

# ABISMO



ANTÔNIO AUGUSTO FONSECA JR.

# **ABISMO**

---

**Antônio Augusto Fonseca Júnior  
(Shaftiel)**

### **Aviso I**

Os jogadores de RPG sabem muito bem que TODAS as criaturas descritas nesse livro são ficcionais e servem apenas para serem usadas como inimigos dos personagens durante das campanhas. No entanto, cabe avisar a alguém esteja em contato recentemente com o RPG ou que esteja com um livro de RPG nas mãos pela primeira vez que tudo o que está descrito aqui é ficção. Nenhum dos seres desse livro existe e nenhum dos personagens é ligado a qualquer pessoa no mundo real. Similaridade de nomes é uma mera coincidência.

Esse livro não ensina a conjurar demônios ou lidar com qualquer um deles. Se pode servir como algum exemplo na realidade é o de que o mal corrompe e destrói, nada além disso. Lembre-se que tudo o que está descrito aqui é ficção.

### **Aviso II**

Se você virou mais uma página desse livro, é porque pretende continuar lendo. Só para garantir, responda a si mesmo se você é uma pessoa segura de si e que sabe que o que está descrito aqui é ficção. Jogadores de RPG e pessoas sérias e cultas não precisariam ler isso, pois sabem distinguir realidade e ficção. Podem passar para frente.

Agora, se você não é uma pessoa segura de si e se sente tentando a levar a sério qualquer uma das descrições de seres FICCIONAIS desse livro, então deve ter em mente que estará assinando seu atestado de estupidez. Feche esse livro, não assista televisão, cinema ou leia livro de ficção. Se você acredita que qualquer coisa escrita na FICÇÃO desse livro é realidade, está precisando de um psiquiatra.

# ABISMO

**Criação:** Antônio Augusto Fonseca Júnior (Shaftiel)

**Desenvolvimento:** Antônio Augusto Fonseca Júnior (Shaftiel)

**Arte:** Rubens Lima, Ig, Pietro

**Pinturas Clássicas:** Anne-Louis Girodet, Salvator Rosa

## **Agradecimentos:**

- Para André Zuppani, por ter cedido a descrição da cidade de São Paulo, para Esterffeson “Darkchet” Torres, F. Nunes e A. Maia, por terem cedido a descrição das cidades de Fortaleza e Recife;
- Para o pessoal do fórum antigo da Daemon, Luís, Túlio Marcos, H. Almeida, Cassiano, Henrique Morcego, Ed “P. Judas” e Lobo pelas opiniões e apoio.
- Para Marcelo Del Debbio, criador da ambientação de Trevas e Arkanun
- Para o pessoal do fórum Trevas RPG que tem participado continuamente em discussões e não deixa o sistema acabar (Taliba, Alex Pina, Alexander Siqueira, Leish, Henrique, Ricardo, Lobo Lancaster, Raul Diogenes, Márcio Homem, Leandro Oliveira, Estevão Costa, Pedro Ribeiro, Felipe Rhyos)

## **NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS**

Essa é uma obra de pura ficção que lida com temas adultos. Não se recomenda a leitura a quem tenha mentes facilmente influenciáveis ou que não tinha maturidade suficiente para diferenciar fantasia da realidade.

## Sumário

|                                     |    |                                    |    |
|-------------------------------------|----|------------------------------------|----|
| INTRODUÇÃO.....                     | 8  | Nona Montanha.....                 | 31 |
| Uso dos Personagens.....            | 8  | Décima Montanha .....              | 33 |
| Capítulo I:                         |    | Décima Quarta Montanha.....        | 36 |
| Origem das Trevas                   |    | Décima Sexta Montanha.....         | 38 |
| Tenebras .....                      | 9  | Décima Nona Montanha .....         | 39 |
| A Primeira Travessia .....          | 10 | Capítulo III                       |    |
| Infernun .....                      | 11 | Deuses   Negros   e   Suas   Crias |    |
| Os Planos de Shaitan .....          | 11 | Malditas                           |    |
| A Destruição do Tirano .....        | 12 | O Caminho das Trevas .....         | 41 |
| O Abismo .....                      | 12 | Pecado versus Instinto .....       | 42 |
| Ark-a-nun .....                     | 14 | Os deuses de Tenebras .....        | 42 |
| Invasão Tenebriana .....            | 14 | Alura.....                         | 42 |
| As Ordens de Magia.....             | 15 | Datringush .....                   | 43 |
| Fuga de Ark-a-nun .....             | 15 | Dekel Basemath .....               | 45 |
| A Terra .....                       | 16 | Desconhecido, O .....              | 46 |
| Egito .....                         | 16 | Hrgásh .....                       | 47 |
| Mesopotâmia.....                    | 16 | Kriene´Lavi.....                   | 48 |
| Pérsia .....                        | 17 | Llyanmákchi .....                  | 49 |
| Grécia .....                        | 18 | Mikoyél .....                      | 50 |
| Roma .....                          | 19 | Parshallas.....                    | 51 |
| Idade Média .....                   | 19 | Qua´Trshr .....                    | 52 |
| A América .....                     | 19 | Shaemallast.....                   | 53 |
| Era de Decisões.....                | 20 | Tésf´Kràs`Dul .....                | 54 |
| Esperança.....                      | 21 | Ukl´Tenij .....                    | 55 |
| Capítulo II:                        |    | Yehudiah Tzar´El.....              | 56 |
| O Abismo                            |    | Zarcattis.....                     | 58 |
| Ark-a-nun .....                     | 22 | Tenebrianos Libertos.....          | 59 |
| A Terra .....                       | 23 | Angra Mainyu .....                 | 59 |
| Paradísia .....                     | 23 | Dagon .....                        | 61 |
| Postos de Vigília .....             | 24 | Enókr´Uásih.....                   | 62 |
| Exemplos de Postos de Vigília ..... | 25 | O´Dium.....                        | 63 |
| Morada de Demônios .....            | 27 | Tezcatlipoca.....                  | 64 |
| Montanhas .....                     | 28 | Verwoesting.....                   | 66 |
| Terceira Montanha .....             | 29 | Vorur´Teilblut.....                | 68 |
|                                     |    | Infernianos.....                   | 69 |
|                                     |    | Erridk.....                        | 69 |
|                                     |    | Luvithy .....                      | 71 |

|                                        |     |                                    |     |
|----------------------------------------|-----|------------------------------------|-----|
| Malfas.....                            | 73  | Alemanha.....                      | 114 |
| Mitzenli .....                         | 75  | Argentina .....                    | 117 |
| Pyros.....                             | 76  | Brasil .....                       | 119 |
| Tangaroa .....                         | 78  | Espanha .....                      | 125 |
| Zarich .....                           | 79  | Estados Unidos.....                | 127 |
| Arkanitas .....                        | 81  | França .....                       | 129 |
| Jamm .....                             | 81  | Hungria.....                       | 131 |
| Koshchei.....                          | 83  | Inglaterra.....                    | 135 |
| Tlazolteotl.....                       | 85  | Itália.....                        | 136 |
| Ul'Siaf .....                          | 86  | México.....                        | 138 |
| Capítulo IV                            |     | Portugal .....                     | 141 |
| Filhos Bastardos das Trevas            |     | Rússia .....                       | 143 |
| Geistkhalim.....                       | 90  | Capítulo VI                        |     |
| Acorrentados.....                      | 93  | Filhos Renegados das Trevas        |     |
| Kits Aprimorados.....                  | 96  | Infernun .....                     | 146 |
| Capítulo V                             |     | As Sete Fortalezas.....            | 147 |
| Os Cantos Escuros da Terra             |     | Panteões Sobreviventes .....       | 149 |
| Cultos .....                           | 103 | Dilmun.....                        | 150 |
| Subindo na Hierarquia.....             | 105 | Ilhuicatiltic.....                 | 154 |
| O Sacerdote Terreno.....               | 105 | Hanan Pacha .....                  | 157 |
| A Ascensão do Sacerdote .....          | 106 | O Inferno .....                    | 159 |
| As Bases do Culto .....                | 106 | Anjos Caídos.....                  | 160 |
| As Forças de Tenebras .....            | 107 | Daemons .....                      | 161 |
| Cultos e Forças Sobrenaturais.....     | 108 | Espectros.....                     | 161 |
| O Preço .....                          | 108 | Ordens de Magia .....              | 161 |
| A Recompensa .....                     | 109 | Capítulo VII                       |     |
| Pacto da Alma .....                    | 110 | Poderes e Fraquezas                |     |
| Sociedades Secretas e Cultos do Abismo |     | Conhecimento Proibido: Abismo..... | 165 |
| .....                                  | 110 | Novos Aprimoramentos.....          | 167 |
| Culto da Serpente Mãe .....            | 110 | Poderes .....                      | 170 |
| Círculo dos Invocadores .....          | 111 | Fraquezas.....                     | 177 |
| Escravos do Além-Trevas.....           | 111 | Capítulo VIII                      |     |
| Igreja da Libertação das Almas.....    | 112 | A Loucura, o Medo e os Monstros    |     |
| Igreja da Virgem Salvadora .....       | 113 | Conspirações Obscuras .....        | 181 |
| O Lar .....                            | 113 | As Armas dos Inimigos .....        | 182 |
| O Quinquagésimo Terceiro Culto ..      | 114 | Bem versus Mal .....               | 182 |
| Cultos Tenebrianos pelo Mundo.....     | 114 | Horror Épico.....                  | 183 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Batalhas Épicas .....      | 183 |
| Terror .....               | 184 |
| Reagindo ao Medo .....     | 184 |
| Loucura .....              | 185 |
| Deterioração Física .....  | 186 |
| Decadência Espiritual..... | 187 |
| Monstros.....              | 188 |
| Ahuizotl .....             | 188 |
| Balaf .....                | 188 |
| Devorador Disforme.....    | 189 |
| Djien.....                 | 190 |
| Elnint .....               | 190 |
| Hamit .....                | 191 |
| .....                      | 192 |
| Kenah Tzar´El.....         | 191 |
| Lupaparak.....             | 193 |
| Meo Zatu .....             | 193 |
| Parasita de Alura .....    | 194 |
| Profundo .....             | 195 |
| Ren´Alum .....             | 195 |
| Shaeraid .....             | 196 |
| Terror Dáctilo .....       | 196 |
| Tufão da Morte .....       | 197 |
| Tatzlwurm.....             | 197 |
| Verme Krizi .....          | 198 |
| Yara-ma-yha-who .....      | 198 |

# INTRODUÇÃO

A ideia do livro Abismo é criar inimigos para o Mundo de Trevas. Os elementos aqui utilizados foram todos feitos para causarem terror e estranheza e mostrarem como são os oponentes dos heróis na ambientação fictícia chamada Mundo de Trevas. São divindades obscuras criadas para que o Mestre de Jogo possa gerar campanhas em que seus personagens atravessarão os vales das mais profundas sombras e terão sua fé e desejos testados.

O Mestre de Jogo deve sempre lembrar que o Abismo é um livro sobre inimigos. Todas as criaturas aqui descritas devem ser utilizadas como oponentes dos personagens. Muitos dos mortais que aparecem descritos são exemplos de decadência humana e como o poder dos tenebrianos corrompe e destrói. O livro foi construído para isso e não tem regras para construção de personagem para evitar que algum jogador fique tentado a utilizar esses poderes e criaturas como personagens de jogo.

As ideias desse livro foram retiradas de livros de mitologia, livros de história e descrições de psicologia e reportagens de jornais e revistas. São parte dos mitos e da evolução da humanidade. Nenhum dos seres descritos aqui existe realmente. São todos parte da ficção que é o Mundo de Trevas, porém, infelizmente, os dados em

que foram baseados são algumas características da história humana. São pontos negros na alma humana que devem ser combatidos, tanto na mesa de jogo quanto na realidade.

## USO DOS PERSONAGENS

O Mestre de Jogo deve analisar atentamente cada ficha de personagem descrita no livro antes de colocar um desses seres na mesa de jogo. Ele deve lembrar que são criaturas únicas e inteligentes que não servem como meros alvos para jogadores muito combativos. Cabe ao Mestre ler os poderes e as possibilidades de magia, para utilizar cada um deles com o máximo de eficiência durante a campanha.

Os personagens aqui descritos são de fundamental importância na mitologia no Mundo de Trevas, portanto não devem ser descartados com facilidade. Campanhas que levem à destruição de algum deles devem ser longas e cobertas de reviravoltas, assim como encruzilhadas.

# Capítulo 1:

## Origem das Trevas

As histórias mais terríveis do universo começam com um princípio básico da existência, a Roda dos Mundos. O conceito dita as regras da evolução espiritual. Segundo os estudiosos e místicos, todos os planos estariam inseridos em um Orbe, isto é, cada local de existência, cada realidade, se fixaria em algo maior. O Sistema Solar, por exemplo, é dividido em nove planetas, portanto tem nove Orbes, mais uma se o Sol for contado. Dentro desses, cada um dos mundos é um plano que está inserido entre outras realidades paralelas. A Terra está na Roda dos Mundos em um Orbe que inclui várias outras existências, lugares que existem em sequência ou anteriormente ao planeta dos humanos e são reflexos da vida terrena.

Um exemplo básico para se explicar um Orbe é tratando-o como se fosse um colar de contas ou um terço. O Orbe em si é todo o colar e cada uma das contas seria um dos mundos, distribuídos em sequência na Roda dos Mundos. A Terra estaria entre esses planos do Terceiro Orbe do Sistema Solar. Antes do planeta dos humanos está Ark-a-nun, o plano em decadência, e depois está Paradísia, onde vivem os anjos e os deuses. O movimento da Roda dos Mundos segue do mesmo modo que alguém orando com as contas do terço. A evolução espiritual passa de plano para plano e os outros são deixados para trás à medida que

se progride nas forças da alma e da magia. As energias são transferidas de um para o seguinte, destruindo o anterior.

Os magos e outras forças místicas da Terra precisam usar as forças de Ark-a-nun para abastecer suas magias, o que, por sua vez, destrói o lar dos arkanitas. Eles sofrem com o mesmo processo que já causaram em um mundo anterior, Infernun, que teria sugado todo seu poder de um lugar obscuro chamado Tenebras. Agora os anjos usam a força vital da Terra para abastecer as energias de Paradísia, ao mesmo tempo em que levam as almas puras para seu lar.

### TENEBRAS

A história conhecida da Roda dos Mundos do Terceiro Orbe começa em Tenebras. Se existiram ou existem mundos anteriores a esse plano fúnebre, são poucas as mentes petulantes que ousam perguntar e as mais infelizes e desgraçadas as que descobriram. Os registros do que seria Tenebras e sua história se perderam há milênios, para o bem de todo o Universo. Quando um ou outro é encontrado, não há o que se esperar além da mais pura destruição e da mais negra devassidão. O pouco que se sabe veio de um vislumbre enlouquecedor das mentes das criaturas que sobreviveram à destruição do mundo.

