



ARCANJOS
atividades gerais

ACAREG'24
FAZ A DIFERENÇA

ACAREG'24

Glossário

FIGURA	DESCRIÇÃO	ANÁLOGO NA ESTRUTURA ACAREG'24
Ádaros	Povo mítico de seres aquáticos, parecendo seres humanos, os Ádaros vivem em magníficas cidades subaquáticas, geralmente na foz dos rios e têm a capacidade de comunicarem com os animais aquáticos e exercer controle total sobre eles. Hábeis construtores e protetores das correntes de água doce, têm como lei não consumir mais do que o que é estritamente necessário e assim garantem a subsistência do seu habitat e permitem levar a "Fonte da Vida" aos 4 cantos do planeta.	<i>Chefia do Sub-Campo dos Pioneiros</i>
Anjos	Os anjos são os seres angélicos mais próximos do reino humano, recebem e executam as ordens dos Coros superiores e aparecem ocasionalmente aos seres humanos trazendo ordens divinas. São dotados de vários poderes sobrenaturais, como o de se tornarem visíveis e invisíveis à vontade, voar, operar milagres diversos e consumir sacrifícios com seu toque de fogo.	<i>Equipa do Espaço Éden</i>
Apzu	Torrente subaquática de água doce que separou os mares e deu origem à vida na terra. Nos seus palácios residem os Ádaros que irão treinar as Criaturas da Água.	<i>Sub-Campo dos Pioneiros</i>
Arcanjo do Água	Arcanjo incumbido pelo Senhor Deus da missão ser defensor do elemento Água e o guardião do Cristal das Torrentes.	
Arcanjo do Ar	Arcanjo incumbido pelo Senhor Deus da missão ser defensor do elemento Ar e o guardião do Sopro Sagrado.	
Arcanjo do Fogo	Arcanjo incumbido pelo Senhor Deus da missão ser defensor do elemento Fogo e o guardião da Chama da Verdade.	
Arcanjo do Terra	Arcanjo incumbido pelo Senhor Deus da missão ser defensor do elemento Terra e o guardião da Semente da Vida.	
Arcanjos	Eles fazem revelações aos humanos, seguindo ordens exclusivas de Deus. Existem alguns famosos na Bíblia, como o Arcanjo Gabriel, Miguel e Rafael. Todos eles tiveram papel importante durante algum evento da escritura bíblica. 4 de entre eles são guardiões das Relíquias da Criação e com elas, por intercessão do Senhor Deus, consagrarem os Guardiões da Criação.	<i>Equipa das Atividades Gerais</i>
Bosque de Hoddmimir	De enorme biodiversidade (animais e plantas), dizem as lendas que foi neste bosque que Deus plantou a Árvore da Vida e Noé enalhou a Arca soltando todos os animais nela contidos. Nele habitam os Elfos e nele serão treinadas as Criaturas da Terra.	<i>Sub-Campo dos Exploradores</i>



ARCANJOS
atividades gerais

ACAREG'24
FAZ A DIFERENÇA

Chama da Verdade	Relíquia da Criação correspondente ao elemento Fogo.	
Criaturas da ÁGUA	Todas as Criaturas que se submeterem ao rigoroso programa de treino dos ADAROS em APZU.	<i>Pioneiros</i>
Criaturas do AR	Todas as Criaturas que aceitem o desafio de cuidar da Criação, como presente do Deus-amigo e para isso se submeterem ao treino intensivo dos GNOMOS na Montanha de KHANLI.	<i>Lobitos</i>
Criaturas da TERRA	Criaturas dispostas a aprender os segredos da preservação da flora no sentido de proteger a obra que Deus deixou para nós. Serão treinados pelos ELFOS no Bosque de HODDMIMIR	<i>Exploradores</i>
Criaturas do FOGO	Todas as Criaturas que se dedicarem à busca da Chama da Verdade elevando o seu espírito aventureiro, dando sentido ao caminho e embarcando na transformação proporcionada pelos DRAKERS em KALLA.	<i>Caminheiros</i>
Cristal das Torrentes	Relíquia da Criação correspondente ao elemento Água.	
Dominações	Fazem de tudo para cumprir a vontade de Deus. A espada e o cetro que carregam simbolizam de forma clara a sua força e poder sobre os coros de Anjos inferiores.	<i>Equipa dos Abastecimentos</i>
Drakers	Reza a lenda que os DRAKERS descendem dos Dragões de fogo e, por esse motivo, possuem um enorme domínio deste elemento. Habitantes dos maiores vulcões do planeta, são conhecidas as suas capacidades de ferreiro na construção de ferramentas para as mais diversas utilizações no tratamento da terra, do ar e da água. Exímios guerreiros e viajantes experientes associam estas capacidades para catequisar os incrédulos na necessidade de preservar a Obra do Senhor Deus e no uso correto do elemento Fogo.	<i>Chefia do Sub-Campo dos Caminheiros</i>
Elfos	Os ELFOS são aventureiros astutos, magníficos piteiros e zeladores soberbos de toda a flora contida no Bosque de Hoddmimir. Têm como princípio proteger toda e qualquer espécie que nasça da terra pois esta será uma fonte de oxigénio, de alimento e de retenção de água potenciando a preservação da fauna e flora no Bosque.	<i>Chefia do Sub-Campo dos Exploradores</i>
Gnomos	São seres particularmente carinhosos com as crianças e muito amáveis com os animais. Exímios criadores de abelhas, organizam-se em função das flores por elas polinizadas. É com o uso dos ventos e das abelhas que os GNOMOS protegem o nosso planeta renovando a vida no seu habitat.	<i>Chefia do Sub-Campo dos Lobitos</i>
Guardiões Da Criação	Todas as Criaturas que foram consagradas através das Relíquias da Criação e assim se propõem a FAZER A DIFERENÇA na proteção da Obra que o Senhor nosso Deus criou para nós.	<i>Escuteiros no final do ACAREG</i>



ARCANJOS
atividades gerais

ACAREG'24
FAZ A DIFERENÇA

Kaala	Berço de Dragões, este mítico vulcão alberga os Drakers nas suas encostas desde os primórdios da Criação. Serão lá treinadas as Criaturas do Fogo.	<i>Sub-Campo dos Caminheiros</i>
Montanha de Khanli	Habitat dos Gnomos, onde os ventos são abundantes e o ar é limpo. Local escolhido para treinar as Criaturas do Ar.	<i>Sub-Campo dos Lobitos</i>
Potestades	Protegem os homens dos poderes dos seres demoníacos, por meio de uma espada flamejante.	<i>Equipa da Segurança e Bem-estar</i>
Principados	Fazem a comunicação direta entre Deus e as autoridades da Terra, como príncipes, reis e governantes.	<i>Equipa da Comunicação e Imagem</i>
Querubins	São eles que guardam a Árvore da Vida, que simboliza a vida eterna, e os registos sagrados de Deus. De acordo com a Bíblia, eles possuem várias cabeças, sendo uma de leão, uma de touro, uma de águia e uma de homem.	<i>Equipa Administrativa & Financeira</i>
Relíquias da Criação	Artefactos que, por intercessão do Senhor Deus, têm a capacidade de fortalecer todos aqueles que se mostrarem dignos de proteger a Obra que Ele criou para nós e, desse modo, tornam-se Guardiões da Criação.	
Semente da Vida	Relíquia da Criação correspondente ao elemento Terra.	
Serafins	São considerados os Anjos mais velhos e possuem grande responsabilidade: proteger o trono sagrado. Os Serafins são normalmente representados por chamas douradas e prateadas.	<i>Chefe de Campo, Chefe de Campo Adjunto e Assistente de Campo</i>
Sopro Sagrado	Relíquia da Criação correspondente ao elemento Ar.	
Tronos	De acordo com o texto sagrado, a função dessa classe é delegar funções para as outras classes, mantendo a ordem. São normalmente representados por figuras joviais, segurando harpas. É possível que muitos dos Tronos tenham caído com Lúcifer no inferno.	<i>Equipa das Grandes Atividades</i>
Virtudes	Eles ajudam a executar as vontades divinas, rompendo obstáculos e algumas vezes operando milagres. Além disso, possuem controle sobre forças da natureza, controlando o clima, os terremotos e outras eventualidades. As virtudes são normalmente representadas com um cajado nas mãos.	<i>Equipa das Infraestruturas</i>