* - Os Agentes-A Gente-Urano-Saturno-Zeus-Deus da Religiões.

**As coisas do mal sempre acabam aparecendo.**

**RUNAS**

**André Estevao Veiga -**

**1- MANNAZ "A HUMANIDADE" SATURNO "M " - Amigos verdadeiros.**

**"O homem como ser social"**

**A tradução literal de Mannaz é a humanidade. Os antigos xamãs acreditavam na interdependência da raça humana, onde nenhum indivíduo conseguia ser inteiramente auto-suficiente.**

**Como Mannaz é a Runa da interdependência, significa que o consulente terá a cooperação de outro ser humano, que o levará a resolução dos seus problemas. O conselho recebido será objetivo e impessoal, honesto e confiável. Também pode ser ajuda de algum profissional, como médico, advogado, banqueiro, etc...**

**Mas Mannaz não indica a solução em outra pessoa, e sim, no próprio consulente, aconselhando-o, a olhar para seus problemas mais objetivamente, sem envolvimento emocional, afim de não tomar o rumo errado.**

**Na primeira casa da tiragem astrológica, indica que o consulente é um forte aliado na defesa dos direitos humanos e do bem estar da humanidade.**

**Significa também ambiente favorável para por os planos em ação.**

**PALAVRA CHAVE: Interdependência, atividades em grupos, cooperação dos amigos, manter-se receptivo, clareza interior, grupos favoráveis**

**Saúde: Boa, ver parte energética.**

**2- JERA "A COLHEITA" MERCURIO "J "**

**- Fruto do trabalho, merecido, justiça, na quebrada pegar o caminho mais longe e seguro. Não se antecipar.**

**"Que os Senhores da lei do karma sejam condescendentes com nossas faltas"**

**O significado de Jera é a colheita, ou seja, fruto do trabalho, aquilo que é merecido. Esta Runa refere-se a "força de Odin" e recompensa o consulente pelas suas atitudes passadas.**

**É uma Runa de justiça e por analogia todas as questões legais entram na sua área. Caindo numa posição de resultado tem uma conotação positiva, a não ser que as Runas que a acompanham sejam muito negativas.**

**Como a colheita é realizada em uma determinada época do ano, "Festival da colheita", é comemorado na Europa no final de Setembro e Outubro, e a colheita sendo o significada de Jera, indica que as coisas devem frutificar no seu devido tempo, e que o mesmo não deve ser apressado. (um ciclo completo).**

**PALAVRA CHAVE: Desfechos benéficos, resultados tangíveis mas não imediatos (um ciclo completo), satisfação, fertilidade, gestação, justiça, recompensas de atitudes passadas, frutos no tempo devido, alegrias, inicio de outro ciclo, retorno karmico.**

**Saúde: boa, coração, pressão sanguínea OK.**

**3- DAGAZ "O DIA" SOL "D" - Na ordem geral do Universo e luz após sombras !**

**"Tudo que acontece em minha vida é para o meu bem. A escuridão acabou.**

**O calor do Sol na primavera e no verão, é responsável pelo crescimento das plantas, e Dagaz é o símbolo de aumento e crescimento. Este ato de crescer, pode ser um relacionamento afetivo ou financeiro, sempre invocando um evoluir afortunado.**

**Dagaz indica aumento de conhecimento perto de Ansuz, perto de Berkano, aumento de família, perto de Fehu, aumento de riqueza, etc...**

**É luz após as sombras.**

**Dagaz tem o poder de converter Runas invertidas em Runas positivas.**

**PALAVRA CHAVE: Crescimento, prosperidade, aumento, desfechos benéficos e garantidos, virada de 180º , luz após as sombras.**

**Saúde: Excelente condição física**

**"Somos o que somos e estamos onde estamos por causa de nossos hábitos, eles são o único meio de crescimento e evolução de acordo com a nossa posição na ordem geral do Universo".**

**RUNAS - Deus e o Mundo:**

**1- BERKANO "A TREPADEIRA" LUA/ JUPITER "B" - A LUA MESMO**

**"Os sonhos serão realização crescente"**

**Berkano é regida pela Lua, que é o símbolo da grande mãe, o principio da fecundidade da natureza. Portanto a palavra chave para Berkano é geração, tanto no sentido de procriar, como no sentido de família.**

**Esta é a Runa da fertilidade, e sempre indica o nascimento de uma criança ou de uma idéia. Indica sempre um resultado tangível, está associada a mãe e também anuncia eventos em família, como casamentos, noivados, batizados, etc...**

**Indica o lar do consulente, não simplesmente a residência, mas sim onde está o seu coração.**

**PALAVRA CHAVE: Nascimento físico de um bebê, ou de uma idéia, lar, mãe, proteção, crescimento, amadurecimento, evolução em negócios ou no amor.**

**Saúde: boa.**

**2-SOWILO**

**"A vitória é incondicional. Eu amo a vida e a vida me ama"**

**De uma maneira ou de outra, a habilidade de derrotar o mal é universalmente atribuída ao Sol. Em latim um dos nomes do Sol tem o significado de "invicto", porque em qualquer batalha entre a luz e a escuridão, o Sol sempre sairá vitorioso.**

**Sowilo é a Runa da vitória, e sua aparição em uma jogada assegura sucesso.**

**Para os celtas, o Sol é o símbolo da força da vida, a vitalidade existente entre todas as coisas vivas, incluindo a humanidade. Sowilo, portanto, é a Runa da saúde, da vitalidade e também da fertilidade.**

**PALAVRA CHAVE: Sucesso, vitória, grande poder, força vital, regeneração, vitalidade, fertilidade, realização**

**Saúde: Excelente, sensibilidade nos olhos**

**"A realização de seus desejos é possível neste momento".**

**"Relaxe, você está em harmonia com o Universo".**

**3 - GEBO "UNIÃO" VÊNUS "G"**

**"União sem anulação"**

**Gebo é regida por Vênus, que é o planeta do amor e relacionamentos afetivos. O símbolo de Gebo é representado por duas linhas que se cruzam, refletindo suporte mutuo, antes de tudo um presente dos Deuses. A Runa Gebo representa união, sociedade afortunada ou uma feliz união amorosa, esta é uma Runa muito positiva, principalmente se sair numa posição de resultado.**

**Em outro nível indica unidade de ação e intenção cujo resultado, o consulente sente como uma união com o mundo, experimentando um profundo sentido de paz e contentamento. Onde havia dificuldades chega o alivio.**

**PALAVRA CHAVE: Associação feliz, união, casamento, concordância, equilíbrio mental e físico, união com o "Eu Superior", sociedade afortunada, harmonia com equilíbrio.**

**Saúde: Excelente, Equilíbrio físico e espiritual**

**"O amor é a sublime poesia dos sentidos, façamos dele a razão e o equilíbrio de ser de nossa vida".**

* **Dominar o espírito quando alguém está pisando em você chama-se controle.**
* **Juntar toda a informação, enquanto estão batendo em você, chama-se disciplina**
* **Paciência é esperar calmamente, sem pressa, sem ansiedade. Trata-se de um simples e alegre adiamento do que é devido. Paciência significa reter com o espírito algo que o guerreiro sabe que, por justiça, deve fazer. Isto não significa que um guerreiro saia por aí planejando causar prejuízos a alguém ou acertar contas passadas. A paciência é algo independente. Desde que o guerreiro tenha controle, disciplina e sentido de oportunidade, a paciência assegura dar o que se deve a quem quer que o mereça.**

**O sentido de oportunidade é a qualidade que governa a liberação de tudo o que está contido. Controle, disciplina e paciência são como um dique por trás do qual tudo é represado. O sentido de oportunidade é a abertura do dique.**