Dizem que Tenebras já era um plano em convulsão antes de a magia ser aprendida no plano seguinte, Infernun. Sem que a energia tenebriana fosse sugada, o mundo já se despedaçava na batalha entre criaturas titânicas que não poupavam seus pares. Os mais fracos foram obrigados a fugir para sobreviverem ao massacre imposto pelos seres mais poderosos, como Shaitan e Arimã, também conhecido como Angra Mainyu. Os sábios tremem ao imaginar a fuga desses seres e alguns enlouquecem ao ler registros que contam como era Tenebras na época das fugas.

## A PRIMEIRA TRAVESSIA

O primeiro tenebriano a atravessar a barreira para Infernun foi Raskan Tshakog, que tinha o título de Rebento Destruidor da Ordem e da Hierarquia. Esse ser apodrecido e enlouquecido tentava fugir do próprio pai e usou os poderes mágicos para chegar a

um mundo onde julgava haver segurança. Raskan Tshakog aterrisou sobre uma das maiores cidades de Infernun, centro de um império que comandava quase um terço do planeta. Surpreso e abatido, tendo atravessado a roda dos mundos de um modo que nenhum habitante natural de seu mundo ainda fizera, acabou preso pela influência mágica dos infernianos. O Rebento Destruidor da Ordem e da Hierarquia mal pode acreditar quando viu que já existiam magos naquele novo plano. Era um início inesperado para os tenebrianos.

Raskan conseguiu convencer os magos a se juntarem a ele na luta contra os tenebrianos que poderiam vir, pretendendo usar o poderoso império na batalha contra o pai. Desconfiados, os infernianos tenderam a recusar até ver algo nos olhos torpes e apodrecidos do tenebriano: pavor, um medo extremo que contaminava os corações. Tentaram se organizar e iniciar uma série de preparativos para o combate, no entanto, espírito de Raskan era poderoso demais e foi seu próprio desastre. A existência de



Raskan Tshakog levava as pessoas a desobedecerem à hierarquia e à ordem, o que causou caos e revolução sem sentido no império, acabando com sua capital e destruindo muitos dos magos que seriam seus aliados. Quando seu pai e os outros chegaram, tudo o que ele fez foi esperar por mais batalhas negras.

## INFERNUN

A travessia dos próximos tenebrianos foi menos submissa ou amigável. Muito menos. Aquelas eram criaturas solitárias e repletas de ódio. Eles dominaram impiedosamente e fundaram reinos em Infernun em busca de um refúgio desesperado do plano de origem. Shaitan saltou para o novo mundo para encontrar um povo isolado em uma área religiosa, onde as montanhas impediam o contato com o restante do mundo. Ali ele esperou e dominou a mente dos infernianos, criando uma ordem especial de magia que tinha como principal plano trancafiar os outros tenebrianos no plano moribundo. Ele queria ver os irmãos morrerem naquele lugar onde as trevas eram tão frias que queimavam a alma e secavam o sangue dos deuses.

O pai de Raskan Tshakog chegou logo como a presença mais aterradora que Infernun já vira. A criatura era conhecida como o Tirano Inefável. Ninguém conhecia o verdadeiro nome do Deus Obscuro e as pessoas que tentavam dizê-lo acabavam com as línguas secas caídas em uma poça de sangue que acabavam de vomitar. A mera presença d'Ele transformou em sal toda a capital revoltosa do império inferniano. Raskan Tshakog tentou lutar contra o pai com a ajuda de aliados e esperando contar com outros tenebrianos, porém não havia ninguém que quisesse desafiar a criatura. O Rebento Destruidor foi esquartejado e seu corpo poderoso colocado no pico de uma montanha, onde ainda sangra, escurecendo as águas dos rios que descem da neve dali de cima.

O Tirano Inefável reformou a capital do império inferniano, criando ainda uma cidadela nos céus do mundo. Naquele tempo, as nuvens já começavam a se tornar negras e o azul do céu passava para um tom cinzento que só desaparecia para o negro da noite. O Tirano jurou fundar ali um lugar onde receberia as almas de seus seguidores mais valorosos. Outros tenebrianos seguiram seu exemplo e criaram cidades flutuantes que eram o Paraíso Negro dentro do próprio plano de Infernun.

## OS PLANOS DE SHAITAN

Shaitan começou a se preocupar mais com a vinda de outros tenebrianos e apressou seus planos para impedir a entrada dos outros. Não fazia aquilo por bondade, mas porque tudo o que menos queria era competir com outras criaturas que tinham capacidade para se tornarem tão poderosas quanto ele ou evitar que seres como o Tirano Inefável continuassem aparecendo. O principal inimigo de Shaitan, também chamado de o Mal que Acusa o Mal, era a sacerdotisa chamada Llyanmákchi, Aquela das Visões Deturpadas. Ela fundara sua própria cidade e usava as almas coletadas em Infernun para abastecer a energia vital de Tenebras. A ideia dela foi aproveitada por muitos que queriam salvar aliados. Llyanmákchi e Shaitan batalharam por séculos e o Mal que Acusa o Mal sempre alertou que Aquela das Visões Deturpadas deveria ser destruída. Quando perguntado uma vez qual era o principal motivo da batalha, ele simplesmente respondeu: Pense bem, ela é uma sacerdotisa...

As poucas palavras de Shaitan enlouqueceram milhares de infernianos que passaram a lutar desesperadamente para se livrar dos tenebrianos. Llyanmákchi colocou seus servos para acabar com as forças dos acusadores e a terra tornou-se ainda mais vermelha. Então, em meio ao caos e às trevas, Varrax Trikarus, o Conceito que Muda e Nunca Morre, rompeu a Barreira Entre os Mundos. A

chegada do novo tenebriano era temida até mesmo por Llyanmákchi, pois ele era a força de uma ideia, de uma fé, do que quer que fosse que tomava as criaturas. Apareceu invisível como sempre, apenas para se depositar nas mentes de milhares, existindo como muitos e um só. Varrax Trikarus transformava-se com o tempo, assumindo uma ideia e contaminando todas as criaturas próximas com aquele conceito. Quando chegou a Infernun, ele era o sonho de que a magia era boa e deveria ser usada por todos. Os infernianos foram contaminados e começaram a utilizar magia como se fosse sua única salvação e símbolo de status.

## A DESTRUIÇÃO DO TIRANO

Uma das poucas forças não tocadas por Varrax Trikarus foi a do Tirano. Ele continuou com seu império incólume, derrotando Shaitan, Llyanmákchi e os mais combativos dos tenebrianos. Mais de uma desses deuses negros foi destruído nas mãos do Imperador Sem Nome. Só um desafiante fez par a essa criatura que parecia rumar para a dominação completa de Infernun e se preparava para seguir adiante na Rod dos Mundos. Um de seus filhos se revoltou.

O Tirano enviara sua energia a uma inferniana virgem, ainda intocada pela magia, e tivera um filho chamado Yehudiah Tzar'El, Aquele da Falsa Luz, mais tarde conhecido como o Parricida. O motivo da existência desse rebento era controlar os infernianos e evitar que idéias de outros deuses negros surgissem nas mentes daqueles mortais. Profeta, mago, demônio, divindade; aquela era uma criatura que vencia desafios continuamente, aumentando a influência de seu pai. O plano de expansão do Tirano poderia ter dado certo se Yehudiah Tzar'El não houvesse se revoltado. Ele reuniu os anjos negros que comandava e batalhou contra o Tirano. No fim da luta, o Tirano Inefável teve o corpo arremessado no Limbo e sua cidadela foi

destruída. Yehudiah Tzar'El foi o primeiro a vencer um deus, algo que outros tentariam mais tarde, sem obter sucesso.

A destruição do Tirano Inefável causou ainda mais caos em Infernun. A conexão com Tenebras foi cortada quase que totalmente. O único contato com o mundo destruído vinha das nuvens e das cavernas de Infernun. De lá era possível ouvir os pedidos de socorro desesperados dos tenebrianos sobreviventes. Os poucos que conseguiram fugir precisaram encontrar outro lugar. Não havia mais como chegarem a Infernun, pois Shaitan fechara as portas e expulsara Llyanmákchi e outros partidários dos tenebrianos presos. A única reposta para os sobreviventes foi a criação do Abismo.

## O ABISMO

Existe um manto espiritual que envolve todo o Terceiro Orbe e ele é chamado de Spiritum. O Abismo localiza-se nos recantos mais mórbidos de Spiritum, em uma área depois de Infernun, nas regiões mais afastadas da luz e da esperança. É um local fechado onde estão refugiadas as criaturas mais temidas do Universo, aquelas que escaparam de Tenebras.

O Abismo foi criado com 53 montanhas, regiões extra-dimensionais onde os tenebrianos governam. Cada uma delas atravessa vários planos. Um exemplo para explicar uma montanha dimensional é o de uma árvore que cresce dentro de um prédio. Cada andar é um plano atravessado pelo tronco e onde os galhos se estendem.

Llyanmákchi, expulsa e vencida por Shaitan, violada por Yehudiah Tzar'El, fundou seu próprio reino e passou a viver com seus planos deturpados de resgatar seus mestres, quaisquer que fossem esses seres louvados por uma deusa. Há quem diga que ela se retirou para uma pesquisa insensata com o intuito de ressuscitar criaturas destruídas para o alívio das entidades mais sãs do Universo. Outros dizem que tudo o que ela pretendia era apenas abrir um portal.



Yehudiah Tzar'El temeu que seu pai ainda pudesse viver ou que fosse usado nos planos de ressurreição de Llyanmákchi. Aconselhado por Shaitan, ele seguiu para o Abismo onde fundou sua montanha onde estariam os restos do pai. Tomou o título de Parricida Vitorioso e levou inúmeros infernianos para se juntarem a ele.

É difícil entender como ocorreu a ida dos tenebrianos para o Abismo. É certo que alguns migraram para lá espontaneamente. Outros foram forçados tendo esse como único caminho para fugir de Tenebras ou da fúria de seus pares mais poderosos. Sempre ocorrem relatos de que os edhenianos sentiram o perigo e vagaram por Spiritum até encontrarem suas contrapartes malditas e as aprisionarem. Os chamados Desuses Vindouros teriam se preparado para o pior e

muitos se sacrificaram para que os tenebrianos acabassem presos.

As batalhas no Infernun continuaram por mais alguns milênios, agora com apenas duas dezenas de tenebrianos soltos, entre eles Shaitan, Arimã e Sagothil. Sagothil era tido como uma das grandes ameaças aos deuses. Ele fora um dos aliados de Shaitan e Arimã na luta contra Llyanmákchi, mas agora se tornara um aliado irritante. Sagothil era o deus do esquecimento e podia fazer a memória dos deuses desaparecer da mente dos mortais, destruindo a fé e enfraquecendo a energia divina. As batalhas para eliminar o Aquele que Se Alimenta das Memórias e da Fé utilizaram ainda mais magia e a força dos tenebrianos sobreviventes. O plano de Infernun finalmente entrou em convulsão e a Roda dos Mundos girou mais uma vez

quando Arimã deixou Infernun para entrar em Ark-a-nun, fugindo da destruição que Sagothil causara em suas forças.

## ARK-A-NUN

O mundo de Ark-a-nun desconhecia a magia antes de ter contato com os infernianos e tenebrianos. Vivia em uma sociedade constituída de gigantescos feudos, misturados entre montanhas e florestas dotadas de grande biodiversidade. Os arkanitas eram divididos entre vários povos orgulhosos de suas nacionalidades e muito dispostos a lutarem para manterem exporem suas crenças. Viviam em guerras constantes ou isolados em áreas de difícil acesso para conseguirem paz. As enormes cidades que construíam nos feudos funcionavam como lideranças e fontes de proteção para as vilas que ficavam em volta.

Os primeiros infernianos que apareceram em Ark-a-nun procuravam por ajuda e um meio de se salvarem dos tenebrianos. A princípio, não queriam ensinar magia ou manter um contato místico. Apenas queriam saber se poderiam encontrar seres em planos mais distantes que pudessem desafiar os deuses negros que tomaram Infernun. Havia lendas sobre a existência da Terra e de Paradísia que precisavam ser comprovadas e exploradas. Tudo o que encontraram foi aquele mundo sem magia onde não conseguiram ajuda. Esses poucos infernianos imaginavam-se salvos por algum tempo, porém não sabiam que o mal havia os seguidos não fisicamente, mas na forma de um pensamento. Havia magos entre eles contaminados pela ideia de magia para todos de Varrax Trikarus. Inadvertidamente, iniciaram ordens de magia que mais tarde se tornariam influentes na Terra. Algumas seriam mestras de cidades poderosas em Ark-a-nun.

Arimã apareceu poucos anos depois dos infernianos. Dizem que o deus negro já estava observando a intenção dos magos de procurarem ajuda em Ark-a-nun. Ele surgiu

como um enorme cometa de chamas negras que explodiu em uma baía próxima à cidade de Berbalahas. A queda fez ondas negras arrebentarem-se no continente como paredes gigantescas de águas ferventes com um vapor escuro que tapava os céus. Arkanitas e infernianos tentaram usar magia para salvar a cidade, um esforço inútil que apenas marcou a destruição que começaria no plano de Ark-a-nun.

## INVASÃO TENEBRIANA

O surgimento de Arimã despertou deuses antigos de Ark-a-nun que dormiam desde épocas imemoriais. Nunca houve magia naquelas terras, porém criaturas obscuras e deformadas já andavam nas florestas mais densas ou dormiam nas cavernas mais profundas há milênios, aparecendo como ameaças ocultas e lendas que os arkanitas preferiam esquecer. Um desses seres era Tiamat, o Dragão do Caos. Era uma deusa nervosa e belicosa que dera seu sangue para originar os governantes imortais de uma das cidades do deserto de Anunaki. A deusa despertou faminta na cidade de seus descendentes. Ela devorou inúmeros arkanitas, inclusive alguns dos líderes mais proeminentes. Satisfeita, chamou por outros dos Antigos de Ark-a-nun, curiosa para saber quem era o recém-chegado que destruíra Berbalahas.

O ressurgimento dos Antigos acabou com a pouca estabilidade que havia em Ark-a-nun. A Assembléia dos Deuses foi refeita para que se pensasse como a ameaça dos tenebrianos seria combatida. Com a ajuda de alguns infernianos e dos novos magos arkanitas, os Antigos iniciaram a reação. Um exército foi formado para combater Arimã e desafiá-lo em Berbalahas, onde o deus negro havia erguido uma cidade de mortos vivos, liderados pelos seus generais demônios, divs de Infernun.

