



Morningstar



Design Document

por

*Ismael Piloto Lund
Fernando Moosher Felix*

2021

Conceito Geral

Morningstar é ambientado num futuro relativamente próximo, onde os avanços tecnológicos não foram tão grandes quanto esperados, o que conseqüentemente causou uma crise de produção, visto que inevitavelmente a população não parou de crescer. Tendo essas circunstâncias em mente, o mundo passa por uma fase de escassez de recursos, tanto minerais quanto alimentícios. Durante o prólogo o mundo está passando por uma fase importante de uma guerra, onde boa parte dos países não puderam ficar isentos, e no meio disso tudo que nossos protagonistas surgem. Sobre a guerra, temos duas perspectivas importantes no contexto geral, a guerra na terra, e a guerra no plano celestial, de onde nossos protagonistas foram enviados.

Como citado, o jogo conta com protagonistas, no plural, iremos contar com uma profeta enviada do plano celestial, e Samael, que acabou, durante o conflito, se infiltrando no portal entre as dimensões e indo parar na terra. Ambos nascem juntos e da mesma mãe, sendo assim, irmãos e sem quaisquer lembrança de antes do seu nascimento. Os protagonistas são jogáveis, porém cada um com suas peculiaridades, onde a profeta será mais voltada para o lado do sacerdócio, com magias divinas; e Samael será mais voltado para força, porém também com alguns momentos de inclinação para magia, sendo ela celestial ou infernal.



Progressão

Morningstar não é um jogo necessariamente de mundo aberto, o mesmo conta com uma divisão de cenários por capítulos. Esses capítulos são como regiões onde o jogador passa, e fica livre para explorar, até que ele tenha que ir para o próximo capítulo, mas isso não significa que o mesmo não irá passar pelo mesmo cenário duas vezes, pelo contrário, o jogador irá passar por lugares que já foram visitados, porém como o jogo conta com uma perspectiva de passagem de tempo, estes são momentos diferentes no jogo, sendo assim, existem coisas diferentes, e também outros eventos para serem resolvidos.

Ao final de cada capítulo, que pode ser entendido como uma seção do jogo, existe uma interação importante que será computada para a próxima etapa de gameplay, esta interação pode ser: uma informação recebida de um NPC por diálogo opcional; a morte de NPC; ou até mesmo o roubo/coleta de um item em especial. Essa interação é como uma variável de saída, que influencia diretamente os acontecimento do capítulo seguinte.

Prólogo

O prólogo inicia com o jogador controlando Samael, em meio a sua invasão ao céus, onde o mesmo conta com o apoio de vários demônios. Nesse ponto do jogo são apresentadas as mecânicas de combate, sendo elas mágicas e físicas, porém do ponto de vista de um Samael no auge de seu poder.



Progressão

Após derrotar vários anjos inferiores, o jogador é apresentado ao fato de que os arcanjos continuavam sem dar as caras, e ele precisaria ser mais incisivo em seu ataque. Então o mesmo avança sozinho pelos portões principais do céu, para impedir o importante ritual dos arcanjos, onde seria enviado para terra o novo profeta. Nesse momento o jogador é apresentado a primeira batalha de chefe, onde serão enfrentados quatro arcanjos, porém com o auxílio de uma arma misteriosa que os enfraquece. Após derrotar os arcanjos, o jogador enfrenta o arcanjo Miguel, porém acaba com sua arma de almas roubada pelo mesmo, e é derrotado, com isso o Profeta é enviado a terra, e Samael tem como último recurso ir junto.



Progressão

Capítulo I

O primeiro capítulo de Morningstar é iniciado logo após a cena de fim do prólogo, onde Samael e a profeta nascem, e são nomeados Theo e Ayla, porém com um lapso temporal de 10 anos.

Os protagonistas são apresentados em um orfanato católico, onde podem explorar e conversar com as freiras e outras crianças. O jogador tem a opção de sair para explorar os arredores do orfanato, onde recebe uma introdução a como alterar o controle entre os personagens principais, e como funciona o mundo. Ao voltar para o orfanato é introduzido o status atual da guerra que corre desde antes dos mesmos nascerem, e em seguida ocorre a morte da freira que ambos os personagens mais amavam e consideravam como mãe. Devido às circunstâncias Theo e Ayla decidem fugir, e aí surge a primeira grande decisão do jogo; Seguir os conselhos da freira e ir para a igreja do outro lado da cidade, ou se aventurar por conta própria, escolhendo o próprio destino. Mais tarde é apresentado de forma implícita que o primeiro caminho os guiaria para o lado do arcanjo Raphael, e o outro para as guerras do demônio Astaroth, e isso influenciaria a formação de carácter e de personalidade dos personagens.



Funcionalidades Chave

Sempre em frente

Morningstar não contará com espaço para game over ou voltas no tempo por via de save ou mortes, visto que desejamos passar uma concepção de tempo corrente, não podemos deixar que o jogador possa voltar atrás de suas decisões. É importante ressaltar essa ideia de que o jogo só evolui em um sentido do tempo, mas isso não significa que o game é linear. Com esses pontos em mente, alguns detalhes precisam ser esclarecidos, como por exemplo a progressão por falha de combate.

A progressão por falha em combate se dará de diversas formas, podendo ter as mais adversas consequências para os personagens aliados, podendo causar até mesmo a morte de um personagem chave para salvar a pele do protagonista. Outras consequências se estendem a obtenção de informações importantes por parte dos antagonistas, como até mesmo na descoberta de sua verdadeira forma, mas isso não pode ser entendido como uma vantagem, visto que pode resultar em novos inimigos e fraquezas.

Pacifismo

Morningstar contará com alguns caminhos pacíficos, onde o jogador avançará sem se preocupar em combater os inimigos, Caminhos pacíficos em geral serão mais relacionados a diálogos e trocas. Usar o caminho pacífico pode ser melhor que ir ao combate em certos casos, visto que os resultados podem diferir grandemente. Com o caminho pacífico inclusive em batalhas de chefe, abrimos portas para jogadores mais casuais.



Funcionalidades Chave

Tempo corrente

O jogo contará com um sistema de tempo semelhante ao visto em *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, onde independente das ações do jogador, o tempo está passando, e o objetivo final não vai esperar pelo mesmo. Tendo conhecimento disso, será nula a chance do jogador deixar o objetivo principal de lado por muito tempo, pois poderá chegar em um momento em que o jogo simplesmente acabe, devido a outras variáveis que estão acontecendo no mundo do jogo, sendo essas variáveis diretamente relacionadas a ambas as guerras em andamento.



Mecânicas de Jogo

Câmera

A perspectiva de visão do jogo se dá majoritariamente em terceira pessoa, porém com livre interação para movimentar a mesma ao redor do personagem e modificar a aproximação da mesma. Existirá a possibilidade de aproximar a câmera até a perspectiva mudar para primeira pessoa, o que seria ideal para diálogos e apreciação dos cenários do jogo.



Cenários

No quesito de cenários, o game possuirá tanto momentos de pura destruição quanto calma. É relevante a ideia de ter alguns momentos que passem a sensação de paz para o jogador, assim como faz o jogo *Death Stranding*, porém ainda no mesmo exemplo, esses momentos não costumam durar muito.



Mecânicas De Jogo

Fluxo de jogo

O fluxo de gameplay em Morningstar vai fugir do padrão linear, o ideal é conseguir manter um formato base entre os capítulos do jogo, porém dando ao jogador ferramentas para que o mesmo possa sempre ter uma rota de fuga da monotonicidade. Seguindo nessa ideia, o padrão dos capítulos será exploração de um grupo de cenários de uma região do mapa, onde haverá possíveis gatilhos de início ou fim para determinadas objetivos secundários, além de claro, inimigos e ao menos um chefe (ambos não obrigatórios, no caso do caminho pacifista).

Ao final da rota de um capítulo, será apresentada uma cinemática introdutória da próxima etapa de jogo, onde existirá um fluxo semelhante com o seguido, porém em um grupo de cenários diferentes, com novos inimigos e com consequências das decisões tomadas no capítulo anterior.



Movimentação base

Em relação a movimentação, o protagonista terá três formas de movimentação, caminhada, corrida, e movimentar-se abaixo para ficar furtivo e passar por obstáculos. O jogador se movimentará primariamente correndo, podendo alterar para as outras opções a qualquer momento, e com a opção de gastar vigor para correr mais rápido por um determinado tempo.

Combate

O combate em Morningstar será focado na estratégia, mas mesmo assim existirão momentos em que serão necessárias decisões rápidas, e em geral, todos os inimigos contarão com formas específicas de serem eliminados.

Principais características

- Lutas lentas porém com alta variação de ações
- Possibilidade de mutilação, afetando grandemente as habilidades de luta dos adversários, ou aliados.
- Inexistências de informações sobre saúde e vitalidade dos adversários, com isso a evolução de uma luta será percebida por cada mudança na forma de agir ou respirar dos personagens, ou até mesmo marcas e mutilações nos corpos dos personagens,
- Enfraquecimento dos personagens a medida em que são feridos



Foco

Todos os tipos de arma contarão com um modo de foco total, onde poderão ser executados movimentos específicos para cada arma. Os ataques com foco são precisos e mais poderosos que os normais, liberando uma gama de estratégias diferentes para derrotar quem se opuser ao protagonista.

Armamento

O jogo contará com uma diversa gama de armas, sendo elas divididas entre origem, tipo e alcance. As origens são separadas entre terreno, angelical, demoníaco e tendo cada origem a sua peculiaridade.

Todas as armas do jogo contaram com ataques normais, fortes e um modo de foco como antes citado. O modo de foco será específico para cada arma, porém irá se assemelhar pela forma de uso onde o protagonista entrará em um instância de controle da arma, assim o mesmo poderá empunha-la de forma mais efetiva, dando ataques certos em pontos específicos do inimigo ou cenário. Em resumo o foco representa uma leve mudança no ângulo da câmera, aproximando a mesma e tendo mais ênfase no controle de sua arma.

Armas Terrenas

As armas terrenas são comuns e em geral fáceis de adquirir, não costumam possuir atributos especiais, devido a esse fato, são muito inferiores a tecnologia angelical e/ou demoníaca.

Tipo	Descrição	Alcance
Faca	Faca de cozinha comum	Muito curto



Armamento

Armas Angelicais

As armas angelicais, com exceção da espada, foram planejadas especificamente para cada arcanjo, vinculando-se ao poder do arcanjo que a receberam. Por essa peculiaridade, essas armas são extremamente voláteis, se adaptando às vontades e desejos de seu dono.

Tipo	Descrição	Alcance
Espada	Arma veloz, usada por anjos de rank inferior	Curto
Chicote	Arma versátil porém complexa, usada apenas por Samael	Alto
Espada de duas mãos	Espada longa de combate corpo a corpo empunhada por Miguel	Médio
Cajado sagrado	Cajado imbuído com poder divino, usado por Raphael	Muito alto
Alabarda mágica	Halberd mágica usada por Gabriel	Alto
espadas flamejantes de dupla empunhadura	Espadas portadoras do fogo eterno usadas simultaneamente por Uriel, extremamente rápidas e letais	Curto
talismã	Talismã de corrente usado principalmente para suporte e criação de ilusões, arma de Sealtiel	Alto
escudo grandioso	Escudo gigantesco usado por Zadkiel, devido a seu peso e tamanho massivos pode ser usado como arma	Muito curto



Armamento

Armas Demoníacas

As Armas demoníacas, diferente das dos anjos, não possuem vínculo com um portador, mas sim com o sofrimento e ódio envolto no lugar onde estão sendo usadas. Tendem a ser grandemente fortalecidas em lugares onde grandes tragédias aconteceram ou más energias emanam.

Tipo	Descrição	Alcance
Lança infernal	Arma genérica demoníaca, cabo feito com a espinha de demônios inferiores; sua ponta queima com o fogo do inferno sendo uma ótima arma de arremesso	Alto
Machado sombrio	Gigante machado duplo de duas mãos, seu fio é envolto em sombras misteriosas que parecem se dissipar conforme a batalha evolui	Médio



Personagens

Lúcifer/Samael/Theo

Descrição Física - Grandes asas negras, coberto por uma aura sombria e um manto escuro, encapuzado de forma com que cobrisse quase todo o rosto.

Descrição do Personagem - Esta é a primeira forma que o personagem aparecerá na história. Conhecido pelos anjos como Samael e chamado pelos seus subordinados de Lúcifer, este é um dos protagonistas da história. O anjo caído e Lord do inferno comandou a investida contra o céu durante o evento do nascimento do profeta.



Idade: ? - Altura: 2.1m - Tendência: Chaotic neutral



Vantagens - Sabe-se que Samael possui um extremo poder, porém sua real força é desconhecida. Além de possuir um intelecto vasto, é um excelente estrategista, sua personalidade é profunda e seus desejos são incompreensíveis. Samael possui um extenso arsenal de armas e poderes, sendo um mestre em praticamente todas armas arcanas. Um item característico de sua coleção é o seu misterioso chicote, o qual ele sempre tem consigo. Samael expressa com seu chicote movimentos únicos e velozes que fazem parecer com que este fizesse parte dele.

Desvantagens - Assim como os demais seres celestes, Samael é imortal. Em circunstâncias comuns ele não poderia ser morto. Considera-se que o único ser sozinho páreo para ele seria o arcanjo Miguel. Se gravemente ferido ou sob injúrias extremas, sua presença neste momento acabaria por se esvaír, fazendo com que retorne à origem de sua consciência.

Personagens

Miguel

Descrição Física - Cabelos loiros e ondulados, olhos azuis índigo e majestosas asas azul e branco. Miguel exala uma aura de energia azul e possui um tenso olhar de julgamento.

Descrição do Personagem - Miguel nutre um profundo ódio por Samael perante todos os pecados cometidos por ele. Suas ações tem como o intuito sempre a soberania do céu e as vontades de Deus.



Idade: ? - Altura: 2m - Tendência: Chaotic neutral

Vantagens - Acredita-se que Miguel é o mais forte dos 7 arcanjos. Miguel utiliza uma poderosa grande espada celeste detentora de uma misteriosa força. Miguel é extremamente veloz e também mestre em diversos poderes celestes ofensivos.

Desvantagens - Miguel se deixa levar pelas emoções facilmente, o que se torna uma desvantagem considerável em batalhas críticas. Miguel crê ser o mais poderoso ser depois de Deus, e isto acarreta em um forte senso de superioridade. Assim como os demais seres celestes, Miguel é imortal. Em circunstâncias comuns ele não poderia ser morto. Considera-se que o único ser sozinho páreo para ele seria Samael. Se gravemente ferido ou sob injúrias extremas, sua presença neste momento acabaria por se esvaír, fazendo com que retorne à origem de sua consciência.

Personagens

Gabriel

Descrição Física - Cabelo castanho médio ondulado, olhos amarelos esverdeados e intimidadoras asas castanhas. Gabriel exala uma aura marrom intimidadora.

Descrição do Personagem - Apesar de ser muito poderoso, Gabriel sempre demonstra honra e modéstia. Suas ações visam sempre aquilo que ele acredita ser o certo independente se os demais discordem. Gabriel valoriza muito a união entre seus irmãos e o bem da natureza e dos mais fracos.



Idade: ? - Altura: 2.15m - Tendência: Neutral good



Vantagens - Gabriel é o mais forte arcanjo depois de Miguel e Samael. Seu poder é focado em força bruta e encantamentos. Gabriel possui grande afinidade com a natureza e com os poderes da terra. Além de ser um excelente e focado guerreiro também possui grandes poderes elementais que garantem uma ótima defesa e também uma ofensiva invejável. Gabriel utiliza uma alabarda celeste abençoada com os poderes da natureza a qual maneja com maestria em suas intensas batalhas.

Desvantagens - Por mais que Gabriel seja um lutador excepcional, ele não é tão veloz quanto alguns de seus irmãos, sua defesa depende bastante de sua habilidade, concentração e resistência. Gabriel também tende a pôr a segurança de outros em prioridade a sua, o que pode ser usado contra ele com facilidade. (Condições de morte iguais aos demais arcanjos).

Personagens

Raphael

Descrição Física - Cabelo castanho claro e ondulados,

Descrição do Personagem -



Idade: ? - Altura: 1.95m - Tendência: Lawful good

Vantagens -

Desvantagens -



Personagens

Uriel

Descrição Física - Cabelos ruivos e lisos,

Descrição do Personagem -



Idade: ? - Altura: 2m - Tendência: Chaotic good

Vantagens -

Desvantagens -



Personagens

Zadkiel

Descrição Física - Cabelos castanho escuro crespos,

Descrição do Personagem -



Idade: ? - Altura: 2.3m - Tendência: True neutral

Vantagens -

Desvantagens -



Personagens

Sealtiel

Descrição Física - Cabelos prateados lisos,

Descrição do Personagem -



Idade: ? - Altura: 1.88m - Tendência: Lawful neutral

Vantagens -

Desvantagens -



Personagens

Samael/Lucifer/Theo (Theo criança)

Descrição Física - Pequeno menino de pele clara, olhos vermelhos e cabelos encaracolados. Theo também nasceu com pequenas asas negras, que junto aos seus olhos vermelhos eram um grande mistério e motivos de desconfiança pelas outras pessoas.

Descrição do Personagem - Batizado de Theo pelas freiras do orfanato, ele é a encarnação de Samael na terra após ser sorvido pelo portal durante a guerra celestial. Durante toda sua infância teve estas asas cortadas pela Irmã Dulce, a fim de protegê-lo, evitando que chame uma atenção indesejada.



Idade: ? - Altura: m - Tendência:

Vantagens -

Desvantagens -

Personagens

Ayla

Descrição Física -

Descrição do Personagem -



Vantagens -

Desvantagens -

História

-Prólogo-

Por conta do estado atual da terra e da raça humana, os líderes do conselho primordial do Céu decidiram por introduzir um novo profeta entre os humanos. A decisão foi tomada em total sigilo e possivelmente a ideia partiu de Deus, permanecendo em total sigilo entre o conselho e a alta cúpula dos Arcanjos.

Quando o projeto já estava na reta final, de alguma forma, o Inferno tomou consciência do que estava por vir, e com certeza faria de tudo para que isso não acontecesse. Tudo que ocorreu na terra (guerra, morte, violência e pecado) de forma extrema nos últimos anos, contribuíram para que o poder do Inferno crescesse exponencialmente, tornando-os uma ameaça cada vez mais iminente para a soberania do céu.

Quando chegou a data prevista para a criança profeta nascer, uma guerra foi travada entre Céu e Inferno. O exército de Anjos, seguindo as ordens de Miguel e Raphael, contra o exército de Demônios, comandado por Lucifer e Asmodeus.

Lucifer sabia que com seus recursos atuais não teria chance alguma de vencer, mas o Inferno possuía uma arma secreta: Uma tecnologia sombria capaz de canalizar almas humanas para diminuir drasticamente o poder dos anjos. Esse poder foi uma surpresa para o exército do céu e nem mesmo Deus os alertou sobre.

E assim, após uma intensa batalha, impossível aconteceu, o Inferno depois de uma eternidade finalmente conseguiu vencer a batalha contra o céu. Mas um sino ecoou no enorme vazio... E os anjos caídos ao chão pareciam suspirar palavras de alívio.

- Nós conseguimos!! Vencemos!! A grande hora chegou!! - gritavam os anjos que ainda travavam a batalha.

O profeta estava para nascer. Aquilo foi o badalar do renascimento do céu, e da nova salvação da humanidade. Lucifer não aceitara sua derrota e como último movimento, orientado pela raiva, comandou uma investida em direção aos portões do paraíso.

- Para o paraíso!!! Não parem!! E matem todos que estiverem pelo caminho!! E assim Lucifer e Asmodeus chegaram aos grandes portões, junto a sua horda de demônios.

- Abram, derrubem, amassem, arranquem, façam o que for preciso para abrir caminho!! - comandou Asmodeus.

Milhões de demônios deferiram ataques ao portão, e nem mesmo um arranhão foram capazes de fazer. O tempo estava acabando, e a qualquer momento o céu concluiria o ritual de nascimento.

- Eu irei entrar... — disse Lucifer à Asmodeus.

- Senhor... Se entrar terá de enfrentar sozinho os Arcanjos, e até mesmo Deus. Não sabemos se a nossa arma funcionará contra eles.

- Terei de arriscar, se aquela criança nascer será o nosso fim, não cheguei tão longe para nada... — respondeu Lucifer.



História

-Prólogo-

E assim se dirigiu ao portão, atravessando-o como se estivesse passando por uma simples cortina. O jardim estava vazio, não havia ninguém por perto. Lucifer sabia que deveriam estar todos de guarda no salão da travessia. E para lá se dirigiu o mais rápido possível. Lá estavam eles, outros 4 arcanjos: Raphael, Gabriel, Uriel e Zadkiel.

- Você!!! Como ousa vir até aqui?!? – gritou Raphael.

- Você é mesmo um tolo, acha mesmo que conseguirá passar por nós?? Acha mesmo que conseguirá evitar os planos de nosso senhor? Você? Um mísero demônio!! Hahaha! - ironizou Uriel.

- Silêncio... Samael está carregando uma arma poderosa. Não percam o foco, protejam o salão. – alertou Gabriel.

Lucifer esboçou um leve sorriso e sem falar nada fez uma investida para cima de seus irmãos. Uma intensa batalha foi travada, Raphael e Uriel atacavam intensamente e Gabriel focava em evitar a aproximação de Lucifer à Zadkiel, que protegia a entrada do salão com seu enorme escudo.

Ele era forte, mas não teria chance contra seus irmãos juntos. Lucifer teria de usar sua arma secreta contra eles. E então, no momento certo, canalizou as almas sombrias nos arcanjos. Mesmo sendo mais resistentes que os demais anjos, o dano ainda era capaz de incapacitá-los.

Lucifer conseguiu passar pelos seus irmãos e ao dirigir-se para o salão, pôde ouvir a segunda badalada do sino. O portal para o reino dos homens estava aberto, já não havia mais tempo. Ao adentrar o salão, lá estava Miguel, com o profeta em seus braços, e Sealtiel, terminando de recitar as últimas palavras do ritual. Sem hesitar, Lucifer canalizou sua arma pelas costas de Sealtiel, derrubando-o.

- Finalmente você chegou!! Será extremamente satisfatório completar este festival em seu testemunho, caro irmão!! Contemple a definitiva vitória do céu contra as trevas!! – disse Miguel em alto tom à Lucifer.

Miguel estava pronto para colocar o profeta no portal para a humanidade, completando assim o ritual. Lucifer num instante colocou-se no caminho de Miguel, e tentou acertá-lo com um golpe fatal. Miguel se viu obrigado a recuar. Um intenso duelo ocorrera.

Lucifer não hesitou em usar sua arma contra Miguel, mas a energia arcana que emanava do profeta não deixava que ela o atingisse. A mesma arma estava quase ficando sem energia, e parecia não ser efetiva naquela batalha.

Miguel e Lucifer lutavam de igual para igual, o duelo não parecia ter fim, e nenhum dos dois acertavam um sequer golpe no outro. Foi quando num piscar de olhos Miguel fez um movimento totalmente diferente e recuou.



História

-Prólogo-

- HAHHAHAHAHAHA!! Nunca pensei que isso seria tão bom. Oh meu pai, obrigado por permitir tamanha satisfação. Terei a honra de acabar de uma vez por todas com este verme!! – gargalhou Miguel.

- Do que está falando seu maluco? – perguntou Lucifer.

- Olha só o que eu achei... – disse Miguel, mostrando a arma secreta de Lucifer.

Ele a roubou, sem que Lucifer percebesse. E agora possuía toda a vantagem naquele duelo. Miguel com muita gana em seus olhos canalizou a arma em Lucifer, e o acertou em cheio. Por mais forte que Lucifer fosse, ele se via esgotado, suas penas começaram a cair, toda sua força arcana se esvaia... E quando tudo parecia perdido, a energia da arma acabou.

- Inútil, Inútil, Inútil!! Eu não preciso disso para te matar. – gritou Miguel.

Lucifer já estava acabado, e seria facilmente derrotado daquele jeito. Miguel caminhava lentamente em direção de Lucifer, com sua majestosa espada na mão. Lucifer rastejava para longe de Miguel, mas não conseguia de forma alguma sair dali. Ele encostou perante o pedestal do portal e se virou para Miguel, esperando a morte.

- Nunca pensei que um Arcanjo pudesse morrer, como você arranhou essa arma? Isso é totalmente inesperado, para onde será que um anjo ou demônio vai depois da morte? Bom, você vai descobrir agora... Morra, queridinho do papai!! – gritou Miguel.

E então, cravou sua espada no peito de Lucifer. Um silêncio absoluto toma conta do salão... De repente, ecoa a terceira e última badalada do sino, a luz do portal fica ainda mais intensa e começa a oscilar constantemente.

- Rápido Miguel, coloque a criança no portal!! – grita com muita dificuldade Sealtiel, ainda caído ao chão.

Depois de tamanha adrenalina, Miguel tinha até esquecido da sua principal missão. O profeta, ainda em seus braços, precisava ser posto no portal agora mesmo, ou todo o ritual teria sido em vão. Miguel então posiciona o bebê, e em seguida uma enorme luz dourada toma conta de todo o salão, cegando-o. Após a luz se esvaír, Miguel nota que a criança tinha sumido, e espantosamente, o corpo de Lucifer também.



História

-Prólogo-

Campo de concentração, Brasil - 2046, 3º ano de Guerra

Em um dia chuvoso com um calor de 40º graus, uma mulher grávida e desesperada clama por ajuda. O desespero e a dor insuportável são muito difíceis para aquela pobre mulher, com uma barriga de gêmeos e sem destino, dificilmente alguém iria ajudar em meio aquela confusão. Um nobre recruta das forças armadas avistou a moça necessitada e bravamente, sem hesitar, a levou para uma barraca médica.

– O que está pensando, soldado? Já falamos mil vezes para não atender ninguém em meio a esta guerra maldita! Uma grávida ainda! Como ousa ficar assim em meio a este mundo imundo e com toda essa miséria...?!

– Calma comandante, eu sei que o momento é difícil, mas não podemos deixar o povo morrer em nossos braços! – respondeu o recruta.

– AAAHH, essa não é a primeira grávida que vejo, mesmo depois das leis governamentais que proíbem justamente isso... Como ousa transar enquanto o mundo passa fome?? – rebateu o comandante.

– Senhor, eu lhe imploro por ajuda, eu não pedi por isso e nem sei como aconteceu, apenas peço misericórdia da parte do senhor para me livrar desta tortura... – implorou a mulher.

– Já chega disso! Não tenho tempo pra perder, acabe logo com este incômodo e me garanta que nunca mais vou ver esta mulher. Se vire com os kits de primeiros socorros. – ordenou o comandante.

Não seria fácil, a moça estava muito debilitada e o pobre soldado não tinha experiência alguma no assunto, com muita tristeza, no fundo ele sabia que não daria para salvar os três.

– Senhora, desculpe-lhe dizer isso, mas acredito que não conseguirei salvar as crianças.

– Não! Seja o que for, salve meus filhos! Mesmo eu não tendo desejado engravidar, amo-os mais que tudo e daria minha vida por eles.

Mesmo não concordando, o jovem resolveu atender ao pedido da mãe. Já haviam se passado quase uma hora e nada estava surtindo efeito. A moça já estava muito debilitada e depois de tanto sofrimento e dor, estava até mesmo preferindo a morte. Se o soldado demorasse muito tempo com aquilo as crianças poderiam acabar não resistindo também.

A última opção acabou se tornando a única, seria necessária uma cesariana. O jovem recruta olhou com tristeza para a moça, e com um olhar melancólico, ela acenou positivamente com a cabeça, e se entregou.

Foi a missão mais difícil daquele jovem, friamente, com um canivete, cortou a garganta da moça para acabar com seu sofrimento e com o mesmo, manchado de sangue, abriu o ventre dela. Com muito medo, mas sem perder a fé, ele consegue retirar a primeira criança da falecida mãe;



História

-Prólogo-

Uma menina, chorando bem alto, um pouco pequena, mas saudável, o que lhe espantou pois nesses tempos era cada vez mais comum bebês morrerem nos partos ou nascerem com alguma sequela.

O parto do outro bebê estava mais difícil, ele era bem grande e parecia não querer sair do útero da mulher, porém com muito esforço conseguiu retirá-lo de lá; Era um menino e parecia estar inconsciente. O soldado tentou reanimá-lo, mas sem sucesso. A tristeza toma conta do rapaz, sem saber o que fazer e com um sentimento de culpa ele apenas lamenta que a criança não tenha resistido. Analisando o menino com mais calma ele nota algo estranho em suas costas, algo que ele nunca vira antes... algo que parecia uma, ASA?!

Um grande trovão soa do lado de fora, pessoas começam a gritar e buscar refúgio, o rapaz precisava ir saber o que era. Então rapidamente cortou o cordão umbilical da menina, enrolou-a em um pano e a deixou junto ao corpo do menino em um acolchoado, até averiguar o que estava acontecendo lá fora. Ao abrir a cortina da barraca o que ele vê é espantoso, uma forte e densa chuva de sangue caindo sob o campo. Ninguém sabia o que era aquilo e ao olhar para o céu a única coisa que se via era uma neblina escura e assustadora... o que estaria acontecendo?!

De repente o soldado começa a ouvir um choro, desorientado com o que estava vendo, demorou a entender de onde vinha o som. Ao contrário do choro da menina, que havia escutado a pouco, este tinha um tom baixo e agoniado. Ao entrar na barraca novamente, o inimaginável aconteceu, o garoto estava vivo, se mexendo e chorando muito ao lado da sua irmã.

Felizmente algo bom aconteceu naquele dia e com um grande sorriso no rosto "o Grande Herói do dia" foi amparar o bebê. Porém, ao pegá-lo no colo para cortar o cordão umbilical, o soldado notou mais uma coisa assustadora naquele menino, quando este abriu os olhos e o olhou fixamente. Seus olhos eram vermelhos! Espantado, o rapaz tentou pensar em alguma explicação para isso... Sim! Poderia ser apenas sangue em seus olhos por conta de um ferimento! Mas foi então que ele lembrou das bizarras asas que o garoto possuía. Aquele rapaz não sabia, mas com seu grande ato de bravura, ele estaria ali salvando o mundo, ou destruindo-o de vez...

Depois de alguns dias os bebês foram transferidos para um orfanato na cidade, onde ficariam até terem idade suficiente para virarem soldados. Afinal, ninguém se interessaria em adotar uma criança naquelas circunstâncias. A vida naquele lugar não era nada fácil, as crianças sofriam muito de diversas maneiras e as condições do local eram horríveis. Mesmo assim, aqueles bebês eram fortes e com certeza iriam superar tudo.



História

-Capítulo 1-

Orfanato, Brasil - 2051, 13º ano de Guerra

Noites longas de sono leve e pesadelos quase lúcidos faziam parte da rotina. Um leve suspiro, o assovio do vento, ou um grito distante, eram capazes de disparar seu coração em adrenalina. O verdadeiro descanso só vinha ao amanhecer, quando as crianças estariam para acordar, e ela teria de levantar-se para preparar seu desjejum. Sua missão não era fácil, e ela sabia disso. Guiada pela fé, sabia que este era o dever de sua vida.

Dulce Oliveira dos Santos, chamada carinhosamente de Irmã Dulce, é uma jovem na casa dos 30 anos, pele dourada, cabelos cor de caramelo e profundos olhos verdes. Desde sua juventude se dedicou às práticas da sua fé, em vontade aos sonhos de sua querida avó que a criou como mãe. Os acontecimentos provenientes da guerra não abalaram sua convicção, no segundo ano de conflito se voluntariou para a missão proposta pelo seu convento, de acolher as crianças órfãs das frequentes tragédias.

O convento foi reestruturado para tratá-las, cuidá-las e educá-las, para que no pós-guerra pudessem ser adotadas por uma família. Inicialmente os recursos seriam provenientes da igreja, que durante o conflito estava prestando um trabalho de apoio, dentro do possível, aos necessitados atingidos pela guerra em todo o continente. Acontece que a situação do mundo nos últimos 10 anos pré-guerra já estavam complicadas. A falta de recursos, alimentos e água, além das constantes mudanças climáticas e desastres que ocorriam com frequência, contribuíram para o início do conflito e da decadência da vida humana.

Com o passar dos anos, a Igreja teve de parar de contribuir para várias frentes, incluindo o orfanato. As irmãs de batalha foram cada vez mais diminuindo, algumas foram embora em busca de zonas menos afetadas, promessas e, na grande parte, para se juntar com a família, unindo forças para sobreviver nestes tempos sombrios. No fim, sobrou apenas Dulce no orfanato, com o número de crianças acolhidas subindo cada vez mais, e os tempos de guerra, que inicialmente acreditava-se que durariam pouco, estavam cada vez mais desastrosos, e sem esperança de término.



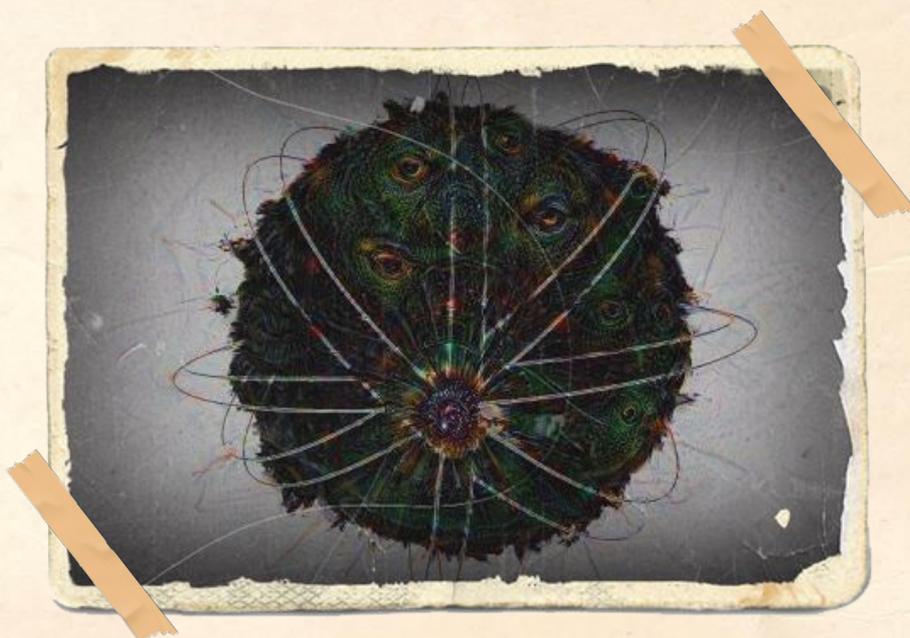
Background

A Origem

O tudo e o nada, o infinito indescritível, este que é o ser e o não ser, "O um". Sua existência está além da nossa realidade e compreensão, e tudo que se originou, ocorreu e não ocorreu é derivado dele.



De um pequeno fragmento do 'O um', por puro acaso, surgiu uma consciência. Esta que por vontade, criou a realidade material. Esta realidade seguia as regras desta consciência, refletindo sua imagem afim de resgatar a origem de sua existência.



Esta consciência se fez então “Deus” desta nova realidade e nela criou a vida, tendo início como todos conhecemos. Dessas vidas, teve-se o surgimento dos anjos nas suas mais diversas formas e graus, estes que serviam as vontades de “Deus”. E subsequente teve-se o surgimento da vida humana providos do livre-arbítrio.



PROLOGO {
GUERRA NO CÉU
TUTORIAL DE COMBATE
PROTAGONISTA - LUCIFER 100%
BOSS - ARCANJOS
}

ATO 1 {
CAP 1 {
INTRODUÇÃO ORFANATO
TUTORIAIS (MECÂNICAS DE TEMPO, PERSONAGENS)
EXPLORAÇÃO
CONTEXTO GERAL DO MUNDO
MORTE DA FREIRA
1º DECISÃO -> ALINHAMENTO - RAPHAEL || ASTAROTH
}
CAP 2 {
}
}

RAPHAEL = AR >> ASTAROTH (ASTARTE) - URBANO | INTERIOR - BRASIL
(ESPADA ou CAJADO | CHICOTE ou CAJADO)

GABRIEL = NATUREZA >> BAALZEBUB - FLORESTA | INTERIOR - BRASIL - PERU - COLÔMBIA
(ALABARDA ou BRACELETE | Arco e flecha ou Inesário pútrido)

*URIEL = FOGO >> BELFEGOR - FLORESTA | INTERIOR - BRASIL - PERU - COLÔMBIA
(empunhadura dupla de espadas flamejantes ou tomo flamejante | Tridente infernal (uso duplo))

*ZADKIEL = AGUA >> VEPAR - OCEANO | ORIENTE MÉDIO
(Escudo (uso duplo) | Tentaculo (uso duplo))

SEALTIEL = JUSTIÇA >> ALLOCES - HIMALAIA
(incensário sagrado(uso duplo) | katana longa ou estandarte)

MIGUEL = LIDERANÇA >> ASMODEUS - ORIENTE MÉDIO | ISRAEL
(Espadão sagrado | espadão demoníaco)

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_d0226cd5-7652-4278-91c3-fd75f6a1873f?viewport_loc=-11%2C-11%2C2219%2C1108%2CO_0

<https://mm.tt/1873166956?t=UsK5IEmGKj>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tend%C3%Aancia_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tend%C3%Aancia_(RPG))



Trilha Sonora



The Dawn



The Dawn
(16bits)