**Eu sou o q vcs chamam de mundo.**

**Outrora de Universo.**

**Outrora de Deus.**

**O outrora de Verdade.**

**Outrora de Tudo.**

**Outrora de Um.**

**Outrora de Amor.**

**Outrora de Espírito.**

**Outrora de A Gente,**

**E por fim eu sou vc !**

**------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **Musculação - Força, vigor e beleza. Inspiração: Guerreiro - 1**
* **LITERATURA - Livros e Revistas., RAZÃO \ CIÊNCIA. METAFÍSICA \ HISTÓRIA \ SABEDORIA \ CONHECIMENTO \ FILOSOFIAS , Ufologia.Astronomia, 4 ,A Força 5**
* **Fluminense \ Futebol \ Esportes 6, Beque. 7, Cigarro - Nicotina. 8**
* **A.A 9,Rock n Roll, e a música de maneira geral. 10 ,O Bem. 11**
* **Império 12,Casa, Dinheiro, Minhas Coisas. 13, Justiça**
* **Caminho do Guerreiro Carlos Castaneda - Xamanismo - Grande Espírito, Quatzcoatl. 15**
* **Demonologia -Satanás - Inferno - purgatório - paraíso - Lucifer - REINO DOS MORTOS 16**
* **Sol Negro 17, Dragão 18 Pernalonga 19 Animais, Passaros, Insetos e Plantas. 20**
* **Plantas de Poder 21 familia e amigos 22 23 Filmes e Desenho animados. Videos. 24**
* **O Sol \ A lua \ os Planetas \ As constelações. 25Feitiçaria. 26 PODER SUPERIOR - 27**
* **MMA 28 Roupas 31 Alimentação 32 MINHA GENTE 33 Amor Condicional. 34**
* **A MORTE \ A VIDA 35 André 36 A violência, seja qual for a maneira como ela se manifesta, é sempre uma derrota. Jean-Paul Sartre –**

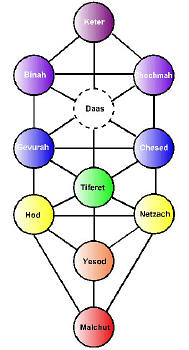
OLHA Q ESPREITAR LINDO ESSE: " Coragem, destreza, inteligência, discernimento, serviço altruísta, amor ao próximo, justiça ! " (estas virtudes são logradas e aperfeiçoadas no dia-a-dia, em situações adversas ou não.).

Implacabilidade sem Rudeza, com Encanto.

Esperteza sem Crueldade, com Simpatia.

Paciencia sem Negligencia com altivez.

* Douçura, sem Tolice mas Letal.



1. **Espíritio, 2- Céu 3- Inferno 11- Nagual 4- Provas do Céu 5- Provas do Inferno 6- Sol**

**7- Emoções 8- Carreira 9-Inconsciente 10- Casa \ Família**

**Característica do dragão: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo.**

**Seja mais leve com as coisas da vida, o novo é q é o importante, aproveite bem as coisas todas e esteja preparado para dar o novo passo. - Os Pássaros.**

**EU - O Mago.**

**Karma - O Sacerdote**

**Caminho Atual - O Mundo.**

**Psicologia - Lua.**

* **FORÇA**

**1- Vigor, Potencia física 2- Movimentação de um corpo. 3- Impulso. 4- Violencia 5-Influencia 6- Domínio Autoridade 7-Impacto 8- Firmeza 9- Apogeu 10- Eletricidade 11- Importancia.**

* **HABILIDADE**

**1- capacidade, 2- destreza, 3- engenho e 4-agilidade.**

* **RESISTENCIA**

**1- Reação 2- Suportação 3- Defesa 4- Oposição 5- Força 6- Organização 7- Eletricidade 8- Condução 9- Centro**

**10- Peça 11- Construção 12- Passividade**

**ARMADURA**

**1- Sustentação 2- Condução 3- Chapa 4- Reunião 5- Garras 6- Defesas**

**PODER DE FOGO**

1. **Armas**

**1 BAAL , 2 AGARES, 3 VASSAGO, 4 SAMIGINA ,5 MARBAS, 6 VALEFOR, 7 AMON , 8 BARBATOS , 9 PAIMOM , 10 BUER , 11 GUSION, 12 SITRI ,13 BELETH, 14 LERAIE ,15 ALIGOS ,16 ZEPAR , 17BOTIS , 18 BATHIN, 19 SALEOS , 20 PURSON, 21 MARAX , 22 IPOS,23 AYM ,24 NEBERIUS ,25 GLASYA-LABOLAS , 26 BUNE ,27 RONOVE, 28 BERTIH ,29 ASTAROTH ,30 FORNEUS, 31 FORAS, 32 ASMODAY, 33 GAAP, 34 FURTUR ,35 MARCHOSIAS ,36 STOLAS , 37 PHENEX,38 HALPHAS, 39 MALPHAS , 40 RAUM ,41 FOCALOR, 42 VEPAR, 43 SABNOCK , 44 SHAX , 45 VINE ,46 BIFRONS, 47 VUAL , 48 HAGENTI , 49 CROCELL , 50 FURCAS, 51 BALAM ,52 ALLOCES,53 CAMIO, 54 MURMUR ,55 OROBAS, 56 GREMORY , 57 OSE , 58 AMY , 59 ORIAS , 60 VAPULA , 61 ZAGAN, 62 VALAC , 63 ANDRAS , 64 HAURES , 65 ANDREALPHUS , 66 CIMEJES ,67 AMDUSIAS ,68 BELIAL , 69 DECARABIA , 70 SEERE , 71 DANTALION , 72 ANDROMALIUS**

* **Haagenti**

**O quadragésimo oitavo espírito é Haagenti, Hagenti, Hegenit, ou Hagenith. É um presidente**

**aparecendo na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua**

**função é fazer homens sábios, e instrui-los em coisas sobre os mares e oceanos; também**

**Transmuta todos os metais ordinários em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33**

**legiões de espíritos.**

**Características**

**Estarão listados os valores para cada uma**

**das Característica do dragão: Força, Habilidade,**

**Resistência, Armadura e Poder de Fogo.**

* **Focus - Futuro, Independencia financeira e Liberdade.**

**Invulnerabilidade+**

**Cigarro, morte, maconha, Bem, Diplomata, Sabedoria, Nagual, verdade, Fluminense, Sol, Pentagrama, Espírito, razão, tudo,**

* **Cigarro, maconha e mal, Fluminense, golpes.**
* **bem, Imunidade diplomatica, sabedoria, verdade, espírito, razão**
* **nagual, sol, pentagrama, tudo, plantas de poder, fogo interior.**

**Roda da Vida, Elevação (Céu), Terra (Inferno).**

**Caminho da Mão Esquerda \ Caminho da Mão Direita - Roda da Vida.**

* **Dano Personalizado:**

**1- Pistola de Satanás, outras armas.**

**2- Mordida de Dragão**

**3- Garras de Dragão**

**4- Calda**

**5- Brado de Guerra.Iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !**

**6- Magias. Palavras mágicas,**

**DRAGÃO NEGRO: Os dragões negros estão entre os mais benévolos dos dragões elementais. São encontrados em ambientes de cidade, dando preferência à grande centros. São muito inteligentes estas feras são extremamente bondosas e direitas. Praticamente todos os dragões negros apresentam chifres pequenos. Sua cavidade ocular é linda e triste, o que lhes provê bela aparência. Em geral, todos os dragões negros apresentam uma aparência esquelética. Quando filhotes os dragões negros apresentam um couro fino com brilho negro ou cinzento. Com o avanço da idade o couro ganha consistência e torna-se mais opaco, ajudando em sua camuflagem natural. Dragões negros alimentam-se principalmente de moluscos, peixes e outras criaturas que habitam pântanos, incluindo alguns tipos de sapos e rãs não venenosos. Também apreciam muito as enguias e serpentes constritoras. Bons por natureza, os dragões negros sempre tentam tirar proveito de todas as situaçõe através da sabedoria. Antes de executar suas vítimas ele pode estrupa-las ! Não conhece o q é o mal Fraco nadadores, dragões negros não são capazes de se locomover rapido e consistente a nado, Estes dragões constroem seus covis muito bem feitos .**