Dizem que entre essas criaturas estavam os chamados anjos mortos-vivos que foram os primeiros a se jogarem contra

o exército arkanita. No meio da batalha, Arimã saiu da cidade para enfrentar os Antigos que lideravam a frente de batalha inimiga. Foi uma demonstração de poder como nenhuma vista até então. Conta-se que o sangue dos arkanitas coagulou ainda nas veias, olhos saltaram das órbitas como que para fugir da visão horrenda, ossos foram calcinados dentro dos corpos. Foi um desastre que assustou a Assembléia. Os Imortais sentiram medo e pereberam que o que chamavam de imortalidade ou eternidade era apenas uma farsa.

Outros tenebrianos abriram portais para Ark-a-nun pouco depois. Shaitan surgiu ainda preocupado com a existência de seus irmãos. Obcecado em prendê-los, fundou sua primeira ordem de magia, os Magos das Sombras, a partir de uma traição da Irmandade de Tenebras. Aliando-se ao arkanita Tsorubél, procurou por outros magos que pudessem lutar contra os habitantes do Reino Morto. Construiu um feudo à custa das vidas de milhares de arkanitas e de pelo menos vinte de seus deuses, os Imortais. Submeteu os sobreviventes e deu-lhes a escolha de se tornarem seus generais. Tsorubél continuou a campanha para conduzir a magia dos arkanitas para a luta contra os tenebrianos. Naquela época, os poderes místicos já estavam difundidos e eram usados ostensivamente nas guerras, apodrecendo o mundo. As águas já começavam a tomar a cor e a viscosidade de sangue e os arkanitas já tinham olhos tão negros quanto as almas dos deuses que apareciam em seu mundo.

## AS ORDENS DE MAGIA

Ordens de magia poderosas começaram a se formar em Ark-a-nun. A Irmandade de Tenebras era uma das mais poderosas delas, uma espécie de reflexo dos planos de Llyanmákchi. Esses magos das trevas alastravam-se por Ark-a-nun tentando aumentar o poder de seus mestres e facilitar o rompimento da barreira de Infernun para Ark-a-nun. Os Magos das

Sombras tentaram conseguir mais aliados contra eles e não se importavam com os preços que pagavam nessas batalhas. Os rituais para fechar a barreira entre os mundos que exigiam o sacrifício de centenas de vidas e a entrega de almas eram executados sem que a consciência torpe dessas criaturas pesasse. Um deles foi corrompido pela Irmandade de Tenebras e teve um efeito inverso, trazendo a montanha de Raskan Tshakog para Ark-a-nun. O cadáver do deus preso ainda sangrava e agora contaminava as nascentes de vários rios, transformando-os em sangue puro que escorria das cordilheiras.

A Ordem do Mármore tentou procurar maneiras de levar seu povo para longe daquele pesadelo. Era horrível demais viver em um mundo em que os deuses negros caminhavam junto aos mortais. O sábio Magnus Petraak iniciou uma campanha para libertar algumas cidades e procurar ajuda em outros planos. Ele sabia do risco que corria e decidiu enfrentar o desafio. Cedo ou tarde, os tenebrianos e infernianos acabariam alcançando o plano seguinte, a Terra. Magnus discutiu com Tsorubél sobre o assunto, porém os Magos das Sombras estavam muito pressionados e não podiam ajudar a Ordem do Mármore.

## FUGA DE ARK-A-NUN

O mundo de Arkanun já estava devastado. Os tenebrianos viam-se diante de outro lugar destruído e sabiam que precisavam seguir o ciclo para se alimentar de outras vidas e almas. Apsu, um deus negro de Tenebras, aliou-se a Tiamat, formando um casal obscuro e apaixonado que cruzou a barreira para a Terra. Não foram os únicos a fazerem a travessia; Arimã cruzou o mundo passando por Spiritum para parar sobre a Pérsia. Magnus Petraak transportou-se para a Grécia. Shaitan e Tsorubél foram para Canaã, tudo algum tempo antes das grandes batalhas em Paradísia, quando um anjo caía para dar origem ao semiplano chamado de Inferno.

## A TERRA

Os arkanitas, infernianos e tenebrianos encontraram a Terra em vários estágios de desenvolvimento. Impressionaram-se ao saber que já havia outras criaturas sobrenaturais vivendo junto aos humanos. Alguns eram nativos de Arcádia e outros de Paradísia e tinham a mesma impressão que os recém-chegados, aquele plano seria o decisivo para a sobrevivência dos deuses e da magia. Os humanos tinham um dom inerente para os poderes místicos e até para a resistência a esse. Em poucos séculos já haveria magos poderosíssimos na Terra, estágio que só seria alcançando em milênios em outros mundos. Os humanos seriam a chave para a salvação e a desgraça, aqueles que seriam atacados e tripudiados, usados e manipulados para que não vencessem as criaturas que um dia aprisionaram suas almas na fraca carne.

## EGITO

Os deuses da Cidade Dourada de Rá já estavam no Egito muito antes da chegada dos povos dos planos inferiores. O primeiro inferniano a chegar às terras banhadas pelo Nilo foi Apep ou Apófis, a serpente negra que procurava devorar o sol. Ela surgiu como a grande inimiga do deus sol egípcio e formou um culto aliado à Irmandade de Tenebras, na verdade não mais do que a facção egípcia desse grupo. Apófis tentou alianças com os deuses mais obscuros da Cidade de Rá, porém não conseguiu seduzir nenhum deles. As divindades malignas já tinham seus próprios planos e não havia intenção de dividir poder com seres que consideravam dotados de energias inferiores. Apófis tentou lutar sozinho contra o velho Rá e foi rechaçado inúmeras vezes. O deus sol nem precisava se movimentar, pois Set se encarregara de batalhar para afastar as forças negras de Tenebras. Apenas mais tarde esse deus da

destruição começaria alianças com os deuses do Reino Morto.

O Templo de Ísis e Osíris foi uma ordem de magia fundada pelos deuses egípcios e formou magos que lutaram contra os místicos de Apófis. Quando Set parou de batalhar em nome da Cidade Dourada de Rá e formou acordos com as forças infernais, coube aos próprios seguidores de Hórus, Ísis e Osíris guerrear para que o Egito não fosse contaminado pelos tenebrianos. Os egípcios tiveram bastante sucesso nessa luta, até serem enfraquecidos com a chegada dos anjos cristãos e muçulmanos em suas terras. Tempos depois, eles pensariam em se aliar aos deuses negros para se livrarem da Cidade de Prata e do Paraíso dos Sete Céus.

## MESOPOTÂMIA

Os povos mesopotâmicos fizeram contato com Tiamat tão logo a deusa tocou a Terra. O grande dragão submeteu as tribos que viviam entre os rios Tigre e Eufrates facilmente e começou a fundar seu império. Apsu, o deus esposo, iniciou seu período de hibernação nessa época, cansado de milênios de batalha e fuga e do esforço de cruzar a barreira entre os planos trazendo sua amante e os principais servos. Vindo de energias tão inferiores, era cada vez mais difícil para ele movimentar-se enquanto seguia a direção contrária à própria existência na Roda dos Mundos.

Outros seres de Ark-a-nun acompanharam a deusa pouco tempo depois. Nem todos eram seus aliados. Para dizer a verdade, a maioria se tornou seus inimigos, principalmente depois da união entre essas divindades para destruir Apsu. Ea, Damkina e muitos outros tramaram para eliminar o tenebriano durante o sono. Esses poderosos arkanitas, aliados aos mortais, conseguiram um feito que impressionou os mais poderosos deuses a ponto causar surpresa até mesmo nos paradisianos que começavam a visitar a Terra.

Tiamat irritou-se com o assassinato e tentou destruir aqueles imortais que eram seus próprios descendentes em Ark-a-nun. Tão velha quanto o mundo e com a herança poder de Apsu em suas veias, a Deusa Dragão destruiu e matou, arrasando tribos e as pequenas cidades que começavam a se desenvolver. Os Imortais se reuniram em desespero. Muitos já haviam caído em batalha e restou-lhes apenas um plano desesperado. Transferiram seu poder para aquele que seria um dos maiores heróis de Ark-a-nun. Para a desgraça de Tiamat, Marduk apareceu e impediu seus intentos, arremessando seu espírito no Inferno.

Marduk governou a Babilônia durante séculos e dominou outros povos e outros deuses que haviam cruzado a barreira. Tornou-se tão poderoso que desafiou a Cidade de Prata e outras entidades de Paradísia. Foi um símbolo da resistência dos arkanitas e da força que panteões de outros reinos poderiam ter.

## PÉRSIA

Arimã surgiu como uma nuvem do mal na Pérsia antes que Shaitan cruzasse a barreira entre os mundos. Conta-se que foi a presença dele que abriu caminho para que outros deuses antagonistas de criaturas poderosas de Paradísia aparecessem. Arimã rivalizou diretamente com Ormasd ou Ahura Masda, uma entidade cuja religião influenciaria profundamente o povo hebreu.

A batalha entre as duas divindades ocorreu na Pérsia, quando o Senhor da Luz apareceu para eliminar os deuses fugitivos de Ark-a-nun e Infernun. A partir do contato com o mago Zoroastro, o edheniano destruiu inúmeros arkanitas. Os anjos Fravashis, servos de Masda e moradores das Cinco Cidades do Paraíso, batalharam ao lado do aliado terreno e participaram dos rituais para expulsar Arimã.

A influência dessas divindades na Terra durou séculos. Ahura Masda viria a se tornar uma ameaça para todos os arkanitas, a primeira antes da força maior de Demiurgo. Graças a seu poder, divindades como Marduk e Assur seriam depostas e os hebreus seriam libertados da Babilônia. A paz com Demiurgo só seria abalada quando os anjos muçulmanos violassem os tratados de paz e lutassem contra os fravashis. Arimã manipulou os eventos para destruir precocemente a aliança entre as Cinco Cidades do Paraíso e a Cidade de Prata, sabendo que seria sua única esperança de ainda manter alguma influência na Terra após aquela guerra que estava prestes a perder. Provando o poder de um tenebriano, Arimã conseguiu tocar Paradísia e causar destruição das Cinco Cidades do Paraíso antes de ser expulso. Foi um ataque que marcou a história. Atravessar a Barreira dos Mundos no sentido inverso ao movimento das energias e penetrar em um plano em que a essência é contrária à da criatura sem ser destruído foi um feito que nem os deuses de Edhen conseguiram repetir.



Enfraquecido após o ataque suicida, Arimã finalmente foi obrigado a recuar e Masda usou suas últimas forças para arremessar a essência do tenebriano no Inferno. Depois desses eventos, a religião persa nunca foi a mesma e os anjos de Demiurgo não demostraram a converter os seguidores do Senhor da Luz. Arimã não parou com suas manipulações e continuou com os ataques constantes mesmo atuando de longe. Seus generais divs ainda viviam na Terra ou caminhavam por Spiritum.

## GRÉCIA

Os gregos viveram várias batalhas contra os seres de planos inferiores. Monstros tão variados quanto a imaginação humana apareceram na Grécia, vindos

desde de Tenebras até Arcádia. Os deuses gregos os enfrentaram e submeteram, colocando alguns sob seu domínio para usarem contra inimigos. O panteão grego nunca foi tão purista quanto outros de Paradísia, aliando-se indiscriminadamente com tenebrianos, infernianos e arkanitas quando lhes pareceu apropriado.

Magnus Petraak surgiu na Grécia para convencer os humanos do perigo da Roda dos Mundos. Afastou-se de sua antiga ordem de magia para fundar a Casa de Chronos e pesquisar as forças do tempo. Graças ao poder de Zeus, Apolo e outros, os tenebrianos nunca tiveram uma força expressiva na Grécia. A ameaça maior era dos arcadianos, arkanitas e alguns infernianos. A aliança de Hades com os demônios ajudou a evitar que uma guerra maior interferisse nos planos dos gregos.

## ROMA

A pluralidade dos deuses de Roma abriu caminho para a entrada dos tenebrianos e infernianos na República e no Império. Forças ancestrais disputaram pelo poder junto aos humanos. Ordens de magia e cultos proliferaram tanto que deuses negros puderam mostrar suas faces sem se importarem com a intervenção de criaturas de Paradísia. Eles marcharam ao lado de legiões romanas para combaterem povos longínquos e desafiar outras divindades. As forças romanas conseguiam sobreviver mesmo em meio a tantas lutas de sociedades secretas e divindades. Dizem alguns que os líderes romanos sabiam como lidar com tantos poderes e os magos agiam como homens neutros que nunca se entregavam ao fanatismo religioso ou às superstições e dominações criadas pelos deuses.

Foi graças a Roma que as batalhas entre as divindades se espalharam. Dizem alguns que esse foi um dos princípios da dominação romana. Eles usavam as facções religiosas e servos dos deuses para aplacar os seres espirituais dos povos enquanto seus exércitos marchavam pelas novas terras. Assim Roma sempre mantinha os espíritos ocupados e impedia que eles acabassem com a cidade em meio a uma guerra civil e religiosa.

## IDADE MÉDIA

Se houve um tenebriano que marcou a Idade Média, esse foi Shaitan, em sua luta com o principal rival, Demiurgo. Nenhum dos dois tinha a força necessária ou a vontade de um embate direto que só levaria a destruição primeiro do perdedor e depois do debilitado vencedor. Shaitan ganhou território rapidamente. Atraiu os servos de Demiurgo e usou-os sem precisar de muito esforço. Anjos, sacerdotes, guerreiros, não houve grupos que não caíram sob sua influência. Com o apoio de Lúcifer, ele

sabia muito bem como utilizar as próprias metas do Senhor contra ele mesmo e seus seguidores. A ausência dos anjos apócrifos só piorava a situação.

Outros tenebrianos tentaram atuar no mundo, mas não obtiveram sucesso como Shaitan. Havia anjos para combatê-los, além de deuses de outras religiões que estavam afastados da influência da Cidade de Prata e dos Jardins de Allah.

Os anjos muçulmanos firmaram alianças com alguns djinn que se submeteram a Allah. Eles se uniram para lutar contra os seguidores de Íblis e arkanitas que se recusavam a seguir a religião fundada por Maomé.

Apesar de Shaitan não ter vencido batalhas decisivas, a Idade Média marcou como a época em que seu poder foi fixado na Terra. Os anjos eram poderosos, mas não tinham mais condições de expulsar o tenebriano como já haviam feito com outros deuses negros. Ele já estava no coração dos homens. As disputas dos anos seguintes deveriam ser, além de batalhas astrais, de muita conspiração para dominar a fé dos mortais.

