a morte que espreita, aquela que só é percebida quando

é tarde demais. Do mesmo modo que os mortais vivem muitas vezes fingindo que a morte não existe ou preferindo não falar dela, os soldados de Gabriel dispõem de liberdade para tudo, mas conhecem a limitação e as ordens de seu líder.

O exército comandado pelo Príncipe da Morte não é o mais numeroso da Cidade de Prata. Eles são uma elite pequena, formada por toda espécie de anjo. São as únicas falanges que permitem o intercâmbio entre anjos muçulmanos, judeus e cristãos sem que ocorram conflitos. Até mesmo os anjos apócrifos, Apocriphae, fazem parte dos servos de Gabriel sem reclamarem do apego que ele tem com a religião.

Os anjos de Gabriel podem participar de qualquer outra sociedade da Cidade de Prata, fato que deixa alguns Serafins bastante curiosos e nervosos.

As Falanges

Ishmerai

Os Ishmerai são a polícia secreta da Cidade de Prata. Eles arquivam informações sobre anjos de qualquer religião, eliminam aqueles que possam causar problemas e avaliam quem está para ser promovido. Quase todos os habitantes da morada de Demiurgo tem um registro na base dos Ishmerai, onde quer que ela seja. Há alguns Recípere, Dalil e Seraphim influentes que fazem parte dos Ishmerai, o que permite que as informações básicas sobre uma alma sejam coletadas assim que ela chega em Paradísia. Os Haris são a única casta que se recusa a fazer parte dos Ishmerai, alegando que os registros que criam são propriedade exclusiva do Senhor e que nenhum outro anjo deve se aproveitar disso.



Os Ishmerai estão mais para investigadores, criadores de denúncias e reveladores de planos do que assassinos. Ocasionalmente, eles chamam um dos anjos apócrifos entre eles para eliminar outro celestial, mas essa prática é pouco comum. Eles costumam re-

velar pistas sobre o criminoso ou denunciá-lo para a Inquisição Celestial, às vezes levando um anjo à desgraça com muito sofrimento para demonstrar que as regras não existem para serem burladas ou quebradas.

Eles dão muito apoio aos gabrielitas sem saberem quando, pois nem eles conhecem quem são esses anjos das forças especiais de Gabriel. Os registros Ishmerai são usados para que os matadores de assassinos saibam mais sobre anjos caídos que eventualmente tenham aderido à Irmandade Rubra, auréolas Negras ou Hisma'il.

Aprimoramento: Tornar-se um membro da Ishmerai exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 20% em Furtividade, Lábia e Conhecimento (Anjos). Também recebem + 1 Ponto de Poder para gastar em Controle Mental.

Anunciadores

Uma das atribuições importantes das falanges de Gabriel é a de carregar mensagens de urgência e até secretas da Cidade de Prata para a Terra. Uma falange específica existe para servir de mensageiros, arautos e guias na Terra. Corpore, Hafasa, Qarib, Dalil, Ishim, Elehim e Bene Elohim são treinados para atravessarem portais, aprenderem rotas e até adentrarem exércitos inimigos apenas para levar mensagens de líder para líder.

O papel dos Anunciadores varia conforme a ordem que recebem. Eles podem ter direito até de se apresentar a mortais, falando com homens santos ou revelando grandes profecias para a humanidade. Porém, todos, com exceção do próprio Gabriel, são anjos anônimos que apenas passam pelos lu-

gares como seres resplandecentes, porém com faces que desaparecem rapidamente da mente das pessoas. No fim, lembra-se apenas da mensagem e do poder divino após o contato com eles.

Aprimoramento: Tornar-se um Anunciador exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 10% em Sobrevivência e Diplomacia. Também recebem gratuitamente o poder Controle Mental (Esquecimento) e Controle Mental (Atração).

Ordem do Apelo Divino

Santo: São Judas Tadeu

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

São Judas Tadeu foi um dos apóstolos, às vezes confundido com Judas Iscariotes. Ele caminhou junto a Christos como seguidor próximo das doutrinas do Filho. Continuou pregando após a morte do Mestre até ser martirizado, segundo a tradição, na Pérsia. Dizem que ele foi morto a golpes de machado por sacerdotes pagãos por se recusar a prestar homenagem aos ídolos. 28 de Outubro foi declarado seu dia santo séculos depois de sua morte quando ele já era importante na Cidade de Prata e conquistara o direito de ter sua própria ordem.

Os anjos seguidores de São Judas aderem às missões mais difíceis da Cidade de Prata. Tendo como líder o santo das causas impossíveis, é natural que entrem em missões suicidas ou em outras que os anjos considerem impossíveis de se realizar. A ousadia dos adeptos de São Judas Tadeu é de impressionar. Seu trabalho com

os mortais mais ainda. Eles lutam para realizar os pedidos mais cheios de fé e necessitados que recebem, o que pode levar a missões que durem anos ou que exijam as mais árduas negociações. A ordem é particularmente famosa no Brasil, onde a devoção a São Judas é bastante difundida. Seus anjos usam como armas machados pequenos e carregam livros, símbolos do martírio e do trabalho realizado pelo santo.

Aprimoramento: Tornar-se um Anunciador exige o investimento de 4 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe o aprimoramento Sor-tudo, + 3 pontos em Força de Vontade e um bônus de 10% em Lábria e em Empatia.

Ordem dos Guerreiros da Paixão de Christos

Santo: São Jorge

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

São Jorge foi um nobre militar do Império Romano. Ainda no século III, ele se converteu ao cristianismo e doou todos os seus bens para os pobres. Começou a pregar que todos os deuses pagãos eram demônios, não passavam de falsificações diante do poder supremo de Christos. Logo foi preso pelos perseguidores dos cristãos e, quando negou-se a renunciar a fé cristã, condenado à morte. Dizem que, perante o imperador, ele invocou o poder de Demiurgo para destruir os ídolos antes de sua morte, o que realmente aconteceu, mas não comoveu o governante. A esposa do líder romano, no entanto, decidiu se converter e foi condenada à

morte. Antes de falecer, São Jorge a batizou com seu próprio sangue.

O dia de São Jorge é 23 de Abril, quando suas tropas marcham pelas ruas brilhantes da Cidade de Prata e festejam lutando contra demônios. Eles assumiram a forma de típicos cavaleiros medievais, com armaduras pesadas e brilhantes. São a representação máxima do herói das histórias de cavalaria. Não usam asas, mas possuem montarias espirituais, cavalos mágicos que mais parecem fantasmas. São seres parecidos com aqueles usados pelas Valquírias de Odim. Geralmente brancos, podem correr pelos céus deixando rastros de chamas. Durante as maiores velocidades, partes de seus corpos se tornam translúcidas, aumentando sua aparência fantasmagórica.

Aprimoramento: Tornar-se um cavaleiro de São Jorge exige o investimento de 4 Pontos de Aprimoramento. O anjo é treinado no uso de armas, causando + 1 de dano quando usa espada, lança ou maça, além de receber um bônus de + 10% em Cavalgar e em Escudo. Por fim, ganha uma montaria mágica que obedece à suas ordens e é capaz de voar.

Garanhão de Guerra

CON 30, FR 32, DES 5, AGI 15, INT 7, WILL 12, PER 20, CAR 8

PV 32, IP 3, V. Max. 180 km/h, #Att 1

Mordida 25% dano 1d6+4

Coice 50% dano 2d6+5

Ordem da Nobre Cavalaria do Senhor

Santo: São Luís de França

Tendência: cristã católica

São Luís foi um rei francês conhecido como Luís IX da linhagem dos Capetos. Era considerado piedoso e fiel às palavras da Igreja. Participou de duas cruzadas e morreu em 1270 para ser canonizado em 1297. Foi o único rei a ser canonizado e a conseguir grande poder na Cidade de Prata. Sua data especial é 25 de agosto, quando realiza uma grande festa e combates comemorativos no castelo que serve como base de sua ordem.

São Luís recrutou seus seguidores exclusivamente de cavaleiros nobres mortos durante as cruzadas ou em combates posteriores. Tomou cuidado para que apenas as almas dessas pessoas fizessem parte de seus cavaleiros por muito tempo. Depois de alguns séculos, decidiu montar uma infantaria de plebeus, aceitando toda espécie de almas. Seus modos podiam parecer arrogantes, porém faziam parte de uma cultura própria. Perante qualquer anjo, São Luís sempre demonstrou ser piedoso, respeitoso e seguidor irrestrito da palavra divina. Ele imaginava que cabia à nobreza defender o povo. Esse dever estava no sangue e na alma.

Os nobres guerreiros da Ordem de São Luís participam de combates e da política de guerra da Cidade de Prata. São particularmente alinhados com os guerreiros de São Jorge e de Miguel, colocando suas tropas próximas durante as batalhas. Eles também participam de missões especiais em grandes grupos para defender a França ou lutar no Oriente Médio. Seu símbolo é a flor de lis feita de puro ouro e envolta em uma auréola.

Aprimoramento: Tornar-se um anjo de São Luís exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo é treinado no uso de armas e na liderança. É capaz de provocar + 1 no dano quando usa espada, recebe um bônus de + 10% em Escudo, Etiqueta e em Liderança.

Ordem de Santo Agostinho

Santo: Santo Agostinho

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

Santo Agostinho é considerado um dos Pais da Igreja. Filho de pai pagão e mãe cristã, foi membro de uma seita herege até ser batizado em 387. Tornou-se um dos doutores da lei da igreja e ficou conhecido pela obra Cidade de Deus, que tratava da conciliação entre fé e razão. Faleceu em 430 e seu dia sagrado tornou-se 28 de Agosto depois que foi canonizado.

A Ordem de Santo Agostinho não existe para lutar, ao menos não fisicamente. Seus anjos são advogados das leis da Cidade de Prata. Eles protegem os teólogos e tentam ser os maiores conhecedores da Lei entre os anjos. Não se incomodam de juntarem-se à política e usarem as leis para aumentarem a influência católica e ortodoxa nos Conselhos. Participam de debates e aclamações de guerra, encontrando respostas e motivos para batalhas, discussões e até acusações. Em geral, esses filósofos tentam compreender a lei, mas se atirados, como comumente acontece em relação aos muçulmanos e protestantes, não hesitam um segundo em usar seu conhecimento em debates ardorosos que podem durar dias.

Uma preocupação recente foi a aliança entre os agostinianos e a Inquisição Celestial. Eles se tornaram grandes advogados de acusação em nome dos inquisidores, o que limitou ainda mais a chance de anjos escaparem de punição. Membros de outras religiões ou anjos com consciências pesadas tendem a enxergar os agostinianos como inimigos naturais, porém, eles não o serão a não ser que sua ira seja provocada. Deixe essas almas estudarem e discutirem em paz que suas vozes não serão ouvidas.

Aprimoramento: Tornar-se um teólogo de Santo Agostinho exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 20% em Teologia, Lábria e Intimidação.

Ordem da Fé Paciente

Santa: Santa Isabel de Portugal

Tendência: cristã católica

Santa Isabel, nascida em 1270, casou-se aos 12 anos com Dom Dines, rei de Portugal. Sofreu com um marido infiel e impiedoso, mas teve a felicidade de ter um filho, Afonso IV. Esse varão cresceu para transformar-se em um inimigo do pai, dividindo o reino e quase causando guerra. Graças a Santa Isabel, a violência foi contida. Ela morreu em 1336 e seu dia santo é 4 de julho.

Os anjos que seguem Isabel estão reunidos em uma grande vila no Distrito de Marte. Em meio ao maior centro de treinamento de guerreiros da Cidade de Prata, eles trabalham para apaziguar os espíritos e treinar diplomatas da paz. Como a santa não trabalha apenas contra a guerra, mas também

contra o ciúme e inveja, esses anjos caminham pelos grandes círculos sociais da Cidade de Prata para acalmar os ânimos e reatar amigos brigados. Eles assumem tarefas parecidas na Terra, reatando casais ou até influenciado diplomatas para ajudar a evitar guerras.

Aprimoramento: Tornar-se um anjo de Santa Isabel exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 10% em Diplomacia, Lâbia e Empatia. Também ganha um bônus de +3 em Carisma.