**-----------------------------------------**

**Orixá Iroko - Tempo, Durabilidade e longanimidade. Fincar raízes ! Ancestralidade. Espíritos Infantis !**

**-----------------------------------------------------------------------------**

**DIA 1 = DIA DA LIDERANÇA**

**DIA 2= DIA DA DIPLOMACIA**

**DIA 3 = DIA DA POPULARIDADE**

**DIA 4= DIA DA PERSISTÊNCIA**

**DIA 5= DIA DA VERSATILIDADE**

**DIA 6 = DIA DO AMOR7**

**DIA 7 = DIA DA INSPIRAÇÃO**

**DIA 8 = DIA DO ÊXITO MATERIAL**

**DIA 9 = DIA DO HUMANISMO**

**DIA 10 = DIA DA AUTOCONFIANÇA**

**DIA 11= DIA DA HARMONIA**

**DIA 12= DIA DA AUTO EXPRESSÃO**

**DIA 13 = DIA DA PERÍCIA**

**DIA 14 = DIA DA COMPREENSÃO**

**DIA 15 = DIA DO MAGNETISMO PESSOAL**

**DIA 16 = DIA DO TRIUNFO**

**DIA 17= DIA DA PERSPICÁCIA**

**DIA 18 = DIA DO PODER MENTAL**

**DIA 19 = DIA DO CARÁTER**

**DIA 20= DIA DA SENSIBILIDADE**

**DIA 21 = DIA DO IDEALISMO**

**DIA 22 = DIA DA PRATICIDADE**

**DIA 23 = DIA DA PERSUASÃO**

**DIA 24 = DIA DA UNIÃO**

**DIA 25= DIA DO PROGRESSO**

**DIA 26 = DIA DA JUSTIÇA**

**DIA 27= DIA DA AUDÁCIA**

**DIA 28 = DIA DO QUERER**

**DIA 29 = DIA DA ESPIRITUALIDADE**

**DIA 30= DIA DA REALIZAÇÃO**

**DIA 31 =DIA DA HABILIDADE**

**A agilidade é a marca da excelência de um grande negociador.**

**SERES INORGANICOS**

**"Bom, eles não nos 'comem literalmente, o que fazem é uma transferência vibratória. A consciência é energia e eles podem alinhar-se conosco. Como por natureza estão sempre famintos, e nós, pelo contrário, exudamos luz, o resultado desse alinhamento só pode ser descrito como depredação energética".**

**"Mas por que fazem isso?".**

**"Porque, num plano cósmico, a energia é a moeda mais forte e todos q querem, e nós somos uma raça vital, repleta de comida. Cada coisa viva come a outra, e o mais poderoso sempre sai ganhando. Quem disse que o homem está no topo da cadeia alimentar? Essa visão só pode ocorrer a um ser humano. Para os inorgânicos, nós somos a presa".**

**Eu comentei que parecia inconcebível que entidades mais conscientes que nós chegasse a esse grau de rapina.**

**Respondeu:**

**“Mas o que você acredita que você faz quando come uma alface ou um bife? Você está comendo vida! Sua sensibilidade é hipócrita. Os depredadores cósmicos não são nem mais nem menos cruéis que nós. Quando uma raça mais forte consome uma outra inferior, está fazendo com que sua energia evolua”.**

**"Já lhe falei que no universo só há guerra. As confrontações dos homens são um reflexo do que se passa lá fora. É normal que uma espécie tente consumir a outra; o próprio de um guerreiro é não lamentar por isso, mas tentar sobreviver".**

**"E como nos consomem?".**

**“Através de nossas emoções, devidamente canalizadas pela tagarelice interior. Eles desenharam o entorno social de tal modo que estamos todo o tempo disparando ondas de emoções que são imediatamente absorvidas. Eles gostam principalmente dos ataques do ego; para eles, esse é um bocado delicioso. Tais emoções são as mesmas em qualquer lugar do universo onde se apresentem e eles têm aprendido a metabolizá-las”.**

**"Alguns nos consomem pela luxúria, a raiva ou o temor; outros preferem sentimentos mais delicados, como o amor ou a ternura. Mas todos eles estão interessados na mesma coisa. O normal é que nos ataquem pela área da cabeça, do coração ou do ventre, ali onde nós guardamos a maior quantidade de nossa energia".**

**"Eles também atacam os animais?".**

**"Esses seres usam tudo aquilo que esteja disponível, mas eles preferem a consciência organizada. Drenam aos animais e as plantas na medida de sua atenção que não é demasiadamente fixa. Atacam inclusive a outros seres inorgânicos, só que esses sim os vêem e os evitam, como nós evitamos os mosquitos. O único que cai completamente na armadilha deles é o homem".**

**"Como é possível que tudo isso esteja acontecendo sem que o percebamos?".**

**“Porque nós herdamos a troca com esses seres quase como uma condição genética, e a estas alturas nos parece algo natural. Quando nasce uma criatura, a mãe a oferece como comida, sem perceber, porque a mente dela também está dominada. Quando a batiza está assinando um acordo. A partir daí, se esforça por inculcar modos de comportamentos aceitáveis, o domestica, podando seu lado guerreiro e o transforma em uma ovelha mansa”.**

**“Quando uma criança nasce suficientemente energética para rejeitar essa imposição, mas não o bastante para entrar no caminho do guerreiro, ela se torna um rebelde ou um desajustado social”.**

**“A vantagem dos voadores reside na diferença entre nossos níveis de consciência. Eles são entidades muito poderosas e vastas; a idéia que temos deles é equivalente ao que possa ter uma formiga de nós”.**

**"Porém, sua presença é dolorosa e se pode medir de diversas maneiras. Por exemplo, quando eles nos provocam ataques de racionalidade ou de desconfiança ou nos sentimos tentados a violar nossas próprias decisões. Os lunáticos podem detectá-los muito facilmente - demasiado, diria eu -, já que eles sentem fisicamente como esses seres pousam em seus ombros, gerando paranóias. O suicídio é o selo do voador, pois sua mente é homicida em potencial".**

**"Você diz que é uma troca; mas o que ganhamos com tal despojo?".**

**“Em troca de nossa energia, os voadores nos deram a mente, os apegos e o ego. Para eles, nós não somos escravos, mas um tipo de trabalhadores assalariados. Eles privilegiaram uma raça primitiva e lhe deram o dom de pensar, o que nos fez evoluir; mais ainda, eles nos fizeram civilizados. Se não fosse por eles, nós ainda estaríamos escondidos em cavernas ou fazendo ninhos no topo das árvores”.**

**“Os voadores nos dominam através de nossas tradições e costumes. Eles são os amos das religiões, os criadores da História. Escutamos sua voz no rádio e lemos suas idéias nos jornais. Eles manejam todos os nossos meios de informação e nossos sistemas de crenças. A estratégia deles é magnífica. Por exemplo, houve um homem honesto que falou de amor e liberdade; eles transformaram isto em autocompaixão e servilidade. Eles fazem isto com tudo, até mesmo com os naguais. Por isso o trabalho de um bruxo é solitário”.**