## A AMÉRICA

A Europa fervia com vários movimentos como a Reforma e a volta das artes e das ciências quando os anjos começaram a atuar na América. Eles foram, ao mesmo tempo, salvação e destruição dos povos indígenas. Ao menos no México, foi assim. Tezcatlipoca, demônio de Tenebras, já estava prestes a vencer os deuses arkanitas louvados pelos astecas. Seria o primeiro reino na Terra governado exclusivamente por um tenebriano, um império que ainda se expandiria mais. A chegada dos anjos marcou sua derrota. Surpreendido, Tezcatlipoca precisou lutar contra forças que desconhecia. Foi pressionado por arkanitas desesperados e anjos ansiosos por destruir entidades pagãs. A força do tenebriano foi mais reduzida à medida que a população nativa era dizimada pelos espanhóis.

O término da batalha no México e no Peru deu-se com a vitória angelical. Forças inferiores foram expulsas para Ark-a-nun ou para o Abismo. O mesmo ocorreu na América do Norte, quando anjos protestantes, Iluminados e forças européias distribuíam morte e flagelo para a população. Deuses de Paradísia, de Infernun e manifestações menores de tenebrianos foram obliterados. Sua convivência difícil não ajudou em nada quando os exércitos celestiais e humanos invadiram seu território.

## ERA DE DECISÕES

Os séculos seguintes seriam de decisões. O mundo espiritual podia sentir a agitação que começava. As forças abismais vibravam em antecipação e as cidades de Paradísia preparavam-se para os eventos que se seguiriam. Antigas religiões reapareceram para enfrentar males que já se julgavam perdidos. Desastres sucessivos demonstraram que a Terra estava sofrendo. A maioria era natural, sem explicação mística, apesar dos boatos que se espalhavam. Bastava um terremoto maior, uma erupção ou um acidente trágico para que o mundo sobrenatural tremesse e especulasse se não havia um tenebriano voltando à ativa.

A Irmandade de Tenebras aproveitou-se desses momentos com esperteza. Enviava meros lacaios para os locais e fingia rituais, atraindo a atenção dos inimigos enquanto continuava seus planos em outros pontos mais apropriados.

Nem sempre era preciso que um tenebriano agisse para que pudesse ganhar poder na Terra. Acidentes naturais colaboravam para que deuses se alimentassem da morte. Entre 1918 e 1919, o vírus da influenza gerou uma epidemia conhecida como gripe espanhola. Mais de 20 milhões de pessoas faleceram vitimadas pela doença. Deuses negros e seus servos abissais, infernianos e arkanitas alimentaram-se dos mortos e dos espíritos desgarrados. Eram tantos que os anjos não conseguiam recolher todas as almas.

A política opressiva de Stalin, com os gulags, mataria quantidade parecida de pessoas na União Soviética sem que os tenebrianos ou seus magos se esforçassem para convencer os humanos a cometerem as atrocidades. A força tenebriana aumentou. Durante a Segunda Guerra Mundial, um deus negro adentrou no coração da humanidade. Fomentou o racismo e a divisão da raça humana, provocou ódio entre irmãos e alimentou-se do sangue derramado. Ele seguia os passos dos exércitos, expandindo-se como água escura derramada sobre o planeta. As pessoas o cultuavam sem saber o que faziam e alcançavam extremos para defender suas idéias e seu orgulho. Mais tarde, Pol Pot, humano e sem ligações sobrenaturais, exterminaria 3 milhões de pessoas entre 1975 e 1979 no Camboja e o demônio tenebriano estaria ali, ainda absorvendo energias e almas, mesmo que anjos e espíritos tentassem evitar o massacre. Duzentos e cinquenta mil morreriam nos genocídios da Bósnia, quando guerras entre magos e grupos religiosos acompanhariam as batalhas humanas.

A Virgem Suicida fundou um novo culto e suas ideias chegaram mais uma vez ao mundo quando Jim Jones levou mais de 900 pessoas a um suicídio coletivo na Guiana. Antes disso, desastres piores aconteceram. Quando o vulcão Krakatoa entrou em erupção na Indonésia, ninguém teve dúvidas de que havia forças tenebrianas agindo. Ocorreu em 1888. Mais de 36 mil pessoas morreram, a maioria por causa das ondas de 40 metros de altura formadas pela explosão. Dizem que a movimentação dessa mesma criatura provocou o maremoto de dezembro de 2004. Dezenas de milhares de pessoas faleceram mais uma vez por causa das ondas e pelas epidemias posteriores em quase todos os países banhados pelo Oceano Índico. Outras movimentações de magos e demônios de Tenebras alimentaram-se dos milhões de mortes provocadas pelas fomes na China, no início do século XX.

Arkanitas voltaram a se organizar para criar novos cultos e se adaptarem aos tempos modernos. Já acostumados com seu mundo corrompido, não encontram dificuldades em viverem nos principais centros de poluição do mundo. O uso de rituais para assumirem a forma humana permitiu caminharem disfarçados e viverem como se alcançassem o paraíso. Mas os tenebrianos os observam, tanto os arkanitas, quanto os infernianos e outros espíritos que resistem à dominação dos deuses negros.

## ESPERANÇA

O Mundo de Trevas, ameaçado pelo Abismo, não é só desespero. Mesmo que a linha entre bem e mal seja tênue e muitas vezes desapareça nas batalhas, há a esperança de vitória. A libertação de um ente querido, a destruição de um abismal ou mesmo a fuga de um inferniano da resistência é uma grande vitória na batalha contra os deuses negros. Tudo faz parte da demonstração de fé e da capacidade dos mortais e seres mais fracos de interferirem nos jogos astrais. Parece pouco, mas é um começo e um alento para as mentes que lutam em nome de irmãos e irmãs ignorantes do mal aprisionado.



# Capítulo II:

## O Abismo

O Abismo é mais conhecido como uma prisão, uma descomunal cela mística criada para prender criaturas que perturbam a realidade ou que, de alguma forma, acabam com o frágil equilíbrio na guerra entre os deuses. Muitas das divindades presas não seguem nenhuma lógica nem possuem planos que se pareçam com o a maioria dos deuses de outros planos. Eles simplesmente destroem ou caçam por motivos desconhecidos ou, quem sabe, por motivo algum. A única consequência previsível de suas ações são os distúrbios na realidade e a destruição. Não existe nenhum tenebriano que não destrua com seu toque negro.

As forças abismais estão se deslocando o tempo todo dentro das Montanhas. Os conflitos entre criaturas de territórios diferentes são bastante comuns e as consequências dessas batalhas são sentidas em Spiritum e não demoram a alcançar a Terra. Não importa se o Abismo é uma prisão. Por mais poderosas que sejam as grades e paredes, sempre existem frestas que deixam parte da energia obscura passar. Alguns tenebrianos agem ativamente para se aproveitarem dessas frestas e tocarem outros mundos com suas ideias. Talvez o façam por essa ser uma das formas de ainda se manterem vivos ou se libertarem a partir do culto dos mortais. Quem sabe se não cometem tais atrocidades pelo prazer de dominar e se espalhar ou para espantar o tédio da eternidade.

### ARK-A-NUN

As forças abissais ainda são mais poderosas em Ark-a-nun do que na Terra. Já que quase todos os tenebrianos livres estão dormindo no mundo dos humanos, os abismais que ainda querem se manifestar trabalham primeiro entre os arkanitas. Em Ark-a-nun, seus irmãos não os importunam na batalha pela sobrevivência, já que abandonaram o plano para a luta contra os celestiais na Terra.

Os arkanitas vivem uma luta constante e desigual contra os tenebrianos. Os deuses negros não se manifestam diretamente como antes, mas seus servos ou demônios híbridos com forças de deuses atuam em Ark-a-nun para dominar e controlar o mundo moribundo. Essa é uma batalha decisiva para que os prisioneiros do Abismo possam alcançar a libertação definitiva ou ainda poderem se alimentar de almas.

A Irmandade de Tenebras é uma força dispersa no mundo de Ark-a-nun. Está longe de ser homogênea e nem sempre suas facções cooperam entre si, porém é uma entidade quase onipresente. Magos servos dos deuses negros e sacerdotes fazem pactos e sacrifícios constantemente, abrindo portais para que abismais e infernianos escapem pelas frestas da prisão e possam lutar contra os arkanitas.

A dominação da maioria dos reinos resistentes é uma questão de tempo e estratégia básica e só não ocorreu pelo fato de a Irmandade de Tenebras ser constantemente distraída pelos desejos violentos e enlouquecidos de seus mestres. Os recursos de Ark-a-nun estão acabando rapidamente e só voltando-se para os tenebrianos é possível conseguir mais fontes de energia ou poder. Os deuses de Ark-a-nun vão falecendo dia após dia, deixando uma multidão de fiéis órfãos que não demoraram a abraçar as divindades negras. Os heróis vêm-se diante de encruzilhadas e precisam tomar decisões que quase sempre incorrem em perdas. Ao lidar com os tenebrianos, os arkanitas nunca possuem uma melhor opção, somente uma menos pior.

Cada abismal ou inferniano servo de Tenebras que pisa em Ark-a-nun é um fardo a mais para o mundo, mais uma mácula que apressa a destruição. Matá-los nem sempre é a melhor escolha, pois o sangue obscuro que escorre no solo envenena ainda mais os campos. As almas dos demônios ficam presas na teia mística de Ark-a-nun, causando mais caos na já tumultuada vida espiritual.

## A TERRA

A Irmandade de Tenebras está quase tão difundida na Terra quanto em Ark-a-nun. É uma das ordens de magia mais poderosas e, não importando o quanto seja combatida, sempre existem focos de ação e ressurgimentos. Cidades como São Paulo, Nova York, Cidade do México e Bogotá experimentam o veneno dos magos negros todos os dias. Enquanto os mortais escondem-se em prédios ou caminham assustados pelas ruas, caçadas e sacrifícios estão ocorrendo. Os olhos não vêem, mas a alma é constantemente oprimida pela invasão tenebriana.

A Irmandade de Tenebras na Terra é muito mais unida e bem coordenada do que em Ark-a-nun, o que dificulta ainda mais a ação de seus inimigos. As facções possuem muitos acordos de ajuda mútua ou de, no

mínimo, não agressão. Apesar das divergências, os cultos de Tenebras convivem entre si muito bem, desde que o poder de um não se sobressaia ao de outro. Se isso acontece, é bom que a vantagem seja enorme, para que o medo mantenha as outras facções submissas.

O medo de que uma entidade tenebriana que não seja a sua seja libertada é o que faz uma facção de magos negros atacar outra. A Ordem de Salomão, os Templários e muitos outros grupos tentam se aproveitar dessas batalhas internas para atacarem, porém, na maioria das vezes, não conseguem usar tais métodos de manipulação contra místicos que já nasceram com almas negras, habituadas ao veneno e à conspiração. Se existe um grupo que consegue atuar contra a Irmandade de Tenebras de igual para igual nesse quesito é a Ordem dos Magos das Sombras. Seus sucessos na batalha contra os tenebrianos foram muitos nessa longa rivalidade. O grande problema é a falta de apoio de outros grupos. O Arkanun Arcanorum sabe que por trás dos magos sombrios há uma entidade tenebriana e, se eles vencerem, haverá uma ordem mística unida, sem divergências, para lutar em prol de um deus negro já livre e atuante na Terra.

Os Templários, mestres na manipulação e no combate, agem contra os tenebrianos sempre que podem. Se fosse o único objetivo da ordem dos cavaleiros, talvez seu sucesso fosse maior. O mesmo pode-se dizer da Ordem de Salomão e da Escola de Yamesh. Esses dois grupos de magos ainda tentam alertar outras ordens místicas para batalhar, porém, no meio de um mundo tão cheio de problemas, raramente são ouvidos em meio a invocações, tiroteios e gritos.

## PARADÍSIA

Os paradisianos já obtiveram sucesso em derrotar alguns tenebrianos. Um deles foi Sagothil, deus do esquecimento que tanto os incomodava. Com o apoio de entidades como Shaitan, a ação de Demiurgo, a magia de Odim e o poder de

Zeus, o Devorador da Fé foi finalmente expulso e preso em Cárcere, a Cidade Prisão, lugar livre para qualquer um entrar, mas impossível de sair. Para a maioria dos paradisiânicos, as forças de Tenebras nunca foram uma grande ameaça, algo que pudesse tocá-los diretamente. Eles sempre imaginavam que o avanço delas chegaria, no máximo, às conspirações pelas almas dos mortais na Terra. O pensamento foi corrigido quando Arimã desafiou Ahura Masda e tocou as Cinco Cidades em Paradísia. O choque causado pela essência negra reverberou por todo o plano e despertou a atenção até das entidades de Edhen.

Arimã foi vencido e jogado no Inferno, apesar de não ter sido destruído como o próprio Ahura Masda gostaria. A batalha entre os dois continua e mostra como a maioria das entidades de Edhen ou Paradísia tem uma espécie de reflexo negro em Tenebras. Quase todos se assustaram com a ideia de estarem diante de seu oposto ou daqueles que possuem tudo o que consideram qualidade reduzido ao mesmo tanto que eles consideram defeito dentro si mesmos.

Demiurgo foi uma das entidades que mais desafiou os tenebrianos. Ele viajou até as proximidades do Abismo e levou seus anjos. Muitos deles ainda continuam a viver por lá, principalmente os anjos apócrifos, a maior força de batalha que Paradísia tem contra as entidades de Tenebras. Os exércitos de outros deuses poderiam até agir na luta do Abismo, porém as forças da Cidade de Prata, do Paraíso dos Sete Céus e até do Inferno dificultam a chegada de Valquírias, Enheijars e heróis celtas. Até mesmo algumas ordens místicas de Ark-anun ficam impossibilitadas de tentar cooperar. Quando esses exércitos se aproximam do Abismo, são interrogados pelos anjos ou tratados como se não existissem, recebendo pouco ou nenhum apoio.

A situação está mudando aos poucos, agora que cada vez mais abismais e infernianos estão fugindo das prisões e assolando os vales espirituais que as

cercam. Os líderes paradisiânicos já começam a se perguntar se não seria melhor recuarem e concentrarem suas defesas na Terra. Talvez a prisão abismal já tenha se tornado um lar para os tenebrianos, uma região quase impenetrável para as forças de Paradísia, a não ser quando os pequenos grupos de infiltração e de resgate são enviados.