Ordem do Pedido de Perdão da Santa Virgem

SANTA: VIRGEM MARIA

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

A conhecida Ordem dos Perdoadores seria apenas mais uma entre as inúmeras que seguem as palavras da Virgem Maria, Mãe de Christos e Rainha dos Anjos, não fosse a mão opressiva da Inquisição Celestial. O trabalho dos Perdoadores transformou-se em mais do que uma mera rotina de pedir para que os anjos ajudem os pecadores ou salvem almas perdidas. Eles se tornaram advogados de defesa na Cidade de Prata. Nimbus, Protetore Virtude, Protetore Querubim e Protetore Tronos assumem o papel de defensores dos anjos incriminados, pedindo perdão ou punição que não seja a destruição ou a Queda.

O trabalho dos Perdoadores não é fácil. A maioria dos anjos não tem a oportunidade de uma segunda chance. Cada vitória da ordem é comemorada, pois as batalhas nos tribunais podem durar

dias ou meses. Anjos protestantes e judeus insistem que a ordem não tem esse direito. Afirmam que uma vez que uma alma tenha chegado ao Céu, não pode haver uma segunda chance para errar perante o Senhor. No entanto, os Perdoadores seguem sua trilha de misericórdia e acumulam apelos e pedidos de ajuda, alguns secretos e vindos de anjos importantes da Cidade de Prata ou até do Inferno.

Aprimoramento: Tornar-se um Perdoador exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 20% em Teologia e Lâbia e 10% em Interrogatório e Intimidação. Também recebem o poder Controle Mental: Mentira.

Observadores das 95 Teses

Tendência: cristã protestante

Os Observadores das 95 Teses estão entre os principais opositores dos anjos católicos tanto na Cidade de Prata quanto na Terra. O nome da ordem remata as 95 testes apresentadas por Martinho Lutero. Não ficam contentes apenas em negarem os santos. Para um Observador das Teses, é preciso denunciar o erro. Eles perseguem, andam por tribunais e tentam demonstrar como é a verdadeira fé.

A teologia é bem conhecida desses anjos. Eles são excelentes na arte de debater e já provocaram grandes conflitos burocráticos durante suas acusações. Aliaram-se à Inquisição Celestial para ganharem apoio quando estão em uma luta teológica, conseguindo uma punição maior para seus inimigos. aos olhos de muitos, podem parecer anjos irascíveis, porém, como

todos do Céu, estão apenas lutando para a manutenção do que acreditam e do que os levou à presença de Demiurgo.

Aprimoramento: Tornar-se um Observador das Teses exige o investimento de 3 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 20% em Teologia e Lâbia. Também recebem o poder de deduzir qual a religião que um anjo segue.

Humildes de Christos

Tendência: cristã católica, ortodoxa ou protestante

A humildade é uma das virtudes mais apregoadas no cristianismo. Muitos fiéis já levaram esse conceito aos maiores limites da existência, aceitando humilhações, doando o que tinham e fazendo votos de pobreza. Na Cidade de Prata, um grupo de anjos aderiu à regra de uma série de votos para demonstrar sua fé. Eles abandonaram as formas elegantes e poderosas dos anjos, entregaram as armas e assumiram formas quase humanas, com brilhos tênues e faces que demonstram apenas fé.

O movimento dos Humildes visa mostrar que o orgulho dos anjos e sua ambição em dominar todas as culturas pode ser a ruína. Poderia dar mais certo se não fosse alvo recente da Inquisição Celestial. Alguns Humildes começaram a acusar anjos poderosos ou a ameaçar os santos. Algumas acusações são totalmente sem sentido e ferem o princípio de religião da Cidade de Prata. Eles afirmam que certos anjos não deveriam ter lugar no Céu e mereceriam expulsão imediata. Segundo os Inquisidores, seria uma blasfêmia já que quem decide realmente quem pode



estar ou não na morada celestial é Demiurgo.

Aprimoramento: Tornar-se um Humilde exige o investimento de 1 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de + 3 em Força de Vontade.

Levitas Celestiais

Tendência: cristã
protestante

O dízimo aparece como uma cobrança justa na Bíblia. A tribo dos levitas, que, entre os hebreus, cuidava dos afazeres religiosos ainda antes do cativeiro da Babilônia, recebia doações dos moradores das vilas para que seu trabalho pudesse continuar. As igrejas cristãs aderiram ao costume e a taxa de 10% passou a ser cobrada. Entre os católicos, transformou-se em uma doação sem valor específico, mas assumiu um papel rígido entre os protestantes.

Os Levitas Celestial têm a missão de cobrar o dízimo de to-

dos os achados dos anjos protestantes da Cidade de Prata. Itens, moedas, armas e objetos valiosos são divididos e entregues às comunidades em que os anjos vivem. Os Levitas garantem a entrega do dízimo mensalmente para ajudar a manter as forças protestantes e aumentar seu poder bruto na Cidade de Prata.

Aprimoramento: Tornar-se um Levita celestial exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 10% em Avaliação e Interrogatório. Também recebem o poder Controle Mental: Mentira.

Zelotes

Tendência: judaica

A dominação romana na palestina, por volta do século I d.C., contou com a resistência de um grupo hebreu chamado de zelotes. Eles pretendiam se livrar da dominação romana e instalar um estado teocrático. Recorriam a táticas de guerrilha e assassinatos para atingir seus inimigos. Não obtiveram sucesso na Terra, mas as almas de muitos zelotes se transformaram em anjos na Cidade de Prata onde se reuniram por afinidade. Não tinham as lembranças do que eram, mas algo neles afirmava que aquele movimento de resistência da Terra estava certo.

Os anjos Zelotes formam um grupo pouco organizado na Cidade de Prata. A maioria é composta por Malachim, Elim e Ophanin. Formam pequenas células desligadas que lutam politicamente para evitar a dominação cristã e tentam convencer os anjos judeus mais velhos a se esforçarem mais

para retirarem os cristãos do Conselho. Na Terra, os Zelotes estão concentrados na palestina, onde não temem represálias ao batalharem contra os anjos muçulmanos.

Aprimoramento: Tornar-se um Zelote exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 10% em Furtividade e Teologia. Também recebe uma adaga mágica com o bônus de + 1 no dano e + 10% no ataque.

Fariseus

Tendência: judaica

Os doutores da lei do judaísmo foram uma facção particularmente odiada pelos cristãos mais tarde. Dizem que eles estavam entre os principais opositores de Christos por causa das discussões retratadas no Novo Testamento. Na verdade, os fariseus eram homens abertos à discussão religiosa. Eram ligados a debates e acreditavam que o governo dos homens cabia somente a Deus. Na Cidade de Prata, surgiu um movimento semelhante que acabou recebendo o mesmo nome. Esses anjos recusam-se a seguir as decisões tomadas pelo Conselho e afirmam que o comando da Cidade de Prata cabe exclusivamente a Demiurgo.

Os cristãos têm uma longa rixa com os Fariseus. Como esses anjos judeus recusam-se a se dobrar a qualquer ordem de Christos, mesmo quando apoiada pelo Conselho, Nimbus e Protetore enfrentam verdadeiras batalhas políticas para expulsá-los da Cidade de Prata. A Inquisição Celestial mantém um olhar atento sobre cada um deles, porém os Ophanin e Serafim assumiram o compromisso de protegê-los, mesmo quando não apóiam as idéias farisaicas.

Aprimoramento: Tornar-se um Fariseu exige o investimento de 1 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 20% em Pesquisa e Teologia.

Hephzibah

Tendência: judaica

A força da cabala tem grande representação na Cidade de Prata e a lenda de seus usos mágicos entre os judeus tem fundamento quando se conhece os Hephzibah. Esses anjos crêem que sua felicidade está na magia, claro, quando a usam em nome de e para servir Demiurgo. Os Hephzibah enfrentam opositores e batalham para aumentar o uso de magia na Cidade de Prata. Eles investem seu conhecimento e dedicação para aprenderem novos encantos e pesquisar efeitos místicos.

Os Hephzibah conseguiram grandes inimigos em quase todas as religiões e grupos fundamentalistas da Cidade de Prata. Os anjos mais rígidos afirmam que já possuem os poderes concedidos por Demiurgo, portanto não precisam usar magia. Os magos Hephzibah afirmam que não existe blasfêmia nenhuma e continuam a recolher livros e itens mágicos.

Aprimoramento: Tornar-se um Hephzibah exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 10% em Conhecimento (Oculto) e Teologia. Também recebe + 1 ponto em Foco e + 1 Ponto de Magia.

Bene Deborah

Tendência: judaica

A profetisa Débora aparece em Juízes 4 e 5 no Antigo Testamento. Ela conduziu guerreiros hebreus para a guerra e garantiu sua vitória. Após sua morte, subiu aos Céus e sua memória não foi apagada. Tornou-se uma líder militar importante que chegou a colaborar na ascensão das Malka Shekinah. Após alguns anos, resolveu criar uma pequena seita angelical para colaborar nas guerras da Cidade de Prata.

O objetivo das Bene Deborah, são todos anjos em forma feminina, é observar as probabilidades e analisar os campos de guerra. Sua capacidade de análise é quase um dom profético. Revelam segredos e chances de vitória que não existiriam, além de alertar para erros de estratégia. Apesar de pequena, a seita conseguiu uma grande influência entre os líderes angelicais menos machistas. Algumas das anjos mais velhas trabalham para Serafins. Deborah, por sinal, participa das mesas de estratégia de guerra de Miguel, apesar de ainda não ter conseguido encontrar falhas nos planos do Príncipe da Guerra.

Algumas Bene Deborah da casta dos Elehim começaram um trabalho peculiar. Elas assumiram a missão de pesquisar as profecias dos mortais e verificar as verdades nelas. Agora tentam convencer sua líder a denunciar os falsos profetas aos Ophanin. Deborah afirma que esse ainda não é seu trabalho. Diz que, como os profetas do Antigo Testamento, seu dever não era prever o futuro, mas alertar os erros do povo e ajudar a conduzi-los. Apesar de não impedir suas filhas, ela alerta para ainda não começar as denúncias, pois prever o futuro não é algo que elas devem pensar que fazem ou que seja sua responsabilidade.

Aprimoramento: Tornar-se uma Bene Deborah exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 20% em Liderança e Teologia. Uma vez por dia, a Bene Deborah pode analisar a formação de ataque dos inimigos. Contanto o que viu para os amigos, pode conduzi-los a uma taque melhorado, o que confere um bônus de + 10% no ataque a todos eles.

O Levante

Tendência: muçulmana

O movimento do Levante tem origem no início do islamismo, quando as forças muçulmanas ainda eram pequenas e precisavam resistir ao ataque dos pagãos. Cercados por deuses obscuros e poderosos, os anjos precisaram trabalhar muito para proteger os fiéis de Allah. A idéia do Levante era criar movimentos de resistência na forma de pequenos núcleos que tinham o dever de exaltar a fé islâmica e analisar as forças pagãs. Após a vitória no Oriente Médio, o Levante deixou pequenas bases nas proximidades, principalmente na África, e foi formar núcleos mais poderosos no Oriente e na América do Norte.

Índia e Indonésia são os principais pontos de atuação do Levante. Eles observam os deuses pagãos que rodeiam ou permeiam esses países, aprendendo mais sobre esses inimigos e preparando o momento de insurreição das forças muçulmanas. Na Indonésia, o Levante já foi vitorioso, mas ainda mantém a vigilância, temendo o ataque dos deuses do pacífico.

Aprimoramento: Tornar-se um anjo do Levante exige o investimento de 1 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de 10% em Lábria, Teologia e em duas Perícias com Arma.

Hakin Ghassan

Tendência: muçulmana

Uma das lendas das virgens do paraíso muçulmano talvez venham das Hakin Ghassan. Elas são malaks com forma feminina que assumem o papel de diplomatas sutis e convincentes, chamadas quando o uso da força é plenamente desaconselhado. Elas sabem como seduzir anjos e alimentar a esperança de que é melhor um acordo de paz e amor do que a violência.

As Hakin Ghassan não são respeitadas pela maioria dos anjos influentes dos Jardins de Allah. Ainda existe resistência por parte de muitos malaks quando essas anjos começam a agir. Os mais viris consideram um ato de extrema covardia enviar uma mulher para fazer acordos de paz e preferem morrer lutando e gritando os nomes de Allah. Jibril é o anjo que mais as apóia e considera-se o protetor delas.

Aprimoramento: Tornar-se uma Hakin Ghassan exige o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. A anjo recebe um bônus de 10% em Diplomacia, Sedução e Teologia. Também recebe um bônus de + 3 no Carisma.

Caminhantes

Tendência: muçulmana

Os malak Caminhantes são anjos com a permissão para andar livremente entre os humanos. Podem escolher um homem santo ou um fiel confiável para revelar sua verdadeira identidade e acompanhá-lo como um amigo. A missão do Caminhante varia muito e conforme a casta. Alguns simplesmente se afeiçoam a um mortal e ganham permissão para viajarem ou viverem ao lado do amigo.

Os Qarib costumam caminhar ao lado de homens santos e nunca se tornam Caminhantes para ficar ao lado de alguém que tenha menos do que 5 Pontos de Fé. Os Dalil criam laços de amizades com as pessoas e fazem juramentos de permanecer ao seu lado a vida toda, para ter a certeza de que recolherão a alma do conhecido. Os Haris criam grandes registros e contam histórias sobre seus amigos, enquanto os Mujahid batalham junto com esses humanos. Os Hafasa são os caminhantes mais freqüentes

Aprimoramento: Tornar-se um Caminhante exige o investimento de 1 Pontos de Aprimoramento. O anjo recebe permissão para caminhar livremente entre os mortais, apesar de ainda precisar esconder sua aparência. Pode, no entanto, revelar sua verdadeira natureza a uma pessoa de fé. Podem manter um contato telepático com essa pessoa.

Capítulo 3

Religião e Magia



As três religiões monoteístas não possuem uma boa relação com a magia. Nenhuma ordem mágica é considerada um aliado oficial dessas religiões. Os grupos fundamentalistas são praticamente isentos de contato sadio com os praticantes de magia, acatando o Arkanun Arcanorum sem piedade. Obviamente, isso não impede que religiosos e magos atuem em conjunto.

Proibição de Magia

Os livros sagrados do monoteísmo estão cheios de passagens que alertam as pessoas contra

o uso da magia. A arte mística é associada a demônios, uma tentação que não pode causar nenhum bem. Esse pensamento levou as pessoas a se afastarem de qualquer menção sobre magia.

O protestantismo e o catolicismo um dia apresentaram uma curiosa disputa com esse fato. O Livro de Tobias, presente na Bíblia católica, foi retirado da protestante por alegação de que nele havia a aparição de um anjo ensinando magia a um humano, fato que não poderia ser considerado como sagrado. Os católicos mantiveram o livro, mas nem por isso significam que tenham sido tolerantes à magia. O Novo Testamento tem citações contra o uso de magia. Na carta aos Gálatas, capítulo 5, Paulo alerta aos cristãos que a feitiçaria

não está incluída entre os caminhos daquele que querem entrar no Céu.

Uma história apócrifa do cristianismo fala de quando Pedro foi desafiado por um místico chamado Simão Mago em Roma. O apóstolo o venceu invocando o poder de Deus e demonstrando que o uso de magia estava abaixo da fé.

Os conhecimentos da cabala muitas vezes são usados como justificativa para se dizer que os judeus são magos. É errado crer que isso basta para acusar um filho de Israel de místico. As artes cabalísticas demonstram uma iniciação ao conhecimento divino e não são nada além de manifestação do espírito do Senhor. Está escrito em Deuteronômio 18:10:

“Entre vós não se achará quem faça passar pelo fogo a seu filho ou a sua filha, nem adivinhador, nem prognosticador, nem agoureiro, nem feiticeiro”

A passagem demonstra que magos não são usualmente bem-vindos no seio da comunidade judaica. Na história dos hebreus, ocorreram contatos como foi o caso de Saul que consultou uma feiticeira ou pitonisa para conversar com o espírito do Profeta Samuel. Entretanto, essas atitudes não são bem vistas por nenhum fundamentalista.

Os muçulmanos possuem exemplos semelhantes no Corão. Em 2:102, Allah alerta do perigo da magia, que ela nada mais é do que uma sedução para afastar a visão dos homens. Até mesmo os sufi, considerados uma seita ligada ao misticismo, são duramente criticados por muitos muçulmanos. Nota-se, portanto, que a magia não é bem vista por aqueles que ouvem as palavras do Profeta.

Magos Religiosos

Os magos são humanos como qualquer um, com todos os seus medos e anseios. Eles compartilham todos os defeitos e qualidades que os mortais normais possuem e aqui se pode salientar o medo do desconhecido e a fé. São duas características que se completam e podem ser uma mistura perigosa nas almas agitadas dos usuários de magia.

A fé dos arcanos é vasta, muitas vezes fundamentada no paganismo, tão antigo quanto as primeiras artes místicas. As ordens de

magia estão repletas de influência de deuses de panteões obscuros de Paradísia, alguns ainda com um convívio difícil com a Cidade de Prata. Esses grupos pagãos possuem um grande preconceito em relação aos magos monoteístas, principalmente cristãos e muçulmanos. Os judeus recebem um pouco menos dessa hostilidade, talvez devido à longa e difícil história ou tradição.

Muitos magos encontram a resposta para sua verdadeira fé no monoteísmo e não encontram nenhum problema em seguir Demurgo enquanto utilizam magia. Suas consciências continuam leves desde que não se esqueçam do Primeiro Mandamento. Devem se lembrar que a magia é uma manifestação da força divina e deve ser usada com parcimônia. As tentações e rituais mágicos podem se tornar um flagelo, principalmente se divididas com os pagãos. A consciência do mago terá sérios conflitos sobre o uso do poder e suas leis religiosas. Por isso a maioria dos magos monoteístas prefere manter rituais apenas entre os seus, dividindo pouco dessas ocasiões.

Os fetiches e focos utilizados ganham a forma de símbolos religiosos, recitação de versículos dos livros sagrados e uso de objetos que reflitam parte da história religiosa como pregos da cruz de Christos.

As Ordens de Magia e as Religiões

As descrições a seguir são feitas a partir de opiniões que as ordens de magia em geral têm em relação às religiões. Muitas das or-

dens de magia guardam grandes ressentimentos de tempos antigos e disputas ferrenhas com os líderes religiosos monoteístas. São feridas que não se curam facilmente e cuja tendência é sangrar por ainda muito tempo. O preconceito e o rancor de ambas as partes impedem que os caminhos desses grupos se cruzem mais uma vez.

A maioria dos comentários feitos pelas sociedades místicas é feita em relação aos líderes de grupos secretos dentro das religiões ou às seitas mais ativas e que compreendem o mundo sobrenatural. O religioso comum raramente sabe algo sobre o Arkanun Arcanorum e suas organizações misteriosas.

Os magos que lidam com demônios e outros seres de mundos inferiores como o Abismo são sempre alvo de ataques dos grupos religiosos. As crenças deles estão em caminhos opostos e difíceis de encontrar uma solução pacífica. É bem o caso da Ordem de Dagon, Irmandade de Tenebras, Magos das Sombras e Ordem de Luvithy.

Outros grupos que trabalham ao lado de espíritos da natureza ou têm uma concepção diferente de demônios já sofreram grandes ataques de grupos religiosos. Nesse meio estão aqueles que agora tentam reatar os laços, compreendendo que as guerras daqueles tempos de ignorância e intolerância não fazem mais sentido; é uma atitude típica do Templo de Ísis e Osíris. As Brujas e os Druidas ainda não se recuperaram sentimentalmente dos ataques da Idade Média. Mesmo que ainda existam vozes moderadas entre os Druidas, eles tendem a manter relações hostis com grupos religiosos monoteístas.

Pode-se se estender o termo grupos religiosos aos anjos. Eles amplificam os sentimentos dos mortais muitas vezes, gerando

e participando de batalhas religiosas tanto quanto respiram.

Ordem de Dagon

Judaísmo: Antigos como os primeiros dos nossos a pisarem na Terra... Os hebreus devem ser vistos com cuidado. Esse povo não sobreviveu por tanto tempo à toa.

Cristianismo: Curioso como há pouco tempo temos contato com os cristãos e, no entanto, já nos odiamos tanto

Islamismo: Nossas desavenças com os muçulmanos vêm desde que o Profeta caminhava entre eles. Eles lutaram contra nossos deuses e nossos rituais, alertando que nós afastávamos os humanos de Allah. Por Dagon! Ainda verão nosso poder.

Magos Atlantes

Judaísmo: Nós os conhecemos, eles nos conhecem... Nada além de observadores e conhecidos que se cumprimentam de longe, deixando seus próprios sentimentos e opiniões sobre o outro guardados em um lugar esquecido.

Cristianismo: Vimos religiões nascerem e morrerem. Essa persiste e criou contatos interessantes com Paradisia. Talvez mereçam observação maior, já que o contato com eles é sempre inevitável, visto que ocupamos as mesmas áreas na Terra.

Islamismo: Os cristãos me surpreenderam e agora vejo os muçulmanos crescendo e até passando em número as maiores religiões cristãs. Não sei o que dizer sobre eles, mas eles estão chegando e o

momento de saber o que dizer e o que fazer com eles está muito próximo.

Escola de Yamesh

Judaísmo: Há judeus entre nós e nós mesmos podemos nos considerar judeus, em parte. Caminhamos junto deles, sofremos com eles e vencemos junto deles.

Cristianismo: A divisão que se instalou entre nós durante a Idade das Trevas reflete como vemos o cristianismo. Apesar da paz que existe entre nossos círculos hoje em dia, houve períodos em que os magos cristãos se dividiram entre o preconceito contra nossos aliados hebreus e a ponderação. Eles lutaram entre si e a briga parou apenas quatrocentos anos depois, quando as fogueiras se extinguíram.

Islamismo: Os primeiros de nós a se aliarem aos muçulmanos observam aturdidos ao avanço de outras ordens. Foram quase todos eliminados apesar do apoio que deram. Hoje nossos magos que aderiram à mensagem do Profeta estão mais afastados do centro de poder islâmico, mas seguem outra das religiões do Senhor e nós os apoiamos nesse caminho.

Escola Cabalística de Luft

Judaísmo: Judeus? Ah, sim, os judeus... Já fiz empréstimos com eles uma vez. Não gostei do valor dos juros.

Cristianismo: Quase nos destruíram...Humpf... E, anda, existem alguns entre nós que têm o despeito de se dizerem cristãos. Feliz-

mente, são poucos. Hoje os filhos de Christos não nos incomodam muito mais.

Islamismo: A distância que nos separa impede que tenhamos atrito ou que sejamos aliados. Nossas áreas de interesse são muito diferentes.

Senhores da Tempestade

Judaísmo: Podem ser aliados, podem ser inimigos.. Não sei... Só sei que é melhor eles se decidirem quando nos depararmos.

Cristianismo: Já foram decididamente inimigos. Lutaram conosco! Converteram muitos dos nossos, ameaçando nossa religião. Agora tudo está definido... até um dos lados se ofender de novo.

Islamismo: Aquele pessoal do 11 de setembro? Ah, sim, tudo bem, tudo bem... Não vou generalizar... Não se ofenda... Mas eles não me interessam, a não ser aqueles que apareceram recentemente na Alemanha. São muitos. Talvez tenhamos que lidar com eles em breve.

Sagrada Ordem dos Magos

Judaísmo: Eles estão mais poderosos do que nunca. Deveríamos tê-los eliminados quando o Fuhrer ainda estava entre nós. Agora é nossa vez de nos escondermos depois de os ter em nossas mãos. Mas assim como eles mudaram o rumo da batalha, nós ainda faremos o mesmo. Sabemos perfeitamente como ser pacientes.

Cristianismo: Ande entre eles como um lobo entre as ovelhas. Use-os contra seus inimigos quando tiver oportunidade, senão, esqueça-os. Não valem a pena. Podem causar mais problemas e perseguição do que imagina.

Islamismo: Eles estão na Áustria, na Alemanha! Estão invadindo nossas terras sagradas. Agora só faltam quererem misturar-se ao nosso sangue!

AGNI

Judaísmo: Sabem como nosso povo já sofreu perseguição, mas acho que já se esqueceram disso, apesar de alguns ainda darem apoio. No entanto, nossos caminhos são diferentes demais.

Cristianismo: Os cristãos já atacaram os ciganos em outras épocas, mas agora, com cada um em seu lugar, as lutas acabaram. Somos até aliados ocasionais.

Islamismo: Os conflitos na Índia abalaram nossas relações com os muçulmanos. Muitas das ordens seguidoras de Allah agora são hostis a nós.

Templo de Ísis e Osíris

Judaísmo: Há alguns entre nós que nutrem um ódio de mais de quatro mil anos contra os hebreus. Eu digo para esquecerem, mas quem vive mil ou dos mil anos não esquece fácil das mágoas passadas e aprendem bem demais como passá-las para frente. Felizmente, eles são poucos entre nós e não

comprometem nossa mensagem de tolerância.

Cristianismo: Kemnotep me perguntou há 800 anos: Quem são esses que abrem o livro dos judeus, nossos inimigos, e seguem só o que lhes interessa, o que eles mesmos escreveram? Eu respondi: O mundo mudou durante seu sono, meu senhor. Esses já foram nossos inimigos e agora são colegas e até amigos. Kemnotep não me ouviu e hoje é um monte de cinzas em um pote na minha estante. Os templários não gostaram das ameaças dele.

Islamismo: A esperança de reavivar nossa religião acabou quando o Profeta apareceu. Mas não é por isso que seremos inimigos. O que me deixa curioso agora é o que faremos. Os deuses estão voltando... Voltando... E o que faremos com nossos amigos se nossos mestres resolverem declarar guerra a quem aprendemos a conhecer e a amar?

Magos Vermelhos

Judaísmo: Nós nos conhecemos de longa data. No princípio, nossas relações não foram boas. Eles nunca gostaram dos sacerdotes de Bhaal. Agora somos grupos desinteressados que, ocasionalmente, se lembram furiosamente das desavenças do passado.

Cristianismo: Sim, cristão, nós temos contato com demônios. Nossos mestres nasceram nos planos inferiores. E eu queimo todos vocês se ousarem me xingar por isso. Não... Não esqueci que vocês queimaram muitos dos nossos já...

Islamismo: Cuidado... eles estão aqui! Não, nós não somos mais aliados!

Escola de Pyros

Judaísmo: Simples... Eu olho para um deles. Se ele me atacar, eu o queimo. Se não me atacar, tanto faz o que ele faz da vida.

Cristianismo: Já entramos nas guerras deles como mercenários. Soubemos como lucrar com isso. Continuamos assim, quando um ou outro grupo deles não resolve nos caçar.

Islamismo: Acho que posso repetir a mesma resposta dada quanto aos cristãos.

Ordem de Mármore

Judaísmo: Eles dividiram a ordem. Há quem os odeie, por sinal a maioria, mas os mais moderados ainda tentam contato. Será difícil que entremos em consenso tanto entre nós quanto com eles enquanto os mundanos não se resolverem.

Cristianismo: Já temos problemas demais para voltarmos a pensar nos cristãos. Há 800 anos atrás eu diria que éramos inimigos e nada mais. Hoje, quem sabe? No Iraque, há membros da ordem que odeiam os cristãos e judeus, algo que repercute e atrai simpatizantes. Espero que consigamos conter esse fogo de intolerância antes que se espalhe.

Islamismo: Recitemos agora todos os nomes de Allah, Aquele A Quem Louvamos e Damos Submetemos Nossas Vidas Com Sorrisos Nos Rostos e Agradecimento no Coração.

Magos Petros

Judaísmo: Os mais velhos entre nós dizem que devemos tomar cuidado. Eu digo que os judeus devem perecer se continuarem em nossas terras.

Cristianismo: Os mais velhos pedem moderação. Eu peço uma espada para colocar nas entranhas dos cristãos, católicos ou protestantes, não interessa, como se chamem.

Islamismo: Eu morro enquanto grito o nome de Allah.

Casa de Chronos

Judaísmo: O Messias?

Cristianismo: Apocalipse... Quer dizer revelação, sabia?

Islamismo: Israfil?

Ordem de Salomão

Judaísmo: Nossos somos partes deles. Nascemos entre eles, somos criados entre eles. Por que não? Abrace nossos irmãos, mas lembre-se que até nas famílias mais unidas pode haver desavenças.

Cristianismo: Ah sim... Já houve a Inquisição... e daí? Acha mesmo que a Inquisição nasceu das mãos de todo cristão, toda alma que um dia rezou para Christos? Não seja ingênuo... E se for assim, como você diz, eu digo que o perdão que os cristãos tanto têm em suas palavras deve ser usado por nós. Perdoar é algo bom de se fazer. Eles também são família.

Islamismo: Mais um ramo da família que é bem vindo.

Magos Austro-Húngaros

Judaísmo: Há séculos que dividimos os segredos da cabala com os hebreus. Ainda há muito o que aprendermos com eles.

Cristianismo: Muitos dos nossos são cristãos. É uma religião mais do que bem aceita na ordem.

Islamismo: Os conflitos do passado estão no sangue dos nossos. É difícil esquecer uma tradição de guerra para com eles.

Ordem do Oráculo

Judaísmo: Judeus? Temos cristãos, muçulmanos e não sei o que mais lutando e morrendo em nossas terras e você me pergunta sobre judeus? Deve haver alguns deles aqui, mas não me interessa.

Cristianismo: Os mais antigos tinham o cristianismo em seus corações. Muito se esqueceram dele ou se desiludiram. Seja cristão se quiser, mas não imponha ou fale demais de sua religião entre os nossos.

Islamismo: Já não somos mais tão inimigos deles. Agora o mundo todo parece cair sobre nós. Atire em quem atirar em você.

Ordem do Graal

Judaísmo: Nem sei se há judeus entre nós. Pode ser que sim, mas

não que eu saiba. Ainda sim, desde a Idade Média temos trocado informações e objetos valiosos. São bem vindos entre nós.

Cristianismo: A maioria dos nossos tem sua religião definida entre agnósticos, religiosos não praticantes ou cristãos.

Islamismo: Bons amigos, bons contatos.

Wiccans, Bardos e Druidas

Judaísmo: Há indícios na história deles de que foram tão intolerantes com seguidores de outras religiões quanto os cristãos já foram. Não sei se fariam o mesmo se estivessem no lugar dos cristãos. Só sei que a religião deles não combina com o que acreditamos.

Cristianismo: Já mandaram muitos dos nossos para a fogueira. Preciso dizer mais alguma coisa? As feridas ainda não foram curadas.

Islamismo: Prefiro pensar neles como alguém que ainda poderá me ferir. Não chame de preconceito, mas entenda que nosso povo já foi perseguido demais por religiões monoteístas da Cidade de Prata e não duvido que os Jardins de Allah sigam a mesma política.

Brujas

Judaísmo: Eles não gostam de nós, nós não gostamos deles.

Cristianismo: A perseguição ainda não acabou. Cuidado com eles.

Islamismo: A perseguição só está começando. Cuidado com eles.

Ordem de Luvichy

Judaísmo: Inimigos sábios e antigos.

Cristianismo: Eles sempre souberam sobre nossa ligação com demônios. Felizmente, confundiram-nos com outras seitas, o que diminuiu o poder de fogo usado contra nós.

Islamismo: Eles também sabem sobre nossas alianças demoníacas. Já lutaram contra nós quando dominaram a Ibéria e o farão de novo se possível.

Irmandade de Tenebras

Judaísmo: Estão entre nossos inimigos mais antigos. Nós nos percebemos como opostos desde que os primeiros dos nossos se encontraram. Lute assim que os encontrar, mas saiba que a retaliação não tardará.

Cristianismo: Tão perigosos quanto os judeus e ainda com um maior número de anjos ao lado deles. Claro, no entanto, eles ainda nos temem. Como não o fariam com o poder que nosso mestres do abismo podem nos conceder?

Islamismo: Muitas de nossas bases estão nas Terras deles e não pretendemos sair de lá. E nem toda sua força angelical destruirá o que guardamos nesses lugares.

Magos das Sombras

Judaísmo: Inimigos que observam nossos movimentos com cuidado.

Cristianismo: Inimigos que impedem nossos movimentos com alarde. Podemos até discutir com alguns, mas outros são realmente irascíveis..

Islamismo: Inimigos que impedem nossos movimentos silenciosamente.

Hellfire Club

Judaísmo: Eles nos compreendem... mas não se engane, estamos longe de sermos aliados.

Cristianismo: Eles nos entendem como maus e nós também os chamamos de maus. O restante da história você já sabe.

Islamismo: Aqueles com quem temos contato têm uma grande tendência a não gostar de nenhum de nós.

Asima

Judaísmo: Estenda a mão para os amigáveis, estenda as garras para os inimigos.

Cristianismo: O sincretismo religioso na América Central e no Brasil permitiu que mantivéssemos aliados principalmente entre os católicos. Não podemos dizer o mesmo dos protestantes, que frequentemente atacam nossa cultura.

Islamismo: Algumas vezes entramos em conflito na África. Como as coisas nunca se acalmam em nosso continente de origem, temo que ainda continuemos com algumas batalhas. Felizmente podemos nos unir a eles quando surge um mal maior.

Golden Dawn

Judaísmo: Irmão mais velho.

Cristianismo: Irmão do meio.

Islamismo: Irmão mais novo.

Ordem da Rosa e da Cruz

Judaísmo: Herdamos algum conhecimento deles. Podemos trocar ainda mais informações.

Cristianismo: Já tivemos nossas diferenças graças a manipuladores vis escondidos entre eles. Hoje a aliança que temos só nos ajuda.

Islamismo: Aliados costumeiros com quem já tivemos problemas.

Capítulo 4

Antagonistas



As religiões possuem grandes problemas com a fragmentação e as próprias divergências internas, que quase sempre acabam em brigas e disputas violentas. Para piorar a situação, ainda existem grupos que batalham para deturpar os valores, se aproveitar deles ou ainda atacar os fundamentos sagrados. Os motivos para a perseguição são os mais variados, porém sempre atacam fontes fundamentais para a existência de uma religião ou de outra. Obviamente, nem todo indivíduo que se recusa a seguir uma religião ou age duramente contra uma delas precisa pertencer a uma sociedade secreta. Também não se deve confundir as crenças de uma pessoa com as sociedades secretas descritas a seguir. Um ateu tem sua própria visão do mundo e, em nenhuma instância, isso significa que ele seja inimigo da religião

ou um membro dos Portadores da Verdade.

Algumas sociedades que combatem uma religião ou outra podem ser encontradas no livro *Trevas*, como o caso da *Sagrada Ordem dos Magos* que ainda persegue os judeus. Outra possibilidade é procurar o livro *Demônios: a Divina Comédia*, que descreve os principais inimigos do judaísmo, cristianismo e islamismo.

Mercadores da Fé

Existem várias sociedades secretas no Mundo de *Trevas* que

se aproveitam da fé da população para adquirir fortunas, porém nenhuma é tão proeminente e bem organizada quanto os *Mercadores da Fé*. A sociedade começou a ser fundada por demônios e anjos caídos ainda no princípio da Idade Média. Essas entidades fizeram contato com os primeiros cultos religiosos cristãos, tanto da Igreja quanto aqueles que não seguiam as tendências ortodoxas da religião. O princípio era um só, aproveitar-se da fé para conseguir dinheiro e almas.

Os *Mercadores da Fé* prosperaram durante milhares de anos, porém seu poder maior só foi adquirido em tempos recentes quando a natureza do pacto entre mortais e infernais se alterou. Agora existe um princípio básico em que são os demônios que servem os humanos que os invocam. É uma ma-

nipulação complexa que afeta as massas e prejudica todo o processo religioso que os celestiais demoraram tanto para montar. Basicamente, os Mercadores da Fé fazem um pacto com os demônios, permitindo sua entrada na Terra para atormentarem as pessoas e até possuírem os corpos. A natureza do pacto e da invocação é variada, porém sempre existe um contrato que limita o tempo em que o infernal poderá permanecer na Terra e cria uma chave de segurança, na forma de uma palavra, objeto ou frase, que permitirá ao Mercador da Fé mandá-lo de volta para o Abismo a qualquer momento. Uma vítima é escolhida e atacada pela criatura de modo a desestabilizar completamente a vida e fazê-la recorrer a apenas uma pessoa, o próprio Mercador. Uma vez que a pessoa tenha procurado pelo culto e tornado-se um membro, talvez um grande doador de dinheiro, o demônio é mandado embora. O processo costuma se repetir várias vezes, até a vítima se convencer do poder de exorcismo do Mercador da Fé e ser dominada pelo pensamento da seita, aceitando-a como única salvação.

A estratégia do Mercado da Fé é se infiltrar nas mais variadas religiões e deturpá-las, usando-a para seu próprio proveito sempre. O ciclo que eles geram é uma armadilha, em que o indivíduo procura a salvação e a bênção celestial, porém torna-se obcecado pelos demônios. O culto acaba baseado na influência demoníaca e a forma pensamento é alterada, o que facilita ainda mais a ação dos infernais e dos Mercadores da Fé. A fortuna adquirida vem das doações, cobrança de dízimo, oferendas para rituais santos que supostamente dariam mais dinheiro e venda de relíquias ou objetos ditos como abençoados.

Os Mercadores possuem uma rede de contatos muito grande e uma doutrinação muito for-

te dos seguidores. Graças a essas ações, eles podem conectar os membros manipulados do culto e conseguir empregos, garantir o sucesso de empresas ou doutrinar a mente para que o único pensamento da pessoa seja conseguir mais dinheiro para levar para o líder. Cada vítima é um investimento em potencial.

Símbolo: Um Mercador da Fé tem sempre uma moeda de ouro com a marca da religião em que atua no centro.

Organização: Os Mercadores possuem os mais variados níveis de organização, geralmente tomando áreas de influência para si. Cada um se infiltra em uma comunidade religiosa e a deturpa como quer, tendo outros como aliados secretos. Há sempre reuniões mensais entre os Mercadores de uma cidade ou estado. Os mais ricos tornam-se líderes proeminentes entre eles. Aqueles que conseguiram fundar suas próprias comunidades religiosas são os mais famosos pôr já terem um religião única em suas mãos.

Aprimoramento: Tornar-se um Mercador da Fé requer o investimento de pontos em Contatos, Aliados, Dinheiro e em aprimoramentos que permitam acesso a seitas ou instituições religiosas. A maioria deles tem altos níveis de Carisma, Força de Vontade e Inte-



ligência, além de Perícias de Manipulação, Lábria, Teologia e Ocultismo.

PORTADORES da Verdade

O ateísmo cresceu geometricamente nos séculos XIX e XX com ataques sucessivos às religiões, principalmente ao cristianismo, antes visto como verdade absoluta.

Grupos secretos se tornaram opo-
nentes formidáveis das instituições
religiosas como é o caso de muitas
seitas que surgiram da fragmenta-
ção da Ordem dos Templários ou
da filosofia de homens como Niet-
zsche. Os Portadores da Verdade,
também chamados de Senhores
da Razão ou simplesmente de o
Culto ao Homem, cresceram ainda
no século XIX, na Alemanha, na
Inglaterra e na França. Surgiram
quando os mortais começaram a
ser tocados por figuras misteriosas
conhecidas apenas como os Seis
Ateus. Eram três homens e três
mulheres imunes aos poderes tan-
to celestiais quanto infernais que
caçavam anjos e demônios como se
fossem animais.

Os Seis Ateus ficaram fa-
mosos na Europa por varrer ci-
dades da influência dos seres so-
brenaturais. Sua mera presença
disturbava linhas mágicas e fecha-
va a barreira entre os mundos. Eles
clamavam pelo poder da razão e
da humanidade, negando o uso de
magia e a verdade da religião. Aos
poucos, começaram a converter
mais pessoas. Nem todas assumi-
ram posição de ataque físico como
os líderes. Alguns se tornaram fi-
lósofos anti-religiosos, enquanto
outros passaram a procurar por
provas fundamentais que desa-
creditassem os escritos sagrados.
Eles estão entre os mais ardentes
investigadores de livros apócrifos
da Bíblia e vasculham as Escrituras
para mostrar as contradições e a
pouca aplicação de alguns concei-
tos na modernidade. Quanto mais
tornam as pessoas céticas, mais di-
fícil se torna abrir portais entre os
mundos.

Símbolo: Nunca houve um símbolo
próprio, porém recentemente es-
colheram o Homem Vitruviano de
Leonardo Da Vinci.

Organização: Os Portadores da
Verdade não agem como um grupo
unido. Eles se reconhecem em seu

meio ou quando se encontram, po-
rém formam sociedades separadas
ou estão infiltrados em redes de
pesquisas. Há apenas algumas cé-
lulas que recebem contato freqüen-
te dos Seis Ateus e trabalham na
caça de anjos e demônios. É uma
profissão perigosa que encontra o
ataque constante de outras seitas
humanas aliadas à figuras extra-
planares.

Aprimoramento: Tornar-se um
Portador da Verdade requer o in-
vestimento de 3 Pontos de Apri-
moramento. Uma vez dominado
pela razão, o personagem torna-
se ateu, incapaz de utilizar Pontos
de Magia ou Pontos de Fé, porém
pode escolher um dos seguintes
poderes:

- Capaz de impedir o uso de
Pontos de Magia ou Pontos de Fé
em um raio de tantos metros quan-
to sua Força de Vontade;
- Reduz em 3D6 qualquer
poder mágico ou de criaturas espi-
rituais que seja usado contra ele;
- Seu toque fere criaturas
extra-planares, causando 1D6 +
bônus de Força de Vontade pontos
de dano por turno de contato.

PRIORADO de Sião

O Priorado de Sião foi
criado ainda durante as Cruzadas
como uma facção intelectual da
Ordem dos Templários. Seu ob-
jetivo era preservar documentos
que contariam a verdade sobre a
natureza de Christos. Durante sé-
culos, esses homens e mulheres
trabalharam para proteger escritos
considerados apócrifos pela comu-
nidade cristã e ainda cuidar para

que os descendentes de Christos
sobrevivessem até os dias de hoje.

Homens importantes fi-
zeram parte do Priorado de Sião.
Leonardo Da Vinci, Isaac Newton e
muitos outros foram grão-mestres
da sociedade secreta trabalharam
ativamente contra Igreja e até con-
tra as comunidades protestantes.
Foram duramente perseguidos
pelos cavaleiros teutônicos e pelo
Templo Fiel, mas nunca vencidos.
A verdade que eles ocultavam este-
ve escondida em locais conhecidos
apenas pelos mestres do Priorado e
algumas vezes foram reveladas em
código como acontece em algumas
obras de Da Vinci. A Última Ceia é
um dos exemplos. O que ela reve-
la? Observando o afresco, nota-se
que nenhuma das pessoas usa o
cálice ou Santo Graal que deveria
estar sobre a mesa. Há também a
presença de uma figura feminina
ao lado de Christos, essa vestindo
as mesmas cores do Filho de Deus,
como se o completasse. E essa pes-
soa sobre com uma mão, vinda do
apóstolo Pedro, que passa por seu
pescoço como uma sentença de
morte. Por quê? Porque a mulher
seria Maria Madalena ou Maria de
Magdala, chamada de prostituta
pelo cristianismo convencional, no
entanto conhecida como a aman-
te ou esposa do Filho de Deus no
Priorado de Sião. Não há cálice na
mesa, porque a própria Madalena
é o Santo Graal. Pedro mostraria a
sentença de morte demonstrando
a perseguição da Igreja à verdade
que Maria Madalena mostraria.

O Priorado de Sião teria
documentos que comprovariam
toda a verdade. Escritos do início
da Era Cristã descreveriam como
Madalena foi a discípula que mais
aprendeu com Christos e teria sido
uma das líderes do movimento
cristão depois da morte do Mestre.
Ao que parece, a oposição de Pedro
impediu que seu nome fosse reco-
nhecido. Os pais da Igreja teriam
usado de propaganda contra a es-

posa do Messias e evitado que seu nome aparecesse em outros textos.

A Bíblia é vista por muitos hoje como um livro que sempre existiu, que nunca teve nenhum formato a não ser aquele que os fiéis têm em mãos. Alguns se surpreendem ou negam a verdade quando é contado que os fragmentos foram reunidos para darem origem ao Livro Sagrado. O Priorado de Sião afirma que esses textos foram falsificados e que eles teriam a grande revelação em seus próprios documentos.

Uma recente tentativa de expor os documentos ao mundo foi duramente atacada pelas forças secretas da Igreja. A ameaça despertou até a fúria das sociedades protestantes que agora também caçam o Priorado. O grão-mestre foi assassinado e outros dois mestres tiveram o mesmo fim dos anos que se seguiram. O Priorado elegeu novos líderes e começou a adotar uma nova estratégia para abalar os fundamentos do cristianismo. Eles começaram a editar livros com códigos e fragmentos do que possuem. Infelizmente para eles, foi outro plano que teve um ataque súbito dos teólogos católicos e protestantes. Em resposta à acusação do Priorado, esses sacerdotes teriam dito que assim como os membros da sociedade secreta afirmam que a Bíblia tem uma versão tendenciosa e protegida por um grupo, os documentos de Madalena poderiam, do mesmo modo, ser apenas mais textos tendenciosos e falsificados que apenas serviriam para afirmar as crenças de uma seita. Foi um argumento que irritou o Priorado e os levou a uma atitude mais desesperada.

O atual grão-mestre, René Piers, pensou em usar a arma secreta e o maior segredo da sociedade, os descendentes de Christos e o túmulo de Maria Madalena. Dizem que, se as peças forem bem unidas,

a verdade será revelada e a sociedade cristã não terá como se opor. René sabe o quanto a sociedade é poderosa e conta com membros influentes em toda a Europa. Ele começou a movimentar as peças e a fazer contatos com outros grupos de pensamento relacionado com o Priorado. Um desses casos é o das sociedades que seguem o Culto à Deusa Mãe. Os seguidores de Sião estão coligados com essas sociedades secretas e querem seu apoio para os próximos ataques à Igreja. René diz que o povo precisa ser libertado da tirania exercida pelo patriarcado cristão. Ele se cansou de ficar na defensiva e não está medindo esforços ou recursos para começar a estratégia que, segundo ele mesmo, levará o Priorado à vitória. Algumas facções da Ordem do Templo seguem a mesma tendência e estão se alinhando a esse grupo de intelectuais para serem seus braços no caso de a luta de sábios tomar um rumo físico e agressivo.

Símbolo: Desde o último ataque ao Priorado, os membros da sociedade estão evitando o uso de símbolos para se protegerem. Alguns simplesmente adoram uma chave envolta em um círculo.

Organização: O Priorado de Sião está dividido em três categorias de membros. O nível mais baixo é o dos iniciados que sabem dos documentos e da verdade de Maria Madalena, porém desconhecem a verdade completa como a localização do túmulo e dos descendentes. Tal conhecimento cabe apenas aos três mestres e ao grão-mestre.

Aprimoramento: Tornar-se um membro do Priorado de Sião requer o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento. O iniciado aprenderá sobre muitas revelações que garantem um bônus de 15% em Ocultismo e em Teologia. Ele contará com a ajuda da sociedade em caso de perseguição ou de apoio fi-

nanceiro para pesquisa e trabalhos que envolvam a documentação.

ESCRAVOS de Íblis

Íblis, o demônio que revoltou-se contra as leis de Allah, às vezes chamado de Lúcifer, tem seus próprios servos para combater as forças sagradas do islã. São homens e mulheres que recusaram-se a se submeter ao Senhor e abandonaram as palavras do Alcorão. A maioria deles vive no Oriente Médio e foi seduzida pelas palavras demoníacas quando sentiam-se oprimidas pela religião ou em momentos de fraqueza na fé. Muitos já estavam fora da ordem natural, a não submissão ao Senhor, desde a infância devido, à influência de infernais ou servos demoníacos. Os Escravos de Íblis batalham arduamente para acabar com os fundamentos do islã e descreditar a religião.

O combate aos muçulmanos é feito em várias frentes de batalha, seja intelectual, propagandista ou militar. Como a riqueza do grupo é grande. É normal eles financiarem grupos, especialmente entre os ocidentais, para combaterem forças islâmicas. O processo de procurar por falhas no Alcorão ou revelar costumes que os ocidentais não aceitam é rotineiro para fazer uma propaganda anti-islâmica.

Os Escravos de Íblis são grandes mestres das artes mágicas e combatem ordens do Oriente Médio com frequência, aliando-se a qualquer grupo que esteja disposto a lutar contra o islã. Alguns dos servos de Íblis nem são do Oriente Médio, mas sim pessoas atraídas pela sociedade por pura repulsa à religião islâmica. Costumam ser

membros perigosos principalmente para a expansão dos muçulmanos no Ocidente.

Um grupo recente entre os Escravos de Íblis é o dos Fiéis Libertados que juram que se livraram da prisão que seria a submissão ao islã. Às vezes é difícil compreender porque eles se aliariam a um grupo que se entrega de corpo e alma ao demônio, porém os Fiéis Libertados importam-se mais com a luta para garantir que ninguém mais se submeta a Allah. Eles dizem que não pretendem continuar na ordem natural imposta por Allah.

Símbolo: Um grilhão quebrado com o escrito Revolta e Servidão em volta.

Organização: Os Escravos de Íblis estão divididos em cinco níveis: Víctima da Submissão, Escravo Libertado, Homem ou Mulher de Íblis, Inimigo de Allah e Vingador.

Aprimoramento: Tornar-se um Escravo de Íblis requer o investimento de Pontos de Aprimoramento em magia, Dinheiro, Aliados e Contatos e conexões com seitas.

Sufis Negros

Existe uma lenda islâmica que conta que durante a criação do homem, Allah ordenou que os anjos se ajoelhassem perante Adão. Um deles, Íblis, teria se recusado a fazê-lo. Seu argumento era de que ele não poderia louvar ninguém a não ser Allah, o que era o maior mandamento divino. O Senhor não gostou de ter suas ordens desobedecidas e expulsou o anjo. Íblis teria então argumentado que passaria a trabalhar para provar que o homem não era digno da graça divina. Os Sufis Negros consideram a lenda verdadeira e a seguem como uma filosofia de vida. Trabalham

para corromper as pessoas e entregar as almas para o julgamento divino, provando que o homem é fraco e não tem o direito de alcançar os céus ou ter os anjos ajoelhados a seus pés.

Um sufi negro costuma ser uma pessoa extremamente culta e inteligente, mesmo que se dedique a guerra ou outras formas menos intelectualizadas de agir. São homens e mulheres carismáticos que sabem como seduzir alguém para fora do caminho do Alcorão. Quando conseguem desviar o indivíduo, depois explicam sobre a submissão a Allah e a verdade sobre a fraqueza do ser humano que deve ser aceita. Apesar dos ideais anti-religiosos, os sufis negros crêem em Allah como o ser superior que tem o direito de punir os humanos. Eles ainda O consideram a única divindade digna de louvor.

Símbolo: Cada sufi negro tem seu próprio símbolo. Alguns se vestem com a tradicional túnica de lã dos sufis.

Organização: os sufis negros agem isoladamente, às vezes ensinando alguém que tenham seduzido.

Aprimoramento: Os sufis negros costumam investir Pontos de Aprimoramento em magia, Contatos e conexão com seitas religiosas.

A Sociedade Ariana

A Sociedade Ariana costuma ser confundida com uma sociedade secreta de ideais nazistas por causa do nome, porém suas crenças não possuem nenhuma relação com o movimento alemão da Segunda Guerra Mundial. O adjetivo ariano vem do nome de Ário,

um dos primeiros hereges da Igreja que pregava que Christos seria uma figura humana e não um ser divino pertencente à Santíssima Trindade. Era um pensamento comum a alguns grupos, o que logo gerou discussão com a maioria que pensava o contrário.

Durante os concílios dos primeiros séculos da Era Cristã, os sacerdotes reuniram-se para acabar com as discussões sobre a divindade do Messias. Houve uma votação em que foi aprovado um Credo que apresentava Christos como divino. Ário foi expulso da Igreja e foi sem saber que encontrou o apoio de uma sociedade secreta que já estava formada há alguns séculos. Eram um grupo de homens que se apresentavam como Aqueles que Velam Pelo Corpo. Os homens diziam guardar o corpo de Christos e contavam que fora com dificuldade que José de Arimatéia e alguns apóstolos roubaram o cadáver do Messias e o guardaram. Dizem que o discípulo Tomé teria feito parte do plano e quando apareceu a notícia da ressurreição, ele poderia provas justamente porque sabia que aquilo não era possível. Ário desconfiou do que os homens contavam, porém a história conta que ele não teve dúvidas quando as provas foram apresentadas. Os ossos e o túmulo final de Christos existiriam e estariam muito bem guardados, assim como documentos que comprovariam todos esses dados. Dizem até que haveria um código na Bíblia que denunciaria o roubo do corpo, ato conhecido até por Paulo de Tarso.

Aqueles que Velam pelo Corpo sobreviveram pelos séculos como cristãos, sem se importar se Christos era divino ou não. O que realmente lhes parecia importante era a mensagem. O princípio cristão da ressurreição era apenas uma mentira para aqueles de pouca fé e com necessidade de somente acreditar nas palavras do homem se ele realmente fosse algo além de humano.

Como místicos, os Guardiões do Corpo tiveram contato com anjos e demônios que contaram sobre o poder de Christos na Cidade de Prata, porém eles dizem saber a verdade. Tudo seria explicado pela manipulação de um grupo de anjos e pelo poder garantido pela forma pensamento e o martírio dos primeiros cristãos.

A Sociedade Ariana evita o contato com outras seitas e não tem intenção de lutar contra os cristãos, apesar da agressividade com que católicos, ortodoxos e protestantes os caçam. O Priorado de Sião já tentou contato com Aqueles que Velam sem conseguir sucesso algum.

Facções anticristãs dos Templários tentaram roubar os documentos e os ossos para usarem e como armas assim como o Templo Fiel e os Teutônicos quiseram destruir as provas. A Sociedade Ariana esquivou-se de todas as ameaças e apenas espera. Há até anjos que se aliam a eles correndo o risco de serem caçados pela Inquisição Celestial.

Símbolo: Os ossos de uma

mão aberta com um prego enfiado no pulso.

Organização: A Sociedade Ariana se divide apenas em grupos chamados de Primeiros Apóstolos, os líderes, em número de doze, que conhecem a verdade e estão espalhados pelo mundo. Os Fiéis são pesquisadores e seguidores da religião que se reúnem às escondidas ou em outros cultos cristãos. Os Zeladores são uma facção militar antiga entre Aqueles que Velam, pois sempre houve a necessidade de se defender o tesouro da sociedade com armas.

Aprimoramento: Tornar-se um d'Aqueles que Velam requer o investimento de 2 Pontos de Aprimoramento, o que confere um bônus de 15% em testes de Teologia, Ocultismo e História, além do contato com outros membros do grupo que podem ajudar com conhecimento.



Capítulo 5

Personagens do Mestre



Os personagens do mestre, essenciais para a campanha de RPG, são quase sempre inimigos dos jogadores. Esse capítulo é aproveitado para citar muitas figuras que podem interagir hostilmente com os jogadores. Por mais benevolentes que as religiões sejam, sempre existem alguns grupos pouco moderados ou educados que preferem mais interferir na vida alheia, seja através e violência, acusação ou fofoca, a seguirem o caminho da luz que seus livros sagrados descrevem.

Assassino

O assassino aqui descrito não é simplesmente um homicida. Ele é um membro da Sociedade de Hassan, grupo religioso muçulma-

no que luta contra os cristãos desde a Idade Média. O grupo evoluiu nas técnicas de combate, mas continua com os mesmos princípios de morrer em nome do Islã. Eles auxiliam os terroristas e combatem grupos fundamentalistas de outras religiões como os Templários e os Teutônicos. Ultimamente encontraram grandes problemas com o Mossad, que os persegue como sombras assassinas.

CON 14, FR 14, DEX 16, AGI 16, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 16

Espada 50/50 dano 1d10

Faca 50/50 dano 1d6

Pistola 50/50 dano 1d10

Ataques [1], IP 2, PVs 15

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Condução 30%, Demolição 40%, Disfarces 60%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Procura 40%

Pontos de Fé: 3

Anjo Assassino

Se o Inferno tem seus assassinos treinados, a Cidade de Prata e os Jardins de Allah também possuem um grupo experiente nas técnicas de matar pelas sombras. Anjos de qualquer casta podem ser doutrinados na arte negra do assassinato, geralmente para eli-

minar demônios dentro de seus próprios covis. Os Anjos das Sombras (Jyhad: Guerra Santa página 82) são os mais experientes nessas técnicas, sem contar os Gabrielitas (Jyhad: Guerra Santa página 83). Aqui estão descritos dois níveis de assassinos. Os primeiros são aqueles treinados sem o uso de técnicas especiais ou ampliação de poderes. Os outros são partes de forças santas da Cidade de Prata.

Judeu - Eim:

CON 17, FR 23, DEX 22, AGI 22, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 16

Espada 60/60 dano 1d10 + 5

Faca 50/50 dano 1d6 + 5

Ataques [1], IP 4, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Demolição 60%, Disfarces 60%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 60%, Lábria 30%, Procura 50%

Poderes: Netzach (1 - Desejo de Vitória, 2 - Distúrbio da Razão, 3 - Fúria Divina), Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 1, Agilidade 2, Destreza 2), Controle Mental (1 - Blenden, 2 - Vanish), Defesas 4, Disfarces 2

Judeu - Bene Elohim:

CON 17, FR 20, DEX 25, AGI 25, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 16

Espada 50/50 dano 1d10 + 3

Faca 60/60 dano 1d6 + 3

Ataques [1], IP 1, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Demolição 30%, Disfarces 60%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Procura 40%

Poderes: Yesod (1 - Ilusão Estática, 2 Interferir em Magias, 3 - Segredo), Aumento de Atributos (Força 2, Constituição 1, Agilidade 3, Destreza 3), Controle Mental (1 - Blenden, 2 - Vanish), Defesas 1, Disfarces 2, Nimbus (1 - Ataque Mental, 2 - Quebra do Físico)

Cristão - Captare

CON 17, FR 20, DEX 25, AGI 25, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 22

Espada 60/60 dano 1d10 + 3

Faca 60/60 dano 1d6 + 3

Ataques [1], IP 1, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 60%, Demolição 30%, Disfarces 40%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Procura 70%

Poderes: Captare (1 - Marca, Detectar Marcas, 2 - Rastreo, 3 - Baisea), Aumento de Atributos (Força 2, Constituição 1, Agilidade 3, Destreza 3, Percepção 2), Controle Mental (1 - Blenden, 2 - Vanish), Defesas 1, Disfarces 2

Cristão - Protetore Dominação

CON 17, FR 20, DEX 22, AGI 22, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 19

Espada 60/60 dano 1d10 + 3

Faca 60/60 dano 1d6 + 3

Ataques [1], IP 1, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 70%, Demolição 30%, Disfarces 40%, Esquiva 40%, Furtividade 50%, Intimidação 60%, Lábria 50%, Procura 50%

Poderes: Lextalionis (1 - Sentir Inimizade, Senhor da Lei, 2 - Armadura de Luz, 3 - Arma Mágica), Aumento de Atributos (Força 2, Constituição 1, Agilidade 2, Destreza 2, Percepção 1), Controle Mental (1 - Blenden, 2 - Vanish), Defesas 3, Disfarces 3

Muçulmano - Mujahid

CON 17, FR 23, DEX 22, AGI 22, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 19

Cimitarra 60/60 dano 1d10 + 5

Faca 60/60 dano 1d6 + 5

Ataques [1], IP 3, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Demolição 50%, Disfarces 40%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 60%, Lábria 50%, Procura 50%

Poderes: Jihad (1 - Arma Celestial, Arma Fiel, 2 - Grito de Guerra, 3 - Arma Contra o Infiel), Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 1, Agilidade 2, Destreza 2, Percepção 1), Controle Mental (1 - Blenden, 2 - Vanish), Defesas 3, Disfarces 2

Gabrielita

CON 26, FR 26, DEX 33, AGI 33, INT 28, WILL 26, CAR 10, PER 35

Espada 90/70 dano 1d10 + 6

Faca 100/70 dano 1d6 + 6

Ataques [3], IP 4, PVs 40

Perícias: Briga 70%, Camuflagem 90%, Demolição 60%, Disfarces 70%, Esquiva 80%, Furtividade 100%, Intimidação 80%, Lábria 80%, Procura 90%

Poderes: Avidan (1 – Brandir a Espada, Marcar o Assassino, 2 – Passagem Sem Rastros, 3 – Lâmina Ensangüentada, Ataque Súbito, 4 – Isca, 5 – Ataque Circular), Asas Astrais 3, Aumento de Atributos (Força 5, Constituição 4, Agilidade 4, Destreza 4, Percepção 5, Inteligência 3, Força de Vontade 3), Comunhão 2, Controle Mental (1 – Blenden, 2 – Vanish, Objetos, 3 – Localização, Sonhos), Defesas 4, Disfarces 3

Anjo Guerreiro

Os anjos guerreiros geralmente assumem uma forma genérica, com poderes semelhantes. Podem ter a forma de um anjo de armadura com espada nas mãos, asas brilhantes e músculos prontos para lutar por sua fé. Alguns já assumiram formas mais modernas, usando roupas de épocas variadas, mas o comum é assumirem as formas mais clássicas, justamente como os homens imaginam que sejam.

CON 21, FR 21, DEX 20, AGI 20, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 17

Arco Abençoado 60/60 dano 1d6+2

Espada 60/60 dano 1d10+4

Faca 60/60 dano 1d6+4

Lança 60/60 dano 1d6+4

Ataques [1], IP 3, PVs 25

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 30%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 60%, Lábria 30%, Liderança 40%, Procura 50%, Sobrevivência 40%

Poderes: Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 3, Agilidade 2, Destreza 2, Percepção 2), Defesas 3, Defesas Especiais (Imunidade à Luz 3, Imunidade ao Fogo 3, 1 – Alimentos, 2 – Proteção vs. Mal)

Guerreiro de Elite Muçulmano - Qariô

CON 30, FR 33, DEX 52, AGI 20, INT 20, WILL 30, CAR 25, PER 20

Arco Abençoado 70 dano 1d6+2

Espada 80/80 dano 1d10+10

Faca 80/60 dano 1d6+10

Lança 80/80 dano 1d6+10

Ataques [3], IP , PVs 50

Perícias: Briga 60%, Camuflagem 30%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 60%, Lábria 40%, Liderança 70%, Procura 50%, Sobrevivência 50%

Poderes: Asas Astrais 3, Aumento de Atributos (Força 5, Constituição 5, Agilidade 2, Destreza 3, Inteligência 3, Força de Vontade 4, Carisma 4, Percepção 4), Defesas 5, Defesas Especiais (Imunidade à Luz 3, Imunidade ao Fogo 3, 1 – Alimentos, 2 – Proteção vs. Mal), Iluminação (1 – Raios de Luz, Brandir a Espada, 2 – Lâminas Voadoras, 3 – Inércia, 4 – Feixe de Luz, 5 – Línguas de Fogo)

Guerreiro de Elite Cristão - Protetore Arcanjo Templarita

CON 33, FR 33, DEX 22, AGI 20, INT 18, WILL 33, CAR 25, PER 20

Espada 80/80 dano 1d10+10

Faca 90/60 dano 1d6+10

Lança 90/90 dano 1d6+10

Ataques [3], IP 7, PVs 50

Perícias: Briga 60%, Camuflagem 30%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 60%, Lábria 40%, Liderança 70%, Procura 50%, Sobrevivência 50%

Poderes: Aumento de Atributos (Força 5, Constituição 5, Agilidade 2, Destreza 3, Inteligência 2, Força de Vontade 5, Carisma 4, Percepção 4), Combate (1 – Imunidade à Dor, Aumento de Dano, 2 – Imunidade ao Medo), Defesas 7, Defesas Especiais (Imunidade à Luz 3, Imunidade ao Fogo 3, 1 – Alimentos, 2 – Proteção vs. Mal, 3 – Imunidade a Armas Não-Mágicas), Templaria (1 – Carga, 2 – Ataque Coordenado, 3 – Espalhar Sangue, 4 – Ataque Brutal, 4 – Vitória Furiosa)

Guerreiro de Elite Judeu - Líder de Guerra Malachim

CON 33, FR 27, DEX 22, AGI 20, INT 28, WILL 40, CAR 28, PER 23

Espada 80/80 dano 1d10+7

Faca 90/60 dano 1d6+7

Lança 90/90 dano 1d6+7

Ataques [2], IP 7, PVs 50

Perícias: Barganha 60%, Briga 60%, Camuflagem 30%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 100%, Lábria 60%, Liderança 90%, Procura 50%, Sobrevivência 50%

Poderes: Asas Astrais 3, Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 5, Agilidade 2, Destreza 3, Inteligência 4, Força de Vontade 8, Carisma 5, Percepção 4), Controle Mental (1 – Leitura de Auras, 2 – Previsão, Atração, Esquecimento, 3 – Sonhos, 4 – Telepatia) Defesas 5, Defesas Especiais (Imunidade à Luz 3, Imunidade ao Fogo 4, 1 – Alimentos, 2 – Proteção vs. Mal, 3 – Imunidade a Armas Não-Mágicas), Kether (1 – Submeter, 2 – Força Interior, 3 – Vontade, Submissão Múltipla, 4 – Poder Concentrado, 5 – Energia Elevada)

Anjo Mensageiro

A palavra anjo significa mensageiro. Uma das missões básicas de um servo de Demiurgo é ser seu mensageiro, seja na forma de guerreiro ou apenas de arauto. Aqui está um exemplo de anjo mensageiro, apenas mais um encarregado de entregar mensagens entre os líderes celestiais ou até entre os humanos. As castas mais comuns de mensageiros são os Corpore, Hafasa e Ishim, mas as outras assumem essa posição em ocasiões especiais.

CON 18, FR 13, DEX 22, AGI 22, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 18

Arco Abençoado 40 dano 1d6+5

Espada 40/60 dano 1d10

Ataques [1], IP 3, PVs 20

Perícias: Briga 40%, Camuflagem 30%, Corrida 60%, Esquiva 60%, Furtividade 50%, Intimidação 30%, Lábria 30%, Procura 50%, Sobrevivência 50%

Poderes: Aumento de Atributos (Constituição 3, Agilidade 3, Destreza 3, Percepção 2), Defesas 3, Defesas Especiais (1 – Alimentos, 2 – Proteção vs. Mal), Mensageiro Celestial (1 – Velocidade, Mensagem, 2 – Atravessar Paredes)

Anjo Político

È mais comum considerar que um Malachim, Nimbus, Qarib ou Haris lida com a política celestial. São as castas mais acostumadas com os jogos de poder e informação, já em posição privilegiada para adquirir influência. O anjo político sempre tem um profundo conhecimento das leis, pois precisa saber em qual território está pisando. Ele sabe como utilizar as palavras dos livros sagrados a seu favor e as utiliza para angariar aliados e poder. ele nem sempre precisa ser ruim, mas pode dar muito trabalho aos personagens se perceber que estão se intrometendo em seus objetivos políticos. O anjo político ataca retirando recursos de grupos de ataque, cortando contato entre aliados, colocando Inquisidores atrás de pessoas que talvez até sejam inocentes apenas para incomodar e mostrar a quem pertence o poder.

Político em Ascensão

CON 15, FR 10, DEX 14, AGI 13, INT 20, WILL 18, CAR 20, PER 18

Bastão 40 dano 1d6

Espada 40/60 dano 1d10

Ataques [1], IP 2, PVs 20

Perícias: Barganha 50%, Briga 30%, Esquiva 40%, Furtividade 30%, Impressionar 40%, Intimidação 50%, Lábria 50%, Liderança 40%, Manha 40%, Política 50%, Procura 50%

Poderes: Asas Astrais 2, Aumento de Atributos (Constituição 2, Inteligência 3, Força de Vontade 2, Carisma 2, Percepção 2), Controle Mental (1 – Hipnose, Leitura de Aura, 2 – Atração, Aversão, Mentira, Previsão), Defesas 2

Líder Influente

CON 19, FR 16, DEX 18, AGI 18, INT 28, WILL 28, CAR 30, PER 27

Bastão 50 dano 1d6+1

Espada 50/60 dano 1d10+1

Ataques [1], IP 4, PVs 40

Perícias: Barganha 70%, Briga 30%, Esquiva 40%, Furtividade 40%, Impressionar 80%, Intimidação 70%, Lábria 80%, Liderança 80%, Manha 70%, Política 90%, Procura 60%

Poderes: Asas Astrais 3, Aumento de Atributos (Constituição 2, Inteligência 5, Força de Vontade 6, Carisma 6, Percepção 4), Controle Mental (1 – Hipnose, Leitura de Aura, 2 – Atração, Aversão, Mentira, Previsão, 3 – Sonhos, Adoração, 4 – Idéia Original, 5 – Contro-

le de Multidões), Defesas 4, Glifo (1 – Marca Angelical, 2 – Proteção Contra Mortais, 3 - Proteção Contra Mortos-Vivos, Proteção Contra Psiônicos, 4 - Proteção Contra Fadas, 5 - Proteção Contra Demônios)

Anjo Inquisidor

A Inquisição Celestial é uma força quase onipresente na Cidade de Prata. Formada por uma falange de anjos incorruptíveis e vigiados permanentemente, eles são a elite de juízes e investigadores do Céu. Um Inquisidor gera medo e receio quando suas asas pairam sobre a morada de um anjo. Eles fazem visitas freqüentes a todas as cidades da Terra e sempre estão andando com relatórios sobre os celestiais de um lado para o outro. A base dos Inquisidores Celestiais é uma torre tão bem vigiada e temida que nem o mais louco já tentou escapar de lá. Suas paredes refletem constantemente uma série de versículos bíblicos e o calor e sofrimento dos anjos punidos no exército de Dudael.

Cada religião cristã tem um diretório especial dentro da In-

quisição Celestial. Eles não entram em disputa entre si, já que o fervor desses grupos é tão grande que preferem se ater a como os anjos seguem a religião que dizem aceitar no coração. Todas as castas são aceitas, porém os Capture, Recíper e Protetore são particularmente comuns. Os Nimbus já foram mais, mas perderam força durante a Inquisição da Terra. Os Corpore não são muito influentes, mas conseguiram os postos de vigias da Inquisição na Terra. Muitos deles são delatores escondidos entre os anjos da guarda.



Os Harris são os anjos muçulmanos responsáveis pela inquisição dos Jardins de Allah. Eles não dividem o

trabalho com nenhuma outra casta. Guardam com ciúme o trabalho que o Senhor lhes reservou. Sentimento desnecessário, já que as outras castas estão satisfeitas por não terem o peso de desconfiar dos amigos e punir conhecidos.

Os elohim possuem uma maior variedade de castas tratando de cuidar do rebanho celestial do judaísmo. Toda casta tem direito a se unir ao grupo. Um Elim inquisidor pode ser implacável, um Bene Elohim pode ser capaz de descobrir os segredos mais profundos e os Hayyoth chegam a parecer tão bondosos durante os interrogatórios que ninguém consegue esconder informações deles. Porém, a maioria dos inquisidores elohim são Seraphim, Ophanim e Elehim. A organização deles é quase desconhecida. Seus membros possuem pouco contato entre si e quase sempre reportam ao Ophanim mais próximo ou na torre celestial de Iofiel (Jyhad: Guerra Santa página 42).

Um inquisidor não costuma ser um guerreiro. Ele costuma ser acompanhado por alguns desses quando precisa de uma ação mais dura contra pecadores.

Investigador

CON 14, FR 12, DEX 16, AGI 13, INT 20, WILL 22, CAR 13, PER 26

Lança 40 dano 1d6

Espada 40/60 dano 1d10

Ataques [1], IP 2, PVs 20

Perícias: Barganha 40%, Briga 30%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Impressionar 40%, Interrogatório 50%, Intimidação 70%, Investigação 70%, Lábria 50%, Liderança 40%, Manha 50%, Política 40%, Procura 50%

Poderes: Asas Astrais 2, Aumento de Atributos (Constituição 2, Inteligência 2, Força de Vontade 2, Carisma 2, Percepção 4), Comunhão 3, Controle Mental (1 – Hipnose, Leitura de Aura, 2 – Esquecimento, Atração, Aversão, Mentira, Previsão, 3 – Sonhos, 4 – Telepatia), Defesas 2, Defesas Especiais (1 – Imunidade a Doenças, 2 – Proteção vs. Mal, Proteção vs. Bem, 3 – Imunidade a Armas Não-Mágicas), 4 – Imunidade a Dominação)

Evangelizador

O Evangelizador é o homem que caminha pelo mundo ou pelas cidades levando a palavra sagrada. É uma figura quase inexistente no judaísmo. É mais comum encontrá-lo no cristianismo, por sinal, de onde vem a palavra. O Evangelizador prega o Evangelho entre todos os povos para levar a salvação por Christos e em Christos. Os Evangelizadores nem sempre respeitaram a cultura de outros povos, como foi o caso daqueles que atuaram na América. Muitos ainda são agressivos e incisivos ao entrarem em outras terras, mas a ponderação tem se mostrado mais

útil para convencer os outros da Boa Nova.

O Evangelizador costuma ser uma figura carismática que aprende a se movimentar entre o povo que vai ouvir suas palavras. Ele nem precisa se embrenhar em matas ou viajar pelo mundo. Muitas vezes apenas sobe o morro das favelas para arrebanhar novos fiéis ou cuidar das ovelhas perdidas entre os lobos.

CON 13, FR 10, DEX 13, AGI 13, INT 14, WILL 15, CAR 15, PER 14

Soco 20 dano 1

Ataques [1], IP 0, PVs 12

Perícias: Briga 20%, Condução 40%, Esquiva 40%, Furtividade 20%, Intimidação 30%, Lábria 40%, Liderança 40%, Procura 40%, Teologia 50%

Pontos de Fé: 3

Guerreiro da Fé

O guerreiro da fé é aquele paladino das ruas que não se cansa de lutar em nome de sua religião. Ele não é o fundamentalista insano, mas o fiel que se sacrifica para tornar o mundo melhor. Ele não converte os outros pela força, mas pelo exemplo, ao lutar pelos ideais mais puros da religião. Pode estar entre polícia, bombeiros ou no exército. No Mundo de Trevas, muitos deles são chamados para sociedades secretas para combaterem demônios e a Irmandade de Tenebras. Não faltam inimigos sobrenaturais ameaçando a humanidade e esperando para enfrentar as forças da fé.

CON 15, FR 15, DEX 15, AGI 14, INT 13, WILL 15, CAR 11, PER 15

Espada 50/50 dano 1d10+1

Faca 50/50 dano 1d6+1

Pistola 50/50 dano 1d10+1

Ataques [1], IP 2, PVs 15

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Condução 50%, Demolição 40%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Liderança 40%, Procura 50%, Teologia 30%

Pontos de Fé: 4

Homem-bomba

Os homens bombas podem ser vítimas ou simplesmente fanáticos religiosos que produzem vítimas. No primeiro caso, geralmente é fruto de uma família pobre e desesperada e vende seu corpo para os líderes da fé em troca de dinheiro para os parentes que ficarão no mundo após seu martírio. Já no segundo caso, o fundamentalista não se importa em se sacrificar e ferir os outros para mostrar o que pensa e lutar contra as forças inimigas. Geralmente, o homem-bomba é uma figura perigosa e inconstante, difícil de lidar e de convencer que o que faz é errado.

CON 13, FR 11, DEX 15, AGI 14, INT 10, WILL 14, CAR 10, PER 13

Bomba dano 6d6 a 10d6 em raio de 20 metros

Soco 20 dano 1

Ataques [1], IP 0, PVs 12

Perícias: Briga 20%, Condução 40%, Corrida 60%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Intimidação 30%, Teologia 20%

Pontos de Fé: 1

Homem Santo

O homem santo não precisa ser um clérigo ou qualquer outra pessoa muito ligada à comunidade religiosa. Ele é aquele que segue naturalmente a religião e dá o exemplo de como todos o seguidores do Senhor deve e comportar. Ele parece ser alguém que já nasceu com o dom para ser a figura iluminada, como se Deus já houvesse olhado para sua pessoa e o tocado com toda a luz e bondade. Por essas características, ele pode ser um inimigo perigoso para demônios e magos malignos. Quando precisa proteger o rebanho divino, o homem santo dá tudo de si. Ele move montanhas para garantir que a luz divina caia sobre todos e que ninguém deixe de encontrar o caminho verdadeiro.

CON 15, FR 14, DEX 17, AGI 15, INT 16, WILL 18, CAR 17, PER 17

Espada 30/50 dano 1d10

Ataques [1], PVs 15 + 15

Perícias: Barganha 50%, Briga 40%, Condução 50%, Empatia 70%, Esquiva 60%, Furtividade 40%, Impressionar 60%, Intimidação 50%, Lábria 50%, Liderança 60%, Procura 50%, Teologia 60%

Pontos de Fé: 10

Religioso Político

O religioso político é alguém com boas intenções. É uma pessoa com profundas convicções religiosas e que pretende usar a política como um mecanismo para as ações solidárias e benevolentes que a crença prega. Ele não precisa gritar nomes religiosos ou citar passagens de livros sagrados para angariar votos. Sabe como ser firme e carismático, batalhando em um meio perigoso para ter sua voz ouvida. No Mundo de Trevas, essas figuras costumam ser eleitas com a ajuda de sociedades secretas para lutarem contra as forças malignas que atuam na política.

CON 14, FR 10, DEX 14, AGI 12, INT 15, WILL 15, CAR 15, PER 14

Soco 20 dano 1

Ataques [1], IP 0, PVs 12

Perícias: Barganha 50%, Briga 20%, Condução 30%, Diplomacia 60%, Empatia 40%, Esquiva 40%, Impressionar 50%, Intimidação 30%, Lábria 40%, Liderança 50%, Procura 40%, Teologia 30%

Pontos de Fé: 2

Profeta das Ruas

O profeta das ruas é aquela criatura irada, barulhenta, irascível e persistente geralmente encontrada nas ruas das grandes cidades gritando em nome do senhor, anunciando o fim dos tempos, atrapalhando o trânsito dos

pedestre, em suma, sendo inoportuno. Muitas vezes ele sabe repetir muito bem o que está nas escrituras, apesar de nem sempre compreender o que diz ou quase sempre tomar tudo ao pé da letra. Pode ser uma figura perigosa quando desafiado.

CON 14, FR 10, DEX 14, AGI 12, INT 10, WILL 16, CAR 9, PER 15

Um livro pesado 30 dano 2

Soco 20 dano 1

Ataques [1], IP 0, PVs 12

Perícias: Briga 20%, Condução 30%, Esquiva 50%, Impressionar 40%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Liderança 20%, Procura 40%, Teologia 30%

Pontos de Fé: 1

Político Religioso

O político religioso é uma figura maquiavélica que não hesita em citar nomes e frases de livros sagrados para angariar votos, manipular o povo e conseguir apoio para se candidatar. Ele se esqueceu ou nunca soube que a religião e o Estado são entidades separadas há muito tempo e prefere não ser lembrado disso enquanto conseguir votos se proclamando agente divino e prometendo, sempre prometendo em nome da divindade, curar todos os males do mundo.

É uma figura perigosa que não hesitará em acusar aqueles de não o seguirem de preconceito ou de não seguirem verdadeiramente sua religião. Ele saberá muito

bem usar preconceito de todas as formas e ataques contra minorias como plataforma eleitoral.

CON 15, FR 11, DEX 11, AGI 12, INT 14, WILL 11, CAR 13, PER 15

Ataques [1], IP 0, PVs 12

Perícias: Barganha 60%, Briga 20%, Condução 30%, Diplomacia 40%, Esquiva 50%, Impressionar 60%, Intimidação 40%, Lábia 60%, Liderança 30%, Procura 40%, Teologia 30%

Pontos de Fé: 1

TERRORISTA

A mídia ocidental persiste com a idéia de que todo terrorista é um muçulmano xiita, o que está longe da verdade. Existem terroristas de qualquer religião. O IRA, grupo armado irlandês, é cristão. É verdade que o mundo árabe apresentou um extenso grupo de terroristas nos últimos tempos, mas não significa que todos os muçulmanos sejam a favor dos atentados. Os terroristas são treinados na arte do subterfúgio e na fidelidade ao grupo.

CON 15, FR 14, DEX 14, AGI 13, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 14

Rifle 50 dano 1d10

Faca 50/50 dano 1d6

Pistola 50/50 dano 1d10

Ataques [1], IP 2, PVs 15

Perícias: Briga 50%, Camuflagem 50%, Condução 40%, Demolição 50%, Disfarces 30%, Esquiva 40%, Furtividade 40%, Intimidação 40%, Lábia 40%, Procura 40%

Pontos de Fé: 2



ERRATA Jyhad: GUERRA SANTA

- o O poder avidan só poder ser usado pelos Gabrielitas
- o O poder Sombrati não pode ser usado por nenhuma casta a não ser pelos Anjos das Sombras
- o O poder Templia só pode ser usado pelos anjos Templaritas

Bibliografia

Armstrong, Karen. Uma História de Deus. Companhia das Letras, 1999
Armstrong, Karen. Em Nome de Deus. Companhia das Letras, 2001
Armstrong, Karen. Jerusalém: uma Cidade, três Religiões. Companhia das Letras, 2000
Baigent, Michael. A Inquisição. Imago, 2001
Davidson, Gustav. A Dictionary of Angels including the fallen angels. Free Press, 1971
Del Debbio, Marcelo. Anjos: a Cidade de Prata. Daemon, 2004
Del Debbio, Marcelo. Demônios: a Divina Comédia. Daemon, 2004
Del Debbio, Marcelo. Trevas. Daemon, 2004
Del Debbio, Marcelo. Arkanun. Daemon, 2004
Del Debbio, Marcelo. Templários. Daemon
Del Debbio, Marcelo. Inquisição. Daemon
Demurger, Alain. Os Cavaleiros de Cristo. Jorge Zahar Editor, 2002
Gaader, Jostein. O Livro das Religiões. Companhia das Letras, 2000
Hadad, Jamil Almasur. O que é Islamismo. Brasiliense, 1994
Lewis, James R. Enciclopédia dos Anjos. Makron Books, 1996
Lo Jocono, Cláudio. Islamismo. Globo, 2002
Lo Jocono, Cláudio. Cristianismo. Globo, 2002
Lo Jocono, Cláudio. Judaísmo. Globo, 2002
Martins, Celso. Como Entender o Islamismo. DPL, 2003
Prophet, Elizabeth Claire. Anjos Caídos e as Origens do Mal. Nova Era, 2002
Read, Paul Piers. Os Templários. Imago, 2000
Santos, Mário Ferreira dos. Cristianismo: A religião do homem. Edusc, 3003
Scliar, Moacyr. Judaísmo: Dispersão e Unidade. Ática, 2001
Sender, Tova. Iniciação ao Judaísmo. Nova Era, 2001
Silva, Pedro. História e Mistério dos Templários. Ediouro, 2001
Suffert, George. Tu és Pedro. Objetiva, 2001

Livros Sagrados

A Bíblia
Corão

Filmes

O Corpo, Stigmata, O Terceiro Milagre, Amém, Anjos Rebeldes, Tão Longe Tão Perto, Cidade dos Anjos, A Paixão de Cristo

Romances Indicados

O Rei do Inverno, O Inimigo de Deus, Excalibur, Ivanhoé, O Livro de Deus, O Evangelho Segundo Jesus Cristo, Jerusalém, O Evangelho de Judas, O Evangelho Segundo Pilatos. São todos romances ótimos que demonstram várias visões da religião em épocas variadas. a maioria dles possui temática cristão, porém a leitura é válida para todos os grupos religiosos, já que mostra a interação de diferentes culturas e a relação dos povos com os escritos religiosos.

Entre Anjos e Demônios, Assassino de Almas e, futuramente, Príncipe da Destruição. Romances da Editora Daemon que ajudam a explica ro ambiente do Mundo de Trevas e Arkanun. Mostra as batalhas dos anjos devido a diferenças ideológicas.

Busca por Sangue. Não deixa de demonstrar como uma religião afeta um outro grupo de seres sobrenaturais, os vampiros.



Índice

Págs 2: Créditos e Introdução

Pág 3: Capítulo 1

pág 9: Capítulo 2

pág 22 : Capítulo 3

pág 28 : Capítulo 4

pág 34: Capítulo 5

pág 41: Errata

pág 42: Bibliografia

Índice das Imagens

Capa: Ig Barros - cor: Paulo Henrique

Págs 3 à 8: Alexandre Bar

Pág 9: Neriga

pág 15: Birous

Pág 18: Bernardo Magalhães

Pág 22: Fábio MacBaltz

Pág 28: Glauco Nobre

Pág 29 e 33: Alexandre Bar

Pág 34: Vitor Zago

Pág 38: Paulo Ítalo

Índice: Bernardo Magalhães

Contra-Capa: Paulo Ítalo

em
h
a
n
d
e
d
a

Iyhad

GUERRA SANTA

FACES DA FÉ

por Antônio Augusto Shaftiel



um netbook da



Visite www.rederpg.com.br para conhecer outros de nossos netbooks