**"Durante milênios, os voadores prepararam planos para nos coletivizar. Houve um tempo em que eram tão descarados que até se mostravam em público e as pessoas os representaram em pedra. Esses eram tempos escuros, pululavam por todos os lados. Mas agora a estratégia deles se fez tão inteligente que nem sabemos que existem. No passado, nos enganchavam pela credulidade; hoje em dia, pelo materialismo. São os responsáveis pelo fato de que a aspiração do homem atual seja de não ter que pensar por si mesmo; não precisa de mais nada, observe quanto**

**tempo alguém agüenta em silêncio!"**

**"Por que essa mudança na estratégia deles?".**

**"Porque neste momento, eles estão correndo um grande risco. A humanidade está em um contato muito rápido e qualquer um pode se informar. Ou eles enchem nossa cabeça, bombardeando-nos dia e noite com todo o tipo de sugestões, ou haverá alguns que perceberão e avisarão aos outros".**

**Feitiço para quebrar as forças de um inimigo**

**contra você**

**1 vela branca**

**1 prato branco**

**Pegue uma vela e quebre-a em 3 pedaços,e para cada pedaço que quebrar,diga o seguinte encantamento:"assim como quebro está vela,quebro também o anjo negro de(fulano)para que ele não possa fazer mal a mim,nem ter força contra nada que possa desejar de mal"faça um pavio nos 3 pedaços e coloque-os para queimar em cima do prato,mentalizando seu inimigo sem força contra você.´]]**

**(48) Feitiço para afastar pessoa invejosa**

**Escreva o nome da pessoa num papel de pão com caneta preta,corte um jiló no sentido do comprimento e coloque o papel dentro dele,junte as duas metades do com fita preta e enterre longe de sua casa ou local de trabalho.**

**Sul - Sacerdócio - Inocencia. - Karma**

**Oeste - O Mundo - Introspecção e objetivos - Caminho atual.**

**Norte - O Imperador - Sabedoria e Gratidão - Caminho Alternativo**

**Leste - O Julgamento - Iluminação - Psiquê.**

**Imperador, 2 Luas e A Justiça. 1 Poder**

**Urano - Saturno - Jupiter - Espírito Santo (Iavé, Alá, Brahma, Aura-Masda...) e Espíriro Guerreiro (Olorum, Quatzcoatl,Grande Espírito, Grande Mistério, Tupã,**

**Sol Negro - Sol - Lua - Planeta - Paises - Grandes Empresas.**

**Grande Deusa (Tiamat...**

**Satanás.**

* **Pra ela eu sou um jovem q vai para o outro mundo, q vai ser arrebatado, conseguirei a "apoteose". Devo ter jogo de cintura e flexibilidade para evitar conflitos de interesses ou confronto com outras pessoas. Busque versatilidade e criatividade justamente para q continue a desenvolver bem o processo e vendo o andamento favorável com o passar do tempo. Minha conduta deve ser correta e do bem. Eu devo pensar grande e analisar as coisas com sobriedade e maturidade. Entendimento, paciência e persistência. Obstáculos fazem parte do Caminho. Tolerância e Ponderação. Caminhe lenta e gradativamente em busca do q desejas para obter verdadeiros resultados. Eu escolho ter as minhas coisas, segurança e proteção, e desenvolver minha vida com sabedoria e conhecimento. Nunca vou esquecer a Imperatriz me ajudou muito, verdadeiramente, está comigo.**

**Até q ponto devemos acreditar na bíblia, livros sagrados e mitologias ? 20%, 25%, 80%, 100%, 0% ? Até q ponto devemos acreditar nos oráculos ?**

**O Caminho do Guerreiro é igual ao Kardecismo uma coisa assombrosamente muito bem inventada !**

**Os 11 mandamentos do Satanismo.**

**1) Nunca dê opiniões e conselhos, a menos que seja perguntado.**

**2) Nunca conte suas dificuldades aos outros, a menos que esteja certo de que eles querem ouvi-las.**

**3) Quando no lar de outrem, mostre-lhe respeito ou nunca vá lá.**

**4) Se um convidado em seu lar lhe ofende, trate-o cruelmente e sem piedade.**

**5) Nunca faça avanços sexuais, a menos que você receba o sinal de acasalamento.**

**6) Nunca apanhe o que não lhe pertence, a menos que seja um peso para a outra pessoa e ela implore para ser ajudada.**

**7) Reconheça o poder da mágica se você a tem empregado com sucesso para obter os seus desejos. Se você negar o poder da mágica depois de tê-la evocado com sucesso, perderá tudo o que obteve.**

**8) Nunca se queixe de nada de que não necessite para si.**

**9) Nunca moleste crianças.**

**10) Nunca mate animais não-humanos, a menos que seja atacado ou para comer.**

**11) Quando caminhando em território aberto, não aborreça ninguém. Se alguém lhe aborrece, peça-o para parar. Se ele não parar, destrua-o.**

**Os voadores, seres inorganicos.**

**"Bom, eles não nos 'comem literalmente, o que fazem é uma transferência vibratória. A consciência é energia e eles podem alinhar-se conosco. Como por natureza estão sempre famintos, e nós, pelo contrário, exudamos luz, o resultado desse alinhamento só pode ser descrito como depredação energética".**

**"Mas por que fazem isso?".**

**"Porque, num plano cósmico, a energia é a moeda mais forte e todos q querem, e nós somos uma raça vital, repleta de comida. Cada coisa viva come a outra, e o mais poderoso sempre sai ganhando. Quem disse que o homem está no topo da cadeia alimentar? Essa visão só pode ocorrer a um ser humano. Para os inorgânicos, nós somos a presa".**

**Eu comentei que parecia inconcebível que entidades mais conscientes que nós chegasse a esse grau de rapina.**

**Respondeu:**

**“Mas o que você acredita que você faz quando come uma alface ou um bife? Você está comendo vida! Sua sensibilidade é hipócrita. Os depredadores cósmicos não são nem mais nem menos cruéis que nós. Quando uma raça mais forte consome uma outra inferior, está fazendo com que sua energia evolua”.**

**"Já lhe falei que no universo só há guerra. As confrontações dos homens são um reflexo do que se passa lá fora. É normal que uma espécie tente consumir a outra; o próprio de um guerreiro é não lamentar por isso, mas tentar sobreviver".**

**"E como nos consomem?".**

**“Através de nossas emoções, devidamente canalizadas pela tagarelice interior. Eles desenharam o entorno social de tal modo que estamos todo o tempo disparando ondas de emoções que são imediatamente absorvidas. Eles gostam principalmente dos ataques do ego; para eles, esse é um bocado delicioso. Tais emoções são as mesmas em qualquer lugar do universo onde se apresentem e eles têm aprendido a metabolizá-las”.**

**"Alguns nos consomem pela luxúria, a raiva ou o temor; outros preferem sentimentos mais delicados, como o amor ou a ternura. Mas todos eles estão interessados na mesma coisa. O normal é que nos ataquem pela área da cabeça, do coração ou do ventre, ali onde nós guardamos a maior quantidade de nossa energia".**

**"Eles também atacam os animais?".**

**"Esses seres usam tudo aquilo que esteja disponível, mas eles preferem a consciência organizada. Drenam aos animais e as plantas na medida de sua atenção que não é demasiadamente fixa. Atacam inclusive a outros seres inorgânicos, só que esses sim os vêem e os evitam, como nós evitamos os mosquitos. O único que cai completamente na armadilha deles é o homem".**

**"Como é possível que tudo isso esteja acontecendo sem que o percebamos?".**

**“Porque nós herdamos a troca com esses seres quase como uma condição genética, e a estas alturas nos parece algo natural. Quando nasce uma criatura, a mãe a oferece como comida, sem perceber, porque a mente dela também está dominada. Quando a batiza está assinando um acordo. A partir daí, se esforça por inculcar modos de comportamentos aceitáveis, o domestica, podando seu lado guerreiro e o transforma em uma ovelha mansa”.**

**“Quando uma criança nasce suficientemente energética para rejeitar essa imposição, mas não o bastante para entrar no caminho do guerreiro, ela se torna um rebelde ou um desajustado social”.**

**“A vantagem dos voadores reside na diferença entre nossos níveis de consciência. Eles são entidades muito poderosas e vastas; a idéia que temos deles é equivalente ao que possa ter uma formiga de nós”.**

**"Porém, sua presença é dolorosa e se pode medir de diversas maneiras. Por exemplo, quando eles nos provocam ataques de racionalidade ou de desconfiança ou nos sentimos tentados a violar nossas próprias decisões. Os lunáticos podem detectá-los muito facilmente - demasiado, diria eu -, já que eles sentem fisicamente como esses seres pousam em seus ombros, gerando paranóias. O suicídio é o selo do voador, pois sua mente é homicida em potencial".**

**"Você diz que é uma troca; mas o que ganhamos com tal despojo?".**

**“Em troca de nossa energia, os voadores nos deram a mente, os apegos e o ego. Para eles, nós não somos escravos, mas um tipo de trabalhadores assalariados. Eles privilegiaram uma raça primitiva e lhe deram o dom de pensar, o que nos fez evoluir; mais ainda, eles nos fizeram civilizados. Se não fosse por eles, nós ainda estaríamos escondidos em cavernas ou fazendo ninhos no topo das árvores”.**

**“Os voadores nos dominam através de nossas tradições e costumes. Eles são os amos das religiões, os criadores da História. Escutamos sua voz no rádio e lemos suas idéias nos jornais. Eles manejam todos os nossos meios de informação e nossos sistemas de crenças. A estratégia deles é magnífica. Por exemplo, houve um homem honesto que falou de amor e liberdade; eles transformaram isto em autocompaixão e servilidade. Eles fazem isto com tudo, até mesmo com os naguais. Por isso o trabalho de um bruxo é solitário”.**

**"Durante milênios, os voadores prepararam planos para nos coletivizar. Houve um tempo em que eram tão descarados que até se mostravam em público e as pessoas os representaram em pedra. Esses eram tempos escuros, pululavam por todos os lados. Mas agora a estratégia deles se fez tão inteligente que nem sabemos que existem. No passado, nos enganchavam pela credulidade; hoje em dia, pelo materialismo. São os responsáveis pelo fato de que a aspiração do homem atual seja de não ter que pensar por si mesmo; não precisa de mais nada, observe quanto**

**tempo alguém agüenta em silêncio!"**

**"Por que essa mudança na estratégia deles?".**

**"Porque neste momento, eles estão correndo um grande risco. A humanidade está em um contato muito rápido e qualquer um pode se informar. Ou eles enchem nossa cabeça, bombardeando-nos dia e noite com todo o tipo de sugestões, ou haverá alguns que perceberão e avisarão aos outros".**

**Minhas próximas ações do reino dos dragões:**

* **Runa Dragão da Floresta. Clã de Dragões Terrestres. Crescimento, fertilidade e todas as coisas vivas. Planos e projetos. Movimento, inicios e começos ! Criatividade. Dragões terrestres, conexão com a Terra.**
* **Runa do Equilíbrio. Caus e Ordem em balanço, a existencia pode prosperar. Calma e crescimento em todos os aspectos, descanso, prepare-se para subir em frente. Refletir e pensar no futuro com bastante calma, prosperidade. Problemas não podem ser visto do horizonte ainda !**

**My Dragon**

**1- Trabalho - Lua. - Acreditar em novos contatos e fazer novos colegas, ampliando a sua rede e conexões. - Aliados.**

**2- Vida Profissional - O Mundo - Transição, meu mundo não é aqui. Visitar lugares.**

**3- Disciplina - O Sol - Mantenha sua disciplina ela te ajudará em todos ambitos da vida. Sem ela verás dificuldades !**

**4- Motivação - O Louco - Ir para outro mundo, outro império. Escapar dessa Matrix.**

**5- Foco - A Justiça - O Lugar para onde eu vou é de JUSTIÇA.**

**6- Flexibilidade - O Carro- Vc andará pelo caminho da mão esquerda e direita.**

**7- Criatividade - A Estrela - Use sua mente em favor próprio, saiba investir em sempre em si e em suas habilidades criativas. busque o caminho da criatividade.**

**8- Ética - A Torre. André Estevao Veiga deve continuar ajudando o Universo e não seguir somente as suas coisas. Casa de Deus.**

**9- Determinação - A Morte - Meu caminho é apoiado por todas as coisas q eu sei e q meu coração aprova.**

**10- Temperança - Comunicação - Fala menos, e da menos porrada, mas quando falares seja exato, implacavel, doce mais letal, seja paciente mas ativo e seja esperto mas simpático !**

**11- Metas - Roda da Fortuna - Infancia e Juventude estão concluídas - Agora é descançar e ir para o outro mundo.**

**12- Estratégias - Julgamento - Minha estratégia e ficar no bem e na verdade.**

**13- Deficiencia - Enforcado - Falta de Independencia.**

**14- Aprimoramento - O Eremita - Ir para outro mundo, o Império do Bem.**

**Use sua mente em favor próprio, saiba investir em sempre em si e em suas habilidades criativas. busque o caminho da criatividade: "Originalidade; capacidade, inteligência e talento para criar, inventar ou fazer inovações na área em que atua.**

**Essa capacidade de inventar, de criar, de compor a partir da imaginação faz de nós deuses**

**apoteóticos em direção da impecabilidade, essa capacidade inata que o falante possui para desenvolver e entender uma quantidade excessiva de enunciados, mesmo os que nunca havia ouvido ou falado antes - C R I A T I V I D A DE !**

**Encanto mágicos:**

1. **Eu consigo fazer a pessoa bater em si mesmo ou atacar outra pessoa.**
2. **Ler pensamentos, e mandar pensamentos para a pessoa.**
3. **Criar fogo, vento ou agua !**
4. **Criar ouro.**
5. **Ilusão**
6. **Levitação**
7. **Sorte \ Poder Pessoal.**
8. **Escudo ao de redor]]**
9. **Habilidade - Livros e RPGs.**
10. **Energia**
11. **Força**
12. **Encanto para a pessoa ficar fraca.**
13. **Equipamentos.**

***Leo - 05\08 - Leão - Sol***

***André - 22\01 - Aquário - Urano***

***Sol - 25\09 - Libra- Venus.***

* **A Verdade.**
* **Tudo.**
* **Tempo.**
* **Eu.**
* **Liberdade.**

**--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **(Perfeição) - Eu estou vendo q já está tudo pra mim mas devo aperfeiçoar e consolidar minhas coisas.**

**Rio Bonito -**

**Rio Bonito era um lugar que a princesa viu q tinha um rio muito bonito. Mas agora esse rio é o esgoto da cidade. As pessoas da cidade foram tudo e foram o mal, agora são bestas-feras, criaturas horrorosas e malignas: Tudo de ruim ! O mal se enraizou no coração da cidadela. Rio Bonito faz divisa com Saquarema, Tanguá, e outros município, o pessoal vai muito pro Sana, Niteroi e Rio de Janero. No centro da cidade de RB passa seu esgoto levando tudo para o mar. Aqui está um ponto do mal consciente q tem negócio com a cidade. O ponto do mal é cutivado pelo Padrinho Paulo Roberto e Padrinho Sebastião, dois horripilantes monstro q vão q são tudo, deus, e querem dominar todas as coisas e todo universo. São 2 padrinhos corrompidos ! Eles foram atraídos pra cá atrás de um cara q saiu da religião deles, um cara q foi excomungado mas q tinha muita beleza e poder. Nas serras de RB há muito poder e muito seres vivem nessas serras e florestas ! Mas na cidade criaturas vis, horrorosas, nojentas e oportunistas ! Já Paulo Roberto e Sebastião manipula bem as coisas e sabe penetrar nos lugares. Na luta entre o bem e o mal, eles fora, o mal mas podem ter algo bom em certas ocasiõess. André, o cara q deixou, e foi excomungado da religião dos dois monstros, acha q tem algo para ele nessa história toda. Nessa história eu vou como guerreiro ! Pode sumir gente nesta história, desaparecer, ir para o outro mundo ! Tem muito seres na serras de RB, muito casos e mistérios, e eu amo investigar esses mistérios, meu eu vai, já foi convocado o meu Dragão. Quase morri catando cogumelos em Tanguá e em RB devo ter muito cuidado. O Espírito é de guerra, honra e o acerto de contas mas se eles ficaram bem, conscientes do mal e q vão morrer continuando a faze-lo. Eu vou a minha glória e a minha realização ! Acredito na minha diferença em relação a eles, sou bom não sou mal, não sou um merda . Caminho do Guerreiro - Dragão.**

**Lugares:**

1. **Caixa D'agua - 2- Bandeira 3- Cachoeira de Basílio - 4- Pista de Asa Delta - 5- Mirante da Belavista 6- Saquarema - 7- Sana - 8- Niteroi 9- Rio de Janeiro.**

**Familia:**

**Passado - A Torre. -**

**Presente - A Lua**

**Futuro - A Força.**

* **Atlético**

**Representa a capacidade física de um**

**personagem para ações que envolvam esforço**

**muscular, desenvoltura corporal, rapidez e**

**presteza. Utilize esta habilidade sempre que um**

**personagem tentar uma proeza física.**

* **Armas Brancas**

**A habilidade com armas brancas habilita o**

**personagem no uso de facas, punhais; espadas, sabres,**

**lanças, machados, e todo tipo de armas desse tipo.**

* **Artes Marciais**

**São um conjunto de técnicas de combate.**

* **Artilharia**

**Esta habilidade capacita o personagem no uso**

**de diversas armas modernas de projéteis**

* **Briga**

**A habilidade em briga representa a capacidade**

**de um personagem em lutar sem armas, utilizando os**

**punhos, pés e o corpo. Isso inclui chutes, socos,**

**torções, chaves, empurrões, cabeçadas,**

**estrangulamentos, e todo tipo de movimento ofensivo**

**de combate que um personagem desarmado pode usar**

**contra um oponente.**

* **Ciências**

**O conhecimento em Ciências inclui um**

**panorama geral das várias especialidades científicas**

**conhecidas pelo homem, como física, química,**

**astronomia, geologia, geografia, medicina e**

**biologia.**

* **Conhecimento específico**

**O Conhecimento Específico refere-se a**

**qualquer ramo de conhecimento muito especializado**

**não contemplado nas demais habilidades.**

* **Cosmologia**

**A cosmologia é o conhecimento da fluência**

**do cosmo e dos planos de existência. Personagens**

**versados em cosmologia podem discorrer sobre a**

**criação do universo, as Guerras Etéreas, as camadas do**

**Céu, os reinos do Inferno, os planos Astral e Etéreo, as**

**castas de anjos, as ordens de demônios, e sobre os**

**principais acontecimentos acerca da história celeste**

* **Divindades e Caminhos**

**Este conhecimento é útil para identificar**

**Divindades, Caminhos e Poderes diferentes do seu.**

**Embora algumas Divindades pareçam elementares e**

**comuns a todos os anjos e demônios, outras são mais**

**incomuns e algumas até secretas.**

* **Empatia**

**A empatia mede a sua capacidade de perceber**

**as emoções dos outros e descobrir os motivos por trás**

**de suas intenções. A empatia não só o ajuda a perceber**

**quando alguém está tentando ludibriá-lo como também**

**permite que você console os tristonhos, acalme os**

**raivosos e tranqüilize os desesperados.**

* **História da Humanidade**

**Esta habilidade representa um conhecimento**

**geral das civilizações e da história da humanidade**

* **Intimidação**

**A intimidação mede a sua presença, a sua**

**habilidade de assustar e persuadir os outros indivíduos e**

**alterar suas reações. Intimidando um prisioneiro, por**

**exemplo, você pode arrancar dele informações**

**preciosas, ou fazer com que um adversário desista de**

**enfrentá-lo.**

* **Investigação**

**Esta habilidade permite ao jogador rastrear um**

**inimigo, seguir trilhas, encontrar pistas, procurar por**

**objetos escondidos e encontrar passagens secretas.**

**Mundo Contemporâneo**

**O personagem com esta habilidade está**

**familiarizado com os problemas e conflitos das**

**sociedades atuais, bem como com a política e a**

**economia do mundo contemporâneo. Isso inclui**

**guerras, líderes políticos, grupos terroristas, ações**

**filantrópicas, organizações mundiais, atritos religiosos e**

**coisas do tipo.**

**Além disso, personagens esclarecidos da**

**política internacional têm um bom conhecimento das**

**regiões do mundo – países, estados, capitais, principais**

**portos, rotas de comércio, etc.**

**Ocultismo**

**Representa um conhecimento geral nos**

**diversos mitos, lugares místicos, criaturas lendárias,**

**povos perdidos, magia, feitiços, rituais e todo o tipo de**

**estudos envolvendo o sobrenatural, o oculto e o**

**inexplicável.**

**Também se aplica a aspectos místicos de**

**várias religiões do mundo atual e antigo.**

**Este conhecimento está relacionado a práticas**

**e atividades humanas, primordialmente.**

**Pistolas**

**Representa o conhecimento do personagem**

**no manuseio de todas as armas de fogo leves, que**

**podem ser usadas com uma mão, tais como revólveres**

**e pistolas automáticas.**

**Prontidão**

**Esta habilidade representa uma atenção geral**

**do ambiente à sua volta, o quão alerta você é, mesmo**

**inconscientemente.**

**Utilize esta habilidade sempre que os inimigos**

**tentarem pegá-lo de surpresa; para perceber que há uma**

**armadilha armada à sua frente; ou para descobrir**

**quando alguém está tentando segui-lo.**

**Normalmente o teste é feito usando a**

**habilidade Percepção, e o sucesso depende da ação.**

**Reparos**

**Utiliza esta habilidade para efetuar consertos**

**em diversos tipos de objetos, desde uma porta**

**quebrada até carros, televisões e computadores.**

**Para consertar objetos eletrônicos,**

**.**

**Rifles**

**O personagem está treinado no uso de todas**

**as armas de fogo pesadas, que precisam ser usadas com**

**as duas mãos, tais como rifles de caça, fuzis,**

**metralhadoras e escopetas.**

**Segurança**

**O uso desta habilidade capacita o personagem**

**na montagem e no desarme de travas de segurança,**

**fechaduras, armadilhas e dispositivos semelhantes.**

**Sobrevivência**

**É a sua habilidade de sobreviver em zonas**

**selvagens de todos os tipos. Esta perícia inclui**

**conhecimentos variáveis que vão desde armar uma**

**barraca até encontrar algo para comer em situações**

**críticas. Também inclui um conhecimento básico de**

**plantas, animais, geografia, sentido de direção e coisas**

**do tipo.**

**Telescinese (3)**

**O celestial pode mover objetos que estejam no**

**seu raio de visão, sem tocá-los. Pode manipular e**

**solidificar a própria força cinética da natureza, de forma**

**a criar golpes de força ou substâncias sólidas, como um**

**muro ou um escudo invisíveis.**

**Visão do Tempo (4)**

**Muitos objetos e lugares guardam em si**

**impressões de tempos passados. Um celestial pode,**

**com este poder, embarcar em uma espécie de transe**

**que poderá revelar a ele o passado de um determinado**

**lugar.**

**Clarividência (1)**

**O celestial pode enviar seus sentidos para**

**outro lugar, através de portas ou muros, e saber com**

**detalhes tudo que acontece lá. Tudo é percebido –**

**cheiro, imagens, sons, etc.**

**Convocar Elementais (1)**

**Convocar Elementais o permite chamar do**

**Plano Etéreo um elemental, que irá ajudá-lo e auxiliá-lo**

**no que for necessário. Esse elemental pode ser do fogo,**

**da água, da terra ou do ar, dependendo da Província**

**que você dominar.**

**Foco de Adrenalina (1)**

**Um celestial com este poder tem a capacidade de**

**remanejar os seus atributos físicos à vontade, não**

**ultrapassando o máximo permitido pelo Ciclo.**

**Fusão com as Trevas (1)**

**O demônio funde-se com a escuridão,**

**tornando-se invisível**

**Implantar Ilusões (1)**

**Você pode implantar na mente de um indivíduo**

**imagens que parecerão tão verdadeiras quanto um fato**

**ocorrido no mundo real.**

**Ler Emoções (1)**

**Mediante a este poder, você pode perceber**

**detalhadamente as emoções mais profundas de um**

**indivíduo, mesmo que ele tente escondê-las. Essa**

**leitura pode lhe mostrar emoções simples ou**

**complexas. Por exemplo, ela poderá lhe dizer não**

**somente se o indivíduo está preocupado, mas lhe**

**mostrará que ele está preocupado e também apreensivo.**

* **REGRAS ESPECIAIS DE COMBATE**

**Todos os personagens podem tentar lutar com**

**duas armas – uma em cada mão. Entidades com mais**

**membros também podem usar múltiplos ataques com**

**seus apêndices extras;**

**Capacetes**

**Cárcere do Avatar**

**Quando um anjo é expulso do Céu, ele tem**

**duas opções: vagar pela Terra e ser perseguido ao unirse às fileiras de Lúcifer, tornando-se um demônio.**

**Aqueles que decidiram permanecer na Terra, vêem-se**

**presos à realidade, passando a caminhar pelo mundo**

**dos humanos. Em termos práticos, esses anjos**

**renegados não podem assumir sua forma espiritual.**

**Eles estão presos dentro do Tecido da Realidade e,**

**mesmo que seus poderes e Divindade ainda funcionem**

**normalmente, a destruição do corpo físico para um anjo**

**renegado significa a morte, já que as portas do Céu**

**estão fechadas para ele.**

**Disponível para: Anjos renegados. - Dinheiro.**

**História da Humanidade**

**Esta habilidade representa um conhecimento**

**geral das civilizações e da história da humanidade desde**

**a pré-história paleolítica até o fim da II Guerra Mundial.**

**Isso inclui líderes carismáticos (Alexandre, Júlio César,**

**Carlos Magno, Hitler, Napoleão, Gandhi), escândalos**

**políticos, grandes guerras e conflitos isolados, fatos**

**científicos e acontecimentos históricos (queda da**

**república romana, ocaso da Grécia, descoberta da**

**América, queda da bastilha, Dia D) - História Geral, vultos consagrados.**

**Mundo Contemporâneo**

**O personagem com esta habilidade está**

**familiarizado com os problemas e conflitos das**

**sociedades atuais, bem como com a política e a**

**economia do mundo contemporâneo. Isso inclui**

**guerras, líderes políticos, grupos terroristas, ações**

**filantrópicas, organizações mundiais, atritos religiosos e**

**coisas do tipo.**

**Além disso, personagens esclarecidos da**

**política internacional têm um bom conhecimento das**

**regiões do mundo – países, estados, capitais, principais**

**portos, rotas de comércio, etc. - JORNAIS E NOTÍCIAS.**

**Ocultismo**

**Representa um conhecimento geral nos**

**diversos mitos, lugares místicos, criaturas lendárias,**

**povos perdidos, magia, feitiços, rituais e todo o tipo de**

**estudos envolvendo o sobrenatural, o oculto e o**

**inexplicável.**

**Também se aplica a aspectos místicos de**

**várias religiões do mundo atual e antigo.**

**Este conhecimento está relacionado a práticas**

**e atividades humanas, primordialmente. - Livros.**

**Pistolas**

**Representa o conhecimento do personagem**

**no manuseio de todas as armas de fogo leves, que**

**podem ser usadas com uma mão, tais como revólveres**

**e pistolas automáticas. Aqueles que tiverem 3 ou mais**

**pontos nesta habilidade também são capazes de**

**montar, desmontar e limpar o dispositivo. Com 1 ponto**

**de mecânica você também pode efetuar a manutenção e**

**o conserto desse tipo de armamento. - Matar.**

**Prontidão**

**Esta habilidade representa uma atenção geral**

**do ambiente à sua volta, o quão alerta você é, mesmo**

**inconscientemente.**

**Utilize esta habilidade sempre que os inimigos**

**tentarem pegá-lo de surpresa; para perceber que há uma**

**armadilha armada à sua frente; ou para descobrir**

**quando alguém está tentando segui-lo.**

**Normalmente o teste é feito usando a**

**habilidade Percepção, e o sucesso depende da ação. -**

**Rifles**

**O personagem está treinado no uso de todas**

**as armas de fogo pesadas, que precisam ser usadas com**

**as duas mãos, tais como rifles de caça, fuzis,**

**metralhadoras e escopetas**

**Briga**

**A habilidade em briga representa a capacidade**

**de um personagem em lutar sem armas, utilizando os**

**punhos, pés e o corpo. Isso inclui chutes, socos,**

**torções, chaves, empurrões, cabeçadas,**

**estrangulamentos, e todo tipo de movimento ofensivo**

**de combate que um personagem desarmado pode usar**

**contra um oponente.**

**Esta habilidade também é usada para a**

**utilização de armas improvisadas, tais como cadeiras,**

**garrafas, pedaços de pau e o arremesso de pedras e**

**objetos que possam ferir.**

**melquisedeque pode fazer de tudo q quiser pq todos confiam nele, já Paulo Roberto, e gente igual a ele, não pode fazer mais nada pq ninguém mais confia nele ou neles !**

**Ego**

**Super-Ego**

**IT**

**1- Leo**

**2-Andre**

**3-Cachorro**

**4-Gato**

**5-Sol**

**6-Dragão**

**7-Satan**

**8-Grande Espírito**

**9- Guerreiro**

**Consciente - Inconsciente - Sub-Consciente.**

**-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Força, Vigor, Agilidade, Percepção,**

**Inteligência e Força de Vontade são os Atributos**

**Primários em A BATALHA DO APOCALIPSE.**

**Resistência, Raciocínio, Psique e Intuição são**

**os Atributos Secundários em A BATALHA DO**

**APOCALIPSE.**

**Afinidade com o Elemento. Leo André - Ar e Fogo !**

**FOGO: o celestial torna-se imune ao fogo. Isso inclui**

**todo o tipo de fogo natural, magma, e calor. Até**

**mesmo chamas produzidas por elementos químicos não**

**o afetam, mas aquelas criadas misticamente – como por**

**Divindades ou magia – produzem danos normais. O**

**celestial ainda pode produzir pequeninas quantidades de**

**fogo, ou extingui-la. Apagar velas e criar uma chama do**

**tamanho de um isqueiro são exemplos de suas**

**habilidades.**

**AR: O celestial mantém um controle básico sobre o ar,**

**podendo manipular a sua densidade. Isso o permite**

**respirar onde o oxigênio é quase nulo. Na verdade, na**

**ausência total de oxigênio (como no vácuo), ele ainda**

**pode respirar por um número de horas igual à sua**

**pontuação *total* de Aura. Isso significa que o celestial**

**também é imune a todos os tipos de gases tóxicos ou**

**venenosos. Com este poder, ele pode ainda isolar uma**

**área, separando as moléculas nocivas presentes no ar. O**

**anjo/demônio também pode produzir névoas e fracas**

**lufadas de vento. A extensão máxima da área dessas**

**habilidades é sua pontuação *total* de Aura, em dezenas**

**de metros. Manipulando a agitação das moléculas de ar,**

**o personagem também se torna imune ao frio e ao calor**

**– mas não ao fogo e gelo!**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Convocar Elementais**

**Convocar Elementais o permite chamar do**

**Plano Etéreo um elemental, que irá ajudá-lo e auxiliá-lo**

**no que for necessário. Esse elemental pode ser do fogo,**

**da água, da terra ou do ar, dependendo da Província**

**que você dominar.**

**Implantar Ilusões**

**Você pode implantar na mente de um indivíduo**

**imagens que parecerão tão verdadeiras quanto um fato**

**ocorrido no mundo real. Essas ilusões atuam**

**diretamente na mente (não são visuais, como Projetar**

**Imagem) e, portanto, apenas um indivíduo é afetado**

**por vez. Dentro da mente da vítima, elas serão**

**verossímeis e palpáveis : têm não apenas forma, mas**

**cheiro, som e até mesmo consistência**

**Implantar Ilusões**

**Você pode implantar na mente de um indivíduo**

**imagens que parecerão tão verdadeiras quanto um fato**

**ocorrido no mundo real. Essas ilusões atuam**

**diretamente na mente (não são visuais, como Projetar**

**Imagem) e, portanto, apenas um indivíduo é afetado**

**por vez. Dentro da mente da vítima, elas serão**

**verossímeis e palpáveis : têm não apenas forma, mas**

**cheiro, som e até mesmo consistência**

**Prognóstico \ Profecias**

**Esta Divindade permite ao Malakim ver o**

**futuro de um determinado lugar, pessoa, objeto ou**

**situação. O jogador deve testar Intuição. O grau de**

**sucesso determina a quantidade de tempo à frente que**

**o personagem consegue enxergar.**

**Sentidos Aguçados**

**Um celestial com este nível têm todos os seus**

**sentidos elevados a um patamar sobrenatural. Ele**

**torna-se capaz de enxergar no escuro, escutar a grandes**

**distâncias, detectar a aproximação de alguém pelo**

**cheiro e ler impressões digitais pelo toque, por**

**exemplo.**

**Voz de Comando**

**Neste nível o celestial pode implantar uma**

**sugestão de até uma frase na mente do indivíduo.**

**Abalo Espiritual**

**Este ataque é um dos únicos poderes que**

**afetam diretamente o espírito e não o corpo, e o único,**

**além da Possessão, que pode afetar indivíduos em outro**

**plano de existência (ver Consistência do Tecido).**

**Você pode provocar um abalo espiritual de**

**tamanha magnitude que os indivíduos afetados sofrem**

**danos diretamente no Animus Vitae.**

**O atacante pode afetar criaturas no mesmo**

**plano de existência ou, caso esteja no Mundo Físico,**

**pode afetar também viajantes astrais, mas atacantes no**

**Astral não podem afetar indivíduos no Mundo Físico –**

**o Tecido é mais espesso do lado de dentro.**

**Forma Elemental**

**Neste nível, o celestial torna-se capaz de**

**transformar todo o seu corpo em fogo, água, terra ou ar**

**(dependendo da sua Província), o que confere a ele**

**propriedades especiais.**

**A Ira de Deus**

**Este nível permite que um celestial energize os seus**

**pés, punhos e todo seu corpo com o próprio poder de**

**Deus, fazendo com que seus golpes causem mais dano.**

**Isso não significa que a Força do personagem aumente,**

**mas os golpes parecem ser mais bem aplicados.**

**Ler a Mente**

**É possível para um anjo com este poder ler,**

**rastrear, descobrir pensamentos ou tudo o que se passa**

**na mente de um indivíduo**

**Luz Solar (2)**

**O celestial é capaz de reproduzir a luz solar. O**

**seu brilho é tão intenso quanto a luz de um dia de sol.**

**.**

**Neste nível, o personagem é capaz também de,**

**não somente se mesclar com o ambiente, como tornase completamente invisível.**

**Controlar Elementos**

**Controlar elementos concede ao celestial um**

**poder avançado sobre a criação de forças elementais.**

**Significa que é possível criar grandes quantidades de**

**fogo, água, ar ou terra a partir do nada, e controlá-las.**

**O personagem com este poder pode produzir efeitos**

**como estes:**

**Armadura Celestial**

**O celestial com esta Divindade está circundado por**

**uma aura de proteção invisível que o protege contra**

**quaisquer ataques direcionados a ele. O Vigor do**

**personagem funciona como uma armadura**

**invisível, absorvendo pontos de dano.**

**Entropia**

**O seu nível de controle das moléculas no**

**espaço alcançou tamanho poder que é possível para**

**você destruir praticamente qualquer substância pela**

**simples dissipação de suas moléculas. Com este poder,**

**o celestial pode desintegrar um objeto sólido que esteja**

**no seu raio de visão.**

**Controlar a Mente**

**Neste nível, o celestial pode proferir comandos**

**inteiros e complicados a um determinado indivíduo.**

**Controlar a mente é diferente de Voz de Comando**

**porque a vítima não retém a personalidade, agindo**

**rodada a rodada como uma marionete, ou com uma**

**personalidade perecida com a de seu controlador.**

**Tudo é o Bem, o resto é sofrimento.**

**ARMAS DE FOGO**

**Os ataques com armas de fogo exigem uma**

**tirada de Agilidade + Pistolas ou Agilidade + Rifles.**

**ARMAS BRANCAS**

**Inclui facas, espadas, canivetes, machados e**

**armas de arremesso (como machadinhas e dardos). Para**

**acertar com essas armas, utilize o seu escore de**

**Agilidade + Armas Brancas.**

**ARTILHARIA PESADA**

**Para usar armas pesadas, militares, de grande**

**poder destrutivo, os personagens deverão testar**

**Agilidade+ Artilharia Pesada.**

**Essas armas incluem canhões (portáteis e**

**auto-rebocados); baterias antiaéreas; lança-granadas e**

**lança-rojões; mísseis; morteiros (portáteis e**

**autotransportados); obuseiros e lança-foguetes.**

**ARREMESSANDO**

**Algumas armas, como pedras e granadas, têm**

**que ser jogadas em uma determinada área.**

**Meu avô eu não vou dar mole para o mal e nem deixar ele fazer qualquer coisa na minha vida, se tiver demais o castigo vai ser demais tb !**

**DANO**

**Se o seu ataque for bem sucedido, ele causou**

**no inimigo uma certa quantidade de *dano*. Se o**

**inimigo te causou dano, vai lá e resolve a história com ele.**