## POSTOS DE VIGÍLIA

Deuses e magos querem saber o que está acontecendo dentro do Abismo. O lugar ainda é prisão ou agora é um lar imune às depredações da Roda dos Mundos? Os deuses desconfiam do que fizeram ao arremessarem muito de seus medos lá, pois a maioria dos condenados permanece misteriosamente silenciosa e contente com sua prisão. Já não basta a preocupação de que eles se libertem, agora a estranheza de querer saber o que se passa no Abismo e ao redor dele atormenta anjos, demônios e magos. Preocupados, eles criaram postos de vigília em Spiritum.

A estratégia é baseada na criação de pequenos bolsões espirituais ou até reinos que servem de guarda para o que quer que saia do Abismo. A maioria tem a forma de grandes ilhas flutuantes presas na energia espiritual dos planos. Lá são construídos castelos angelicais, fortalezas vikings, fortes celtas, torres de magos ou cavernas demoníacas. Algumas se encaixam em grandes vales espirituais, terrenos gigantescos que parecem paisagens deformadas da Terra. São florestas, desertos, mares e geleiras corrompidas, mas com a impressão de intocadas que se estendem até as bordas do Abismo. Precisam ser patrulhadas constantemente por causa dos abismais e demônios que escapam, além de magos e outros seres seguidores de Tenebras que vasculham os lugares à procura de itens mágicos ou peças fornecidas pelos deuses negros.

Alguns vales conectados ao Abismo são grandes campos de batalhas cheios de armas, esqueletos e objetos deixados pelas forças dos falecidos. A ambição leva muitos

indivíduos a tentarem assaltar os mortos. É arriscado, pois mortos-vivos, demônios, elementais e espíritos sombrios vagam enlouquecidos ou constroem moradas debaixo das pilhas de ossos.

Algumas fortalezas são construídas justamente por isso. É preciso garantir que a Irmandade de Tenebras não consiga mais pistas sobre seus mestres ou sobre a prisão deles. Demiurgo foi um dos primeiros a criar uma força de vigília no Abismo. Após a batalha contra o Desconhecido, ele usou suas últimas forças para abrir um bolsão espiritual em frente às montanhas, sobre o deserto em que foi travada a luta com os anjos sem face. As Pedras da Ira de Deus, como é chamada a fortaleza, é lar os anjos de Uriel e tem a forma de um grande castelo.

Nem todos os postos de vigília são fortalezas. Alguns anjos apócrifos que antes viviam na fronteira de Paradísia resolveram assumir a missão velar pelo abismo. Criaram pequenos infernos, centros de punição de almas para substituir o Inferno de Satã e Lúcifer. Esses bolsões aproveitam as energias do Abismo para punir as almas, ao mesmo tempo em que são forças de luz que impedem o fluxo de energias malignas dos deuses negros para o restante de Spiritum.

## EXEMPLOS DE POSTOS DE VIGÍLIA

### AS PEDRAS DA IRA DE DEUS

**Fundação:** milênios antes de Christos

**Forças Místicas:** Angelicais

**Líder:** Uriel

As Pedras da Ira de Deus foram criadas quando Demiurgo transformou os restos dos anjos sem face em rochas e os usou para moldar um castelo gigantesco, um dos maiores orgulhos dos anjos apócrifos. A construção foi colocada diretamente em frente ao Abismo. É um castelo circular com dezoito torres. É quase

do tamanho de uma cidade e tem capacidade para agrupar 15 mil anjos. Na maioria das vezes tem apenas a metade, o que já tem sido o suficiente para manter a vigília sobre abismais e magos de Tenebras.

O castelo está construído sobre uma gigantesca montanha que flutua em Spiritum. Ela está conectada a um deserto por pontes de pedra e areia. O deserto ainda está cheio de corpos, espadas e armaduras que apenas apodrecem, mas nunca chegam a desaparecer. Algumas vezes o cheiro horrível chega à fortaleza e se torna quase insuportável.

A Inquisição Celestial está cada vez mais preocupada com o castelo. O Serafim Dalaiah tem insistido em enviar inquisidores para verificar os apócrifos e Uriel sempre nega os pedidos, afirmando que seus guerreiros são fiéis. E ele mesmo tem uma polícia interna tão opressiva que daria medo ao mais terrível dos inquisidores. Na tentativa de apaziguar os lados, Uriel aceitou alguns anjos não apócrifos para tomarem conta de duas torres. Assim, anjos judeus e cristãos assumiram o comando de cada uma delas, no entanto, todos estão submetidos aos rigores da administração de Uriel, algo difícil de suportar para quem, segundo o Anjo da Punição, foi amolecido pela fraqueza dos profetas.

### O CÍRCULO DE PEDRAS

**Fundação:** 500 a.C.

**Forças Místicas:** Aasgardianas, Arcadianas, Celtas

**Líderes:** Conselho de Guerra

O Círculo de Pedras é um símbolo pagão criado em um minúsculo reino espiritual. Grandes rochas deitadas ou erguidas formam um enorme círculo sobre um grupo menor das mesmas. Estão envolvidas por uma clareira e, a seguir, cercadas por uma floresta circular que se perde em Spiritum. Os heróis chegam ao Círculo de Pedras através dos portais da Floresta. Lá se reúnem para discutirem assuntos relativos ao Abismo e vigiarem. O



Conselho de Guerra, composto por dois Einherjar, duas fadas de Arcádia e dois heróis celtas, delibera sobre as caçadas e a vigília.

A floresta e as pedras servem como barreiras místicas e podem se transformar em grandes obstáculos físicos. Uma parte da floresta se estende como um caminho até alcançar um vale espiritual formado por um

mar bravio cujas ondas batem violentamente contra o Abismo. Grandes navios vikings ficam parados em um porto próximo à ponte de floresta. Guerreiros tensos vigiam as águas e batalham contra serpentes marinhas e abismais aquáticos, a maioria com forma de gigantes ou cobras.

## A TORRE

**Fundação:** 400 d.C.

**Forças Místicas:** Magos

**Líder:** Julius Caelus

A Torre foi construída no fim do Império Romano, quando o Arkanun Arcanorum ainda decidia o que fazer em relação ao Abismo. Foi com custo que eles uniram forças místicas de várias ordens e criaram a Torre. É uma típica torre de mago das lendas; circular e constituída de vinte andares, de mais de sessenta metros de diâmetro. Cada andar pode ser habitado por uma ordem de magia, mas a maioria delas não manifesta interesse em enviar magos para uma missão tão terrível. Geralmente os que aparecem estão lá por punição por um crime maior.

Julius Caelus, mago romano, governa o local há séculos e carrega cicatrizes mentais e físicas de suas batalhas. É um mago justo, obcecado pelas forças da luz e pela destruição dos tenebrianos. Ele permite que forças angelicais, aasgardianas ou qualquer outra de Paradísia descanse ou monte uma pequena base nos andares vagos. Um grupo de Ghandarvas se estabeleceu recentemente, assim como alguns representantes do Pacto Astral. Julius troca informações, oferece ajuda e tenta criar acordos e colaborações entre as forças.

A Torre está presa a uma grande ilha flutuante, cerca por um amontoado de água que nunca se derrama em Spiritum, mas apenas fica em volta da terra como se houvesse uma redoma invisível. Uma grande âncora a fixa a uma floresta primitiva formada de árvores de folhas negras e cortantes. No fim da imensidão de árvores, pode-se enxergar o Primeiro Círculo da Primeira Montanha.

## MORADA DE DEMÔNIOS

A tendência dos deuses de Paradísia não é mais encarar o Abismo apenas como uma prisão para seus inimigos mais

mortais. Muitos já entendem que o lugar se tornou uma morada, se já não o era antes. Muitos tenebrianos vivem por lá sem se incomodarem com o restante do Universo. Aqueles que se agitam e tentam escapar conseguem manter sua influência na Terra mesmo com tantas barreiras e exércitos trabalhando para impedi-los.

Os tenebrianos adaptaram suas prisões a sua existência. O lugar se molda facilmente conforme sua vontade. A realidade é formada pela mente torpe dessas criaturas. Suas paisagens são de eterno sofrimento ou distorções do que poderiam ser sentimentos. Os adereços são os mais terríveis, desde sangue tingindo paredes de templos a castelos formados por corpos petrificados de inimigos vencidos.

As estrelas dos céus tenebrianos são anjos ou criaturas iluminadas de Paradísia, presos em um manto escuro. Suas lágrimas ensanguentadas e dolorosas se transformam na chuva na qual os demônios dançam e no néctar que embriaga os seguidores das trevas. O sangue que vasa de seus corpos, quando seres alados ou o próprio vento rasga suas peles e músculos, cai para alimentar a terra negra que se liga à carne dos tenebrianos.

Um personagem desatento poderia imaginar que os tenebrianos não são tão poderosos. Há muitas histórias de como eles foram presos ou expulsos para o Abismo por deuses da luz. Porém, essa pessoa se esquece que o máximo feito foi a expulsão, não a destruição. Essas mesmas divindades tentam ocultar as histórias de seus irmãos que tombaram em batalha ou dos inúmeros anjos, demônios e guerreiros falecidos enquanto deuses uniam poderes para derrotar apenas um tenebriano.

As fronteiras do Abismo ou regiões mais densas de Spiritum estão cheias de cadáveres de criaturas celestiais que pereceram nos desafios aos tenebrianos. E eles não param de surgir. Corpos de anjos flutuam ou estão jogados nas ilhas espirituais próximas ao Abismo. Alguns deles sangram eternamente. Outros foram crucificados e condenados a uma agonia milenar enquanto vêem exércitos e amigos

marcharem por onde estão, incapazes de ajudá-los em seus gritos sem terem o mesmo destino e com a possibilidade de estarem ali no caso de qualquer falha ou temor durante o combate.

Alguns perguntam por que os deuses não utilizam seu poder para destruir de uma vez essa ameaça. A resposta mais frequente é que a destruição causada pelo combate abalaria todo o Orbe. Há quem sussurre algo que ninguém quer ouvir, uma hipótese que é melhor ser deixada de lado: que os deuses não podem destruir esse mal. É impossível destruir medos ancestrais, um pavor que as próprias divindades sentem em seu âmago. E os tenebrianos apenas dormem e espreitam durante o sono para voltar quando serão mais inoportunos.

## MONTANHAS

O lar de onde eles observam, o leito onde eles dormem, o lugar em que eles esperam... Os nomes são variados e eles... eles são simplesmente eles, porque há quem tema dar-lhes nomes. Os conhecimentos sobre essas criaturas são poucos, ainda mais sobre seus lares. É tão difícil sair das Montanhas que entrar lá já representa o sacrifício da vida e da alma.

Escapar do Abismo pode não ser fácil, mas ser aprisionado lá não exige tanto esforço. Desde a primeira vez em que a Barreira entre Ark-a-nun e a Terra foi quebrada, os deuses negros começaram a coletar humanos e suas almas. Tribos inteiras e, mais tardes, cidades, foram levadas para a prisão astral. Lá os humanos se reproduziram e se desenvolveram, criando novas comunidades cujo único motivo de existirem era a alimentação dos deuses negros, fosse no sentido carnal ou espiritual.

Sabe-se mais sobre alguns tenebrianos do que sobre outros. E, desses poucos mais conhecidos, têm-se informações sobre suas ações, não sobre o que são propriamente. Ninguém ainda conseguiu definir quais são os verdadeiros planos de Llyanmákchi. E o que é Varrax Trikarus? Apenas uma ideia? Não teria ele

um corpo físico que pudesse ser destruído? Ele teria consciência ou seria apenas uma ideia mutante? Difícil saber quando ter contato com essas criaturas é quase que sinônimo de destruição ou submissão total a seus desejos.

A viagem até as Montanhas é feita através dos vales espirituais mais negros de Spiritum ou saltando de Ark-a-nun para Infernun e depois finalmente pisando onde ninguém gostaria de estar. Uma alternativa seriam os portais só de ida feitos a partir de magias dos Caminhos de Trevas e Spiritum. Uma vez lá dentro, o viajante encarará mundos diferentes, cidades e reinos completos, tão extensos quanto continentes espalhados nos 666 Círculos e 53 Montanhas.

Os tenebrianos desenvolveram civilizações, escravos e servos em suas Montanhas. Algumas dessas criaturas estão lá há tanto tempo que se julgam naturais do reino. Há quem lute para escapar ou quem esteja a serviço do deus negro. A esperança de fugir existe, pois as pequenas frestas permitem escapadas para a Terra ou Spiritum, seja por força própria ou invocações. No entanto, quanto mais poderosa a criatura, mais difícil usar essas rotas.

Algumas montanhas mais registradas estão listadas nesse livro. Essas são mais conhecidas por causa do contato hostil que já houve entre os deuses de Paradísia e os tenebrianos que as habitam. Foram todas lutas difíceis que implicaram na morte de inúmeros celestiais e até hoje causam impacto e medo nos corações dos paradisianos. Outras Montanhas são segredos bem guardados ou tão temidos que ainda não foram revelados, geralmente onde vivem tenebrianos que se recolheram por escolha própria. Cada um teve seus motivos para buscar o Abismo. São histórias que ainda devem ser contadas ou que seriam melhor serem esquecidas. Às vezes as menores lembranças trazem de volta males irreversíveis.

## TERCEIRA MONTANHA

### Mausoléu dos Espíritos Profundos

A Terceira Montanha é governada por Llyanmákchi desde que a sacerdotisa deusa foi expulsa de Infernun pelas forças de Shaitan. Ela criou um reino de horror para recepcionar almas de demônios e trabalhar, segundo os pesquisadores do Abismo, para ressuscitar os deuses negros mortos. Os próprios tenebrianos tremem quando ouvem Llyanmákchi falar de suas rezas e sacrifícios para as forças mais obscuras do Universo. Como ela está entre as criaturas mais antigas do Reino Morto, muitos dos tenebrianos sobreviventes não sabem do que ela fala, mas apenas especulam. Dizem que Llyanmákchi reza para mestres magos que criaram uma religião em Tenebras. A bruxa deusa seria a única sobrevivente dos altos sacerdotes da seita e teria continuado com os dogmas e louvor que ameaçam a teia da realidade.

### OS PLANOS DA SACERDOTISA

Llyanmákchi, Aquela das Visões Deturpadas, tem como maior pretensão o ensino da magia para seus eleitos. Os bruxos discípulos da sacerdotisa são especializados na arte de abrir portais, no incremento de poder através de sacrifícios e nos Caminhos de Trevas e Spiritum. As forças do Abismo se dividem ao lidar com os magos de Llyanmákchi. Há quem queira ver antigos aliados ressuscitados ou aprecia a possibilidade de recuperar alguma criatura dormente no Reino Morto. Outros, principalmente os mais velhos, temem o horror a ser liberado, se é que alguma coisa conseguiu existir lá; se conseguiu, é a maior aberração da existência. A maior parte dos místicos tende a concordar com a última opinião, pois, se até deuses antigos temem algo que possa vir de Tenebras, toda a realidade tem o dever de impedir que a Velha Sacerdotisa continue com os planos. Seja como for, tudo tende a ser

especulação, pois ninguém sabe do que a Bruxa Sacerdotisa está falando.

As almas de muitos demônios de Infernun e Ark-a-nun são enviadas para a Terceira Montanha. Alguns são deslocados à força, banidos após a destruição de seu corpo físico. Outros são vítimas de pactos antigos com Llyanmákchi, quando Infernun ainda era um plano novo e a sacerdotisa acabara de chegar. Aqueles seres imortais mal sabiam que haviam entregado sua existência a uma criatura mais maligna e perversa que eles mesmos e que tinha planos tão deturpados dos quais nem a morte salva. Llyanmákchi montou um cemitério na Terceira Montanha com a promessa de deixar os espíritos descansarem em paz. Alguns demônios a ponto de serem destruídos por seus inimigos fazem pactos com ela para que ao menos sua energia espiritual não seja escravizada pelos vitoriosos. Assim eles acabam presos nos gigantescos mausoléus onde aguardam a ressurreição.

Todos os servos de Llyanmákchi sabem que suas almas serão usadas nos planos da tenebriana. Eles assinam acordos para decidir qual será o destino de seus espíritos e muitos se entregam de corpo e alma para alimentar os rituais e as criaturas obscuras da deusa bruxa. Outros querem apenas a oportunidade de falecer e terem suas almas protegidas. Recentemente, muitos magos da Irmandade de Tenebras, duramente perseguidos pelos anjos apócrifos e outros servos de Demiurgo, montaram uma facção para servir Llyanmákchi na Terra. Eles temem o que será de suas almas, principalmente ao assumirem uma disputa com a seita Hadash Tzlav de Laoviah. O Assassino de Almas, aliado daquele Serafim revoltado, não tem poupado os espíritos inimigos da religião.

### OS HABITANTES

Llyanmákchi cuidou para que toda espécie de criatura pudesse sobreviver em seus domínios. Os infernianos que estiveram do seu lado nas batalhas contra

Shaitan ainda formam a cúpula dos magos invocadores. São capazes de assumir as formas mais variadas possíveis como sua mestra, porém a verdadeira aparência é sempre a de seres velhos e ressequidos. Alguns deles foram mortos nos últimos séculos e tiveram os espíritos utilizados em rituais. Foram substituídos por humanos e arkanitas que se devotam a Llyanmákchi há pelo menos dois mil anos.

Todo o território da Terceira Montanha está dividido pelos grandes mausoléus e pelas enormes casas místicas. Os lugares são cercados por forças místicas para evitar invasões e ali os poderosos magos sobrevivem. Todas as habitações, sem exceção, são assombradas e possuem pequenas portas para Spiritum que servem para sugar almas menores e desamparadas para dentro do Abismo. Infelizmente, é quase impossível para elas seguir o caminho inverso.

Existem alguns agrupamentos de humanos e arkanitas em alguns círculos, porém eles nada mais são do que criaturas que devem se reproduzir incessantemente para alimentarem seus mestres. Suas cidade e vilas são altamente populosas e vivem tomadas pelo medo de quando os bruxos aparecerão para coletar vidas e almas. Um acontecimento recente entre esses indivíduos começou a impressionar Llyanmákchi e seus seguidores. Muitos estão nascendo sem almas e dotados de uma perversidade comum apenas nas criaturas mais negras dos planos inferiores. A Velha Sacerdotisa ainda não revelou se esse é um bom sinal. Se não for, terá que pensar logo, pois muitas revoltas já estão começando nos círculos de reprodução.

Há pelo menos uma raça de seres aquáticos vivendo nos mares dos círculos. Eles se adaptaram à violenta vida sobre as águas. São os venchalik, humanóides com membranas entre os dedos e tentáculos no lugar dos cabelos. Os doze olhos dessas criaturas estão espalhados em um círculo pela cabeça. A pele costuma ter um tom albino que eles sempre estão cobrindo com substâncias negras que soltam dos tentáculos da cabeça.

## OS CÍRCULOS

Olhar para os céus da Terceira Montanha é perder as esperanças. A fé começa a desaparecer assim que se nota as estrelas presas no tecido negro que cobre o território. Nos momentos mais silenciosos da noite eterna, podem-se ouvir gritos agonizados vindos das alturas. Dizem que lá estão anjos crucificados. As mais variadas histórias são contadas sobre eles. Há quem fale que eles estão ali há milênios, quando Demiurgo os puniu por um crime misterioso. Outros contam que os celestiais foram presos lá em cima há cerca de dois mil anos.

O ar da Terceira Montanha é sempre úmido e tem um cheiro de perfume que lembra rosas de um enterro. Aos poucos, as pessoas começam a ter essa percepção alterada, começando a sentir o odor dos mortos. Há uma acidez que queima levemente o nariz e é seguida por uma sensação de ar frio e pegajoso escorrendo para os pulmões.

Quase todos os círculos são cobertos por brumas densas que flutuam pouco acima de águas escuras e violentas. Os seres que ali nadam têm as formas grotescas de peixes abissais e são as únicas fontes de luz para as criaturas conscientes que vivem nas águas.

O Décimo Segundo Círculo é a morada de Llyanmákchi e uma exceção à regra. Todo o lugar é tomado por gigantescas cachoeiras e mais parece uma gruta colossal. Mausoléus especiais, totalmente fechados e cobertos por inscrições tenebrianas, ficam atrás das águas em queda. As almas que caem na morada da Velha Sacerdotisa são tomadas pela loucura assim que os sussurros dos deuses mortos chegam a seus ouvidos. Depois de vagarem algum tempo enlouquecidas, alguma criatura as consome ou acabam caindo em um fosso cuja única visão são as trevas do que seria o fim de Spiritum.

## NONA MONTANHA

### Lar das Eternas Blasfêmias

O Lar das Idéias Macabras é um lugar que os deuses preferiam esquecer. Todos os seres que pisam na Nona Montanha têm as mentes afetadas por um tenebriano que ninguém sabe como destruir. Varrax Trikarus sempre foi uma das criaturas que mais ofereceram resistência e mais foram odiadas por seus irmãos. Não havia como criar uma aliança com ele, muito menos se aproveitar das ideias que ele gerava sem ser contaminado por elas. As tentativas de destruí-lo eram infrutíferas. Foram tentadas em Infernun a partir da morte de inúmeros magos afetados pela ideia da magia para todos. O massacre e o mar de sepulturas gerado não funcionou. Varrax Trikarus criava raízes nas almas dos seres, o que permitiu que viajasse junto com os fantasmas e chegasse a outros lugares. E onde quer que a ideia dele existisse, o tenebriano continuava sua vida. Se um dia teve um corpo físico para se manifestar, perdeu-se para sempre, ainda em Tenebras. Os próprios sobreviventes do Reino Morto dizem que Varrax já era apenas o Conceito que Muda e Nunca Morre antes que a passagem para Infernun fosse aberta.

A única criatura que um dia enfrentou o deus negro das ideias e conceitos foi Sagothil, Devorador das Memórias e da Fé. Os dois tenebrianos se tornaram inimigos diretos na batalha pela sobrevivência. Seus seguidores e magos se mataram por séculos até Sagothil conseguir a ajuda de Shaitan e outros irmãos para expulsar Varrax Trikarus para o Abismo.

A Nona Montanha transformou-se em um mar de ideias e de caos que mudam conforme o círculo. Varrax Trikarus existe em todos eles como elementos de si mesmo que se ligam às mentes e almas como um parasita que se alimenta da força que os hospedeiros despendem para por em prática suas ideias. Quanto mais negra ou deturpada a mensagem, mais energia ele adquire. Espera-se que um dia não surja a idéia de que ele tem que escapar de lá.

### IDEIAS PERVERTIDAS

Varrax Trikarus não tem uma seita ou um grupo de seguidores específicos. O mal que ele causa é tanto que são pouquíssimos os que o resolvem seguir por livre e espontânea vontade. O tenebriano não tem uma filosofia, muito menos ideais para seguir. Ele, em si, é a perseguição desses ideais, é o conceito que se transforma. Não é possível criar uma seita a partir dele, pois sempre que ela se estabelece, após algum tempo acabará destruída quando a essência dele mudar mais uma vez e contaminar outras pessoas.

Algumas seitas criadas a partir de Varrax Trikarus continuaram existindo mesmo depois das metamorfoses. As pessoas, demônios ou anjos conseguiram se livrar do deus, porém a ideia com a qual foram contaminados deixou cicatrizes na mente e os fez manterem a seita, porém sem a mínima intenção de louvar Varrax Trikarus. Ele não é propriamente um deus, mas se aproxima de um destruidor de deuses por já ter corrompido inúmeras religiões ao afetar seus seguidores. E as divindades pouco puderam fazer além de assistirem seus cultos erodirem ou criarem mecanismos para matar os contaminados.

Algumas vezes as emanções de Varrax Trikarus surgem na Terra. São viajantes astrais contaminados ou fugitivos da Nona Montanha que conseguem voltar ao plano material. A contaminação se espalha rápido e as organizações terrestres precisam batalhar para destruir aqueles que algumas vezes foram aliados. A possibilidade de se livrar da influência do tenebriano é mínima e só ocorre quando as ideias dele mudam, enfraquecendo o poder do parasita na alma.

Outros seres do Abismo estão constantemente enviando humanos, arkanitas e até infernianos para a Nona Montanha. Todos estes têm os corpos e espíritos cobertos por encantamentos que os prendem ao lugar. Assim Varrax tem onde continuar se expandindo, porém não pode

escapar. O plano é permitir que ele exista e que não tenha a ideia de tentar fugir da prisão.

Os magos da Irmandade de Tenebras que seguem Varrax Trikarus ainda não foram contaminados por ele, mas eles tentam utilizar rituais de invocação do deus negro para controlar mentes e converter seguidores de religiões e sociedades secretas inimigas, pervertendo-as com uma intensidade que apenas a autodestruição as salvará.

## HABITANTES

A Nona Montanha é governada por cinco infernianos, dois arkanitas e nove humanos. Os nativos da Terra são maioria, pois são os que se adaptam mais rapidamente à influência de Varrax Trikarus. As outras raças frequentemente morrem ou tornam-se zumbis quando ocorre a metamorfose de ideias do tenebriano. Os humanos sobrevivem com frequência e tornam-se ainda mais poderosos, pois conseguem acumular o poder de todos os conceitos em suas mentes.

As formas dos seres da Nona Montanha mudam junto com as ideias. Os humanos estão sempre sendo modificados pela magia e suas características físicas muitas vezes demonstram claramente seus pensamentos.

Os domínios de Varrax são os que possuem menos monstros e criaturas grotescas. Aqui o perigo são as ideias e o que elas podem levar as pessoas a fazerem. O grande problema é ter tudo o que acredita alterado e ver-se subitamente acreditando em algo que poderia ser contra seus antigos princípios. E não há fé que impeça Varrax.

## OS CÍRCULOS

A Nona Montanha é constituída de círculos que estão em fases temporais diferentes, o que permite a Varrax assumir

várias formas conforme o território em que se encontra. É um dos meios de se prender o tenebriano e enfraquecê-lo. Os governantes desses lugares estão constantemente contaminados por um só conceito e não mudam, tendo se tornado uma segunda prisão para as formas do Conceito que Muda e Nunca Morre.

O Primeiro Círculo é comandado pela Virgem Suicida, a deusa que se sacrificou pelo bem de seu povo. Conhecida como Lelandris, ela prega que todos devem se sacrificar para o bem do próximo. A ideia parece ser boa a princípio, porém foi transformada pela energia negra de Varrax Trikarus. Todos os seguidores da Virgem Suicida são quase que mártires compulsivos, incapazes de acumularem conhecimento ou qualquer coisa, pois não conseguem se prender a nada. Ela domina uma série de vilas onde é louvada com fanatismo. Todo seguidor é também um pregador e parte de uma ditadura da bondade onde qualquer um que tenha um resquício de ambição ou poder maior do que dos outros é apedrejado até a morte. A Virgem Suicida tem muitos seguidores na Terra, todos disfarçados de bons pregadores, mas que se tornam acusadores do mal e das diferenças.

Lelandris é uma humana, ou era, e divide seu círculo com um inferniano chamado Erarul e um mago humano conhecido na Terra como O Banido. Os outros dois estão ligados respectivamente a ideias de seleção natural e ao poder mágico acima de todo sacrifício. Ainda há inúmeros outros conceitos nesse círculo como ocorre nos outros. A Virgem Suicida é apenas um dos mais importantes.

O Segundo Círculo é lar da obsessão pela morte. Os fantasmas rondam os vivos por onde quer que passem e as cidades parecem grandes cemitérios. Mortos são enterrados nas ruas ou em grandes catedrais onde são louvados. A necrofilia nunca foi uma vergonha para esses povos. As pessoas vivem em uma atmosfera de depressão por ainda estarem vivas, mas com medo de se suicidarem e não alcançarem a verdadeira morte. Ao que parece, os habitantes do

Segundo Círculo já foram um povo que cultuava e respeitava seus antepassados.

O Terceiro Círculo está tomado por clérigos que louvam a natureza. Eles vivem para homenagear os animais e a plantas, impedindo que as pessoas toquem no que é vivo. Nenhuma planta pode ser cortada para se fazer uma casa ou um animal pode ser caçado para a alimentação. Apenas os frutos podem ser colhidos e a carne dos seres mortos comida. Assim milhares morrem de fome com fartura de caça nos vales. Se os predadores atacam, as pessoas não podem se defender nem ajudar aos outros, apenas se entregarem. Blalubla, um inferniano, governa o círculo. Ele tem a cabeça de vários animais e o corpo é uma mistura dos mesmos, ainda com pedaços de árvores cobrindo-o como armadura e galhos brotando das costas.

Existem pelo menos mais cinco Círculos na Montanha, mas há pouco registro sobre eles. A influência de Varrax cresce geometricamente, dominando qualquer criatura. As mudanças são tão repentinas que a loucura domina em questão de segundos. As transformações tornam-se físicas em seres espirituais, refletindo as novas ideias adquiridas. Nem os deuses estão a salvo dessa infecção que pode alterar as características da própria divindade.

## DÉCIMA MONTANHA

### Reino da Luz Conspurcada

A décima montanha do Abismo não é dominada por um tenebriano, mas sim por um híbrido de Infernun e Tenebras. Aliás, nenhuma dessas criaturas do Reino Morto vive lá. Yehudiah Tzar'El proibiu a entrada de qualquer um desses seres em um reino que considera apenas seu. O Príncipe Parricida ou Anjo Parricida governa do Sexto Círculo da montanha, de onde observa quase todo o Abismo a partir da Catedral de Luz, erguida sobre o corpo titânico de seu pai.

A Décima Montanha é um local negro totalmente tomado por uma única

religião, a de Yehudiah Tzar'El. Ele é o deus onipresente cuja luz se estende por todos os círculos. Milhares de infernianos, arkanitas e até humanos estão presos sob o jugo do Príncipe Parricida. Grande parte deles foi para o Abismo por escolha própria para viver uma religião fundada por um assassino. Uma verdadeira legião se arrependeu simplesmente ao chegar ao local, não importando o círculo em que tenham sido colocados. Para os seguidores de Yehudiah Tzar'El, não houve nenhuma diferença.

## A RELIGIÃO TZARELIANA

O Príncipe Parricida é obcecado com a ordem e com a dependência que seus seguidores devem ter dele. Como mestre da Montanha, ele a modificou para que ninguém possa viver nela sem experimentar sua luz. Sentado em seu trono construído a partir do crânio do pai e adornado com a carne apodrecida do tenebriano, o governante e líder religioso dita que todos devem migrar até o Sexto Círculo uma vez a cada ano da Montanha. É um dos momentos sagrados dos tzarelianos, quando sentem a poderosa luz de seu líder queimar suas peles e olhos antes de arremessá-los para fora do Trono de Luz. Uma vez que estejam imbuídos do poder abissal de Yehudiah Tzar'El, os habitantes da Décima Montanha podem continuar com suas vidas e planos.

A religião tzareliana é baseada em conceitos de justiça de Infernun com algumas questões relativas a antigos tratados de direito de Tenebras. Eles falam em bondade, piedade e sacrifício para o bem da comunidade, porém desconhecem palavras que tratem de igualdade. A sociedade é totalmente dividida entre os Imperdoáveis e os Perdoáveis. Yehudiah Tzar'El revoltou-se contra o pai ao perceber como ele eliminava seus seguidores que haviam cometido os erros mais simples. Aquilo era um erro, pois assim o mestre perderia os discípulos que mais facilmente doariam sua fé. No entanto, também deveria

haver os líderes fortes dispostos a pagar o preço pelos erros cometidos pelos incapazes das classes inferiores.

Esses conceitos deturpados levaram à criação de duas classes. Os Imperdoáveis surgiram como os líderes máximos dos tzarelianos. São os guerreiros, nobres e políticos que coordenam a sociedade e a religião. Eles tornam-se os bispos que comandam grandes cidades nos círculos ou os generais e capitães de guerra de Yehudiah Tzar'El. Nenhum deles pode pecar contra as leis básicas da religião. Caso o façam, estão destinados à queda e a serem caçados pelos irmãos. Seus erros são únicos e devem ser encobertos ou ofuscados pela luz que emitem para não acabarem mortos.

Os Perdoáveis são a maioria da sociedade, aqueles que admitem errar e pedem piedade para Yehudiah Tzar'El. Uma vez que transgridam as regras, são severamente punidos e forçados a penitências que, invariavelmente, acarretam em derramamento de sangue deles mesmos ou de outras pessoas. Um Perdoável deve se ajoelhar e se submeter a um Imperdoável não importando a situação. Eles não são nada mais do que escravos quando um dos nobres se aproxima.

Não existe movimentação na sociedade, pois Yehudiah Tzar'El diz que o poder vem do sangue. Nunca um Perdoável poderá se tornar um Imperdoável a não ser que tenha morrido e sua alma nasça no ventre de uma mulher ou de um hermafrodita nobre. Dessa forma, o suicídio e o sacrifício ritual são plenamente aceitos para que as almas tenham a oportunidade de uma vida melhor. Entretanto, recentemente alguns rituais místicos para traçar a origem das almas foram descobertos e muitos nobres preferem abortar a ter uma alma plebéia como filho. Quando o espírito de um Imperdoável se descobre no corpo nascido de um Perdoável, costuma se sacrificar tão logo seja possível.

Os mandamentos do tzarelianos são oito e são vistos como grandes absurdos quando mentes sãs da Terra os descobrem em textos antigos:

*“Reconhecerá Yehudiah Tzar'El como a única e verdadeira fonte de luz, aquele acima de todas as leis.”*

*“Receberá a luz de Yehudiah Tzar'El e sentirá suas chagas no corpo sem protestar.”*

*“Respeitará a Hierarquia criada por Yehudiah Tzar'El, sendo Imperdoável se é capaz de viver com o peso de suas ações e Perdoável se não tem força na alma para viver acima da justiça.”*

*“Assumirá todos os erros e falhas para seu próprio sacrifício e bem da sociedade.”*

*“Beberá o sangue do próximo quando ele desrespeitar a lei e não admitir os erros.”*

*“Ajoelhar-se-á aos pés daqueles de sangue mais forte, a não ser que teu sangue lhe permita tomar do dele.”*

*“Não cobiçarás o que é do próximo enquanto as leis não ditarem que teu sangue merece diluir o dele.”*

*“Lembrará que, em dúvida, aquele cujo sangue tem mais luz que o teu estará certo.”*

## HABITANTES

Os primeiros a chegarem à Décima Montanha foram os infernianos seguidores de Yehudiah Tzar'El. Eles formam a elite da religião tzareliana, agindo como os grandes juizes e anjos negros que permitem ou não a entrada das pessoas no Sexto Círculo. Nenhum deles jamais se tornou um Perdoável e se algum já renasceu no ventre de um plebeu, com certeza devorou a própria mãe a partir de seu interior para depois se deixar morrer ao léu.

Os infernianos adquiriram a forma de anjos, cujos olhos emitem uma luz acinzentada derivada da energia que adquirem de Yehudiah Tzar'El. As asas sempre possuem tons negros e possuem texturas variadas, podem ser cobertas por penas, de pura pele ou de couro rasgado. A maioria possui garras ou unhas negras bastante afiadas. Quase todos já perderam a

capacidade de sentir, não fazendo quase nada além de seguir as leis ou de procurar por algum modo de retomar as emoções. Yehudiah Tzar'El garantiu-lhes o direito de escolher um sentimento específico para experimentarem durante toda vida. Muitos infernianos gostaram da idéia e aceitaram o presente, passando a se afundar naquela sensação específica que escolhiam.

Os arkanitas e humanos formam a maioria da população da Décima Montanha. Todos são tocados pela força de Infernun e pelas emanções do cadáver do Demiurgo Negro. São forças tão intensas que os alteram psicológica e fisicamente. Suas peles são enegrecidas e secas em qualquer dobra do corpo e as extremidades dos ossos sempre aparecem, não importando a robustez do indivíduo. Os rostos herdaram a força do Tirano Inefável e estão sempre cheios de certeza apesar dos momentos difíceis que sempre passam quando um nobre chega a suas vilas. Todos os arkanitas e humanos possuem queimaduras ou cicatrizes de queimaduras no corpo. Eles se orgulham dessas marcas e as mostram amplamente como símbolo maior da religião que seguem. Seus olhos são sempre de uma cor leitosa, atingidos duramente pelas energias luminosas de Yehudiah Tzar'El.

## OS CÍRCULOS

Todos os círculos da Décima Montanha são marcados por possuírem um pedaço do corpo do pai de Yehudiah Tzar'El. Há sempre um órgão exposto em uma gigantesca catedral. O mais impressionante é que a carne apodrecida nunca se esvai. Há sempre o cheiro fétido e o sangue pulsante que continua correndo como se o corpo ainda funcionasse, mesmo com as partes separadas. O horror observado lembra os tzarelianos da ameaça que o Tirano Inefável foi e da vitória de Yehudiah Tzar'El. Acima dos órgãos há sempre uma imagem do Príncipe Parricida com o peito aberto para emitir luz sobre o corpo podre. Nas ocasiões de festa, os

sacerdotes tzarelianos cortam partes do órgão para serem distribuídas durante a Eucaristia do Parricida. Não importando o quanto retirem, a carne cresce de novo.

A variedade dos círculos não é muito grande. O Primeiro é o da Floresta Primordial, onde os infernianos vivem nos topos de árvores do tamanho de arranha-céus. Os troncos são acinzentados e marcados por vermes que se refestelam na madeira sem nunca destruírem a planta. É como se o vegetal estivesse sempre quase à beira da morte, mas a energia vital do solo e as forças negras do Abismo nutrissem sua sobrevivência. Junto ao solo, as cidades dos Perdoáveis são formadas e crescem para se emendarem às plantas. Todas são fechadas e possuem altos muros que vão sendo constantemente construídos até se fecharem em abóbadas. Quando alguém comete um erro ou pecado muito grave, costuma ser colocado para fora da cidade e tem a possibilidade de se redimir e ser totalmente perdoado se alcançar outro agrupamento de Perdoáveis, que o receberá de braços abertos. Os Imperdoáveis que erram são colocados nas florestas e lutam até serem devorados por alguma das criaturas titânicas ou serem contaminados pelos vermes da carne.

A praga dos vermes da carne começou no Segundo Ciclo, o cemitério da Décima Montanha. Ali coveiros Perdoáveis enterram os mortos constantemente separando seus tesouros e seus túmulos. Os cadáveres nunca pararam de chegar, carregados pelas grandes embarcações aéreas puxadas por dragões sem inteligência. Os defuntos são jogados do céu na chamada Chuva de Corpos para serem recolhidos pelos moradores. Alguns Imperdoáveis selecionam criaturas que possam se tornar servos mortos-vivos. E foi daí que os vermes apareceram. Costumavam apenas se alimentar dos cadáveres debaixo da terra, porém contaminaram as pessoas, crescendo dentro dos corpos vivos e alimentando-se deles aos poucos, sem que percebam. Eles se reproduzem rapidamente e o único modo de

se livrar deles é recebendo a luz de Yehudiah Tzar'El.

O Terceiro Círculo é o lar dos guerreiros de elite dos tzarelianos. Os exércitos treinados possuem táticas especiais para lutarem contra as criaturas titânicas do Abismo. Os Imperdoáveis se matam com frequência na disputa de força e poder entre os generais, porém, por mais estranho que pareça, é um dos locais mais seguros para os Perdoáveis. É uma vergonha para a maioria dos nobres desperdiçar seu tempo lutando contra um plebeu. O único problema é que os guerreiros da classe mais baixa sempre usam armaduras com espinhos que torturam seus próprios corpos. Os dois círculos posteriores são quase que continuações deste, pois é onde são produzidas as armas, reproduzidas as bestas de montaria e criados os monstros que servirão para os treinamentos.

O Sexto Círculo foi todo construído em rocha e é basicamente o grande corpo do Tirano Inefável. Toda a carne que sobrou do tenebriano endureceu e tomou um aspecto de mármore escuro. Yehudiah Tzar'El mandou esculpi-lo para que se tornasse a Catedral da Luz, centro da fé dos tzarelianos e morada do Príncipe Parricida. Aqui, quando as paredes são quebradas, sangue podre escorre para molhar o chão. Os corredores mais parecem gigantescos vasos sanguíneos e o som de batidas de coração é ouvido quase que constantemente. Yehudiah Tzar'El espera por seus seguidores no grande salão cuja porta é a boca do próprio pai. Dentro do crânio reside um avatar menor do governante. O Parricida toma a forma de um anjo iluminado, cujo peito está aberto e em constante sangramento. Uma armadura de marfim protege o tórax, estando apenas aberta sobre o coração para que o sangue possa correr e se espalhar pelo corpo, manchando as roupas.

## DÉCIMA MONTANHA

## QUARTA

### Inferno Feérico

Tenebras teve ligações com muitos outros planos que hoje estão unidos à Terra. Dizem que até houve uma região de íntimo contato entre as terras tenebrianas e Arcádia. Muitos magos alertam que isso não seria possível, mas se foi ou não, é certo que essa Arcádia de Tenebras foi devorada por Shaemallast. Pouco mais se sabe da deusa que suspira na escuridão além de que suas energias são sem dúvida de forças meio-faéricas, meio tenebrianas. Os abismais que a servem são sedentos por sangue de fadas e já contaminaram um dos reinos arcadianos.

### OS DESEJOS DA DEUSA FADA

Shaemallast é uma criatura de luxúria e de vontades que devem ser atendidas constante e instantaneamente. Ela anseia por sexo, sedução, jogos com sentimentos e sangue de seus amantes. Comporta-se como uma fada volúvel, porém com um toque negro que devora em um simples beijo. Ela é o terror dos arcadianos, pois não existe um deles que possa resistir a seu chamado. Quando Shaemallast suspira, eles comparecem para satisfazer a deusa e deixar que ela devore seus corações e magia, bebendo seu sangue enquanto o ato sexual ainda está ativo. Pior ainda, os arcadianos são tão vítimas dos jogos dessa tenebriana e seus abissais quanto os mortais quando pisam em Arcádia. Esse é o único modo de as fadas entenderem o Inferno que podem causar na vida de um humano.

A prisão d'Aquela que Suspira na Escuridão não permite que ela avance em seus planos de se alimentar das energias do plano de Arcádia, porém seus servos se expandem pela Terra, procurando fadas e portais para encontrarem arcadianos e os levarem para a Montanha de Shaemallast. Os amantes de toda a Terra estão suscetíveis ao toque da deusa. Ela sente o

amor e se apossa desse sentimento, transformando-o em luxúria pura e depois em violência, chegando ao ponto em que um dos amantes é destruído pelo outro. É comum que a pessoa derrotada seja literalmente devorada. Do cadáver, brotarão aromas e forças espirituais que atrairão fadas. Algumas poderão sentir o cheiro direto de Arcádia, partindo para a Terra para se alimentar daquela carne apodrecida, sem saber o que estão fazendo. Os abismais de Shaemallast já estarão à espera para seduzir e enviar o arcadiano preso para o Abismo.

## HABITANTES

Todos os sevos de Shaemallast se parecem com fadas. Sempre têm similaridades como orelhas pontudas, graciosidade, faces lindas. É tudo uma imagem para esconder aquele coração escuro que nasceu da carne da deusa. Todos são descendentes diretos dela, nascidos da cópula com arcadianos ou mesmo criaturas faéricas transformadas que adquiriram a essência do Abismo.

Os filhos de Shaemallast são criaturas elegantes que só perdem a compostura uma vez que levem suas vítimas para a cama. Então se transformam em amantes vorazes que dão tanto prazer à pobre criatura que ela não percebe seu sangue sendo sugado, a carne sendo devorada ou a alma destruída para saciar a fome do abismal.

Os humanos sequestrados para a Montanha estão perdidos em pequenas vilas medievais, cercadas por grandes fossos e paredes de madeira. Essas proteções são um esforço inútil, pois basta que ouçam o suspiro da deusa durante a noite para perderem toda vontade e se entregarem às criaturas famintas que vivem nas florestas ao redor.

Os seres de Arcádia levados para a Montanha logo aprendem o quanto pode ser doloroso ser vítima de poderes de sedução e ser devorada por isso ou o que significam jogos incompreensíveis. Esse parece o

Inferno feito para que os arcadianos vejam o quanto já fizeram os humanos sofrerem ao roubarem seus bebês, seduzirem-nos ou usarem-nos. É normal que as fadas enlouqueçam ou que os elfos criem verdadeiras trincheiras para resistirem aos ataques dos abismais.

## CÍRCULOS

A Montanha de Shaemallast está dividida em nove Círculos, todos ligados por uma estrada de tijolos negros. Dizem que o caminho existe para proteger os transeuntes e, de fato, os abismais não pisam nela. Passam o tempo todo em um jogo para atrair os viajantes para fora e devorá-los. Sempre existem cenas de grupos que vêm um dos seus se destacarem para fora do caminho e entrar nas árvores. Mais à frente, encontram os intestinos e órgãos sexuais da vítima pendurados nas árvores.

Dizem que a estrada pode ser atravessada pelos abismais a qualquer momento, porém Shaemallast criou esse jogo para se divertir com a esperança dos humanos e dos arcadianos. No primeiro círculo, as criaturas se escondem nas florestas escuras, porém cheia de pássaros canoros. Ouve-se o barulho de cachoeira e o cheiro de flores. Quando se deixa o caminho e adentra-se na mata, a música torna-se fúnebre e o cheiro traz a lembrança de um velório.

A floresta se repete em pelo menos cinco primeiros círculos, com habitantes diferentes. Alguns são parecidos com elfos, outros com dragões e ainda há ninfas, dríades e faunos. Melhor dizendo, o que existe são as versões abissais dessas criaturas. Algumas entidades mais poderosas moram em castelos medievais cercados por vilas de humanos e arcadianos preparados para servi-los. Todo o local é um arremedo de Arcádia.

O Sexto Círculo é feito de puro gelo, enquanto o Sétimo queima constantemente como o inferno. Eles representam o coração frio e a vontade devoradora da deusa.

Shaemallast vive no Oitavo Círculo, uma morada que mistura um castelo medieval com uma floresta. Tijolos de ouro estão misturados a carvalhos antigos em um ambiente suntuoso em que o sussurro sedutor da deusa pode ser ouvido em qualquer parte. Não se sabe o que existe no Nono Círculo, mas especula-se que seja onde residem os amantes ancestrais de Shaemallast.

O Inferno Feérico está cada vez mais conhecido em Arcádia. Reis sidhe, deuses celtas e vikings se preocupam com a quantidade de fadas sendo abduzidas ou controladas pelas forças de Shaemallast. A Décima Quarta Montanha cada vez mais se parece com um gigantesco farol atraindo mariposas.

## DÉCIMA MONTANHA

### A Montanha Invasida

Uma prova do poder de Demiurgo está no Abismo. Aconteceu há eras, quando os tenebrianos ainda estavam sendo presos. Um dos deuses negros, chamado de O Desconhecido, travou uma batalha direta contra as forças de Demiurgo. Ele o desafiou para uma luta de combate direto em Spiritum, enquanto suas hostes obscuras enfrentavam os anjos em todas as frentes de batalha do reino espiritual.

Coube aos anjos apócrifos liderarem a guerra contra o Desconhecido. Ocorreu em uma época em que ainda não havia religião e Lúcifer ainda reinava na Cidade de rata. O Portador da Luz era o mais poderoso dos generais com anjos como Miguel, Laoviah e Uriel sob seu comando. Nas primeiras lutas, as forças do Desconhecido empurraram os exércitos angelicais até as fronteiras de Paradísia. Lúcifer reagiu, usou todo o poder e a fé divina que estavam depositados em sua pessoa. Ele mesmo liderou a resistência, lutando na linha de frente. Suas vitórias levaram as forças do Desconhecido a se agruparem no Abismo. Quase todos os

anjos sem rostos que seguiam o tenebriano precisaram reunir-se para resistir a Lúcifer. E ali esperavam seus grandes generais negros, aqueles que fariam oposição direta aos líderes celestiais.

Os corpos caíam e sangravam pelo mundo espiritual quando o Desconhecido movimentou-se para combater. Não fosse pela força dos generais, ele teria eliminado os servos de Demiurgo. Eles o detiveram até que o próprio Senhor aparecesse. Aquele momento único foi marcado pela fúria que cauterizou os corações inimigos e cegou muitos anjos mais fracos. Demiurgo combateu o Desconhecido e jogou-o no Abismo, na Décima Segunda Montanha. Ali já estavam muitos dos servos deles e vários círculos eram base do poder do tenebriano. Demiurgo entrou naquela morada empurrando o inimigo até as bases da montanha.

Durante o caminho, os anjos acompanharam o Senhor, cortando e dilacerando inimigos que sobreviviam ao fogo divino. Os círculos eram alterados pela força do Criador, tão terrível que mais tarde os mortais se recusariam a acreditar que seu deus pudesse ter aquela face destrutiva. Quando o Senhor subiu de volta, Lúcifer o acusou de estar ferido e todos os anjos baixaram a cabeça para não verem o sangue do Senhor. Dizem que essa essência tocou um dos Círculos da Montanha e gerou vida, deturpada, como só poderia ser no Abismo. Após isso, Criador e Portador da Luz reuniram-se para discutir quais seriam as próximas batalhas. Demiurgo se ausentaria durante séculos seguintes, até a Primeira Rebelião acontecer.

Ainda existem magos que viajam até a Décima Sexta Montanha e proximidades na esperança de coletar parte do sangue edheniano de Demiurgo. Ainda há gotas dele em alguns lugares. O que pode ser feito com ele só está escrito em sonhos. E o que o guarda só pode ser descrito pelo pesadelo dos deuses.

## SOBREVIVENTES DE UM MASSACRE

Os anjos sem face são abismais criados pelo Desconhecido para servi-lo. Essas criaturas não possuem rostos e as mãos terminam em garras negras. Vestem armaduras feitas de ossos pintados com piche e asas que gotejam água podre e escurecida. Quase todos são criaturas mais jovens que vagam pelos Círculos sem saber o que fazer ou apenas esperando para saber o que ocorreu com o Desconhecido. Muitos dizem sentir que seu senhor está vivo e que já começou a escalar o Abismo.

Arkanitas e infernianos com formas parecidas com as dos anjos sem face também estão espalhados pelos Círculos, vivendo onde seus corpos são mais resistentes às transformações feitas por Demiurgo. Eles observam e são liderados pelas criaturas mais velhas, algumas que ainda lutaram na batalha contra Lúcifer e agora esperam um dia se vingarem de todos os seres de Paradísia.

## OS CÍRCULOS

Todos os Círculos da Décima Sexta Montanha foram alterados quando Demiurgo passou por eles para levar o Desconhecido para as profundezas. O primeiro é de puro sal. Todas as criaturas foram transformadas em estátuas de sal, fossem plantas, animais ou espíritos. Agora parece um deserto de neve, onde os sobreviventes vagam para tentar encontrar iluminação espiritual. Durante a caminhada, o sal suga toda água que exista em seus corpos. Entra nos pulmões e resseca até que não sejam mais capazes de sugar ar nenhum.

O Segundo Círculo é de fogo e enxofre e costuma ser lar de alguns demônios relacionados com fogo. Eles têm fé no Desconhecido, um dos poucos seres que enfrentou Demiurgo diretamente. Essas criaturas argumentam que ele é o único que ainda poderá derrotar o Senhor da Cidade

de Prata. No meio do Círculo há um enorme fosso por onde os deuses passaram. É para lá que os demônios olham ansiosos e esperam pela subida de seu deus negro.

O Terceiro Círculo é de cinzas e nada mais. Tudo o que havia ali está queimado e os sobreviventes foram condenados a comerem o pó pelo restante da eternidade. As cenas de destruição e desolação continuam até se perderem no fosso final que é o fim da Montanha. Ali ninguém entra devido ao medo. Eles apenas esperam enquanto ouvem urros de fúrias. O momento em que o Desconhecido voltará se aproxima e haverá mais uma batalha. Eles sussurram que nem todo o poder do Senhor destruiu o deus negro e sua volta será para uma batalha em que os poderes de Tenebras serão mostrados. A forma verdadeira do Desconhecido nunca foi revelada. Dizem que ele é capaz de alterar sua própria essência.

Uma vez um louco especulou que os ruídos agoniados que se ouve no fim dessa montanha são de uma divindade edheniana ali presa desde a grande batalha do Desconhecido e o Senhor da Cidade de Prata. Onde estaria o tenebriano ou quem seria o edheniano não se sabe.

## DÉCIMA NONA MONTANHA

### A Montanha Sem Almas

É difícil definir qual a Montanha mais assustadora do Abismo. Cada uma é, em si, uma distorção de tudo o que os humanos acreditam e vivem. Sempre que um humano pisa nas regiões abissais, sente o medo na alma, um frio de tocar o espírito e quase matá-lo de agonia. Já quando estão na Montanha Sem Almas, há uma exceção. Aqui o espírito não sente nada, nem mesmo um contato com as forças espirituais. Se existe algum sentimento que toma a alma é a solidão por não encontrar mais nenhum de seus iguais.

Os registros sobre a Montanha Sem Almas estão perdidos há milênios. Se

alguém sabe sobre a origem da criatura que vive ou viveu aqui, são apenas os seres do Edhen ou outros tenebrianos. Os viajantes que pisam na Montanha apenas se perguntam como pode existir um lugar onde não existem espíritos, mas somente corpos.

## CORPOS SEM ESPÍRITO

Toda a Montanha Sem Almas está tomada por corpos jogados uns sobre os outros. Cada Círculo tem criaturas de um mundo, desde anjos e humanos a arkanitas e infernianos. Os viajantes são forçados a caminharem pelos corpos ainda vivos que nunca se mexem ou dizem nada. Apenas ficam de olhos abertos esperando que sejam retomados por almas.

Alguns magos e demônios chegam à Montanha para procurar por recipientes de carne que seus servos espirituais possam usar sem problemas de rejeição. São receptáculos perfeitos para criaturas sem corpo físico. O único problema que precisam enfrentar é o dos Famintos, demônios presos na Montanha que precisam se alimentar de almas. Eles brigam e se matam para conseguirem devorar os espíritos dos viajantes. São criaturas quase irracionais, porém sagazes quando se trata de caçar.

## OS CÍRCULOS

O Primeiro Círculo é o das estátuas de anjos. Aqui estão corpos ressecados de anjos e outros seres de Paradísia. Dizem que em outros lugares há até o cadáver de um deus paradisiano, porém isso ainda não foi comprovado. O Segundo Círculo está repleto de corpos humanos, em uma paisagem que se perde no horizonte. Existem pessoas e vestimentas de todas as épocas e lugares, uns sobre os outros, como se estivessem acumulados há eras; todos vivos e respirando. Os círculos seguintes são dos arkanitas e infernianos. Ninguém sabe se existe um círculo após o dos infernianos, pois nele estão os Famintos



mais poderosos e perigosos e é quase impossível passar por eles. Se existe, provavelmente é lá que ainda habita a criatura presa, se ela ainda estiver viva. Um dia se especulou que ali deve haver corpos de tenebrianos e seres anteriores. Ninguém quis levar a sério a hipótese. Era muito absurda ou causava medo demais pensar no que estaria devorando almas há tanto tempo.

# Capítulo III

## Deuses Negros e Suas Crias Malditas

As divindades das trevas possuem planos para difundirem sua influência no mundo e alcançarem seu último intento, continuar atravessando a Barreira dos Mundos. O principal modo de fazer isso é criar mais sacerdotes negros na Terra ou liberar suas crias no plano físico. Eles entram em sintonia com mentes pervertidas na população humana e os seduzem facilmente para o caminho das trevas.

A iniciação de um sacerdote das trevas é mais espiritual do que física. Não ocorre um processo direto de contato com outras pessoas. É o toque na alma; aqueles tentáculos gélidos que atravessaram espaço e tempo para se entrelaçarem na vítima e a carregarem sutilmente para enxergar a amplitude do poder de Tenebras. Vendo as desgraças dessas criaturas, não há fé que resista ou vontade que não sucumba a tamanho poder. Até mesmo anjos se ajoelham e choram quando ouvem os meros sussurros desses deuses.

### O CAMINHO DAS TREVAS

Os tenebrianos, infernianos e divindades de Ark-a-nun seguem um caminho diferente das criaturas do Inferno. Eles não dão atenção para batalhas descomunais contra os seres de Paradísia. Não querem se divertir corrompendo almas.

Não querem perder tempo falando sobre libertinagem espiritual. Não querem vingança ralas, muito menos espelhar ódio. Tudo isso acontece como um mero efeito colateral e necessário quando estão para saciar suas vontades.

Os desejos dos seres dos mundos inferiores são muito mais viscerais do que os dos seguidores de Shaitan. Eles são puro instinto carnal e espiritual que criou vida e consciência. São a força motriz de tudo o que é destrutivo, sem ligarem-se no que seria renovação. Eles não fazem o mal por serem maus. Eles o fazem porque é parte inerente de sua natureza saciar desejos sexuais, fome de almas, sentir o aroma do ódio, chafurdar em sangue.

Se um anjo encara um demônio de Tenebras, ele não enxerga um antagonista que é seu oposto, como é o caso de um demônio do Inferno. O celestial vê uma criatura que veio das sombras tão naturalmente quanto a escuridão vem quando o sol se põe. Mais precisamente, ele se assemelha aos vermes e parasitas escondidos debaixo da terra, apenas esperando para infectar a alma humana, devorá-la, reproduzir-se, perpetuar-se e depois procurar outro hospedeiro. Os tenebrianos são isso. São parasitas que sobrevivem da luz dos mundos depois deles, nada mais.

## PECADO VERSUS INSTINTO

A função dos demônios de Inferno e daqueles que os seguem está ligada ao conceito de pecado. Seu ideal é contrariar a moral, quebrar um padrão cultural. Os tenebrianos, infernianos e os magos das trevas seguem um caminho diferente. Podem agir contra uma religião, podem quebrar padrões, mas para eles tanto faz. Eles não caçam anjos, a não ser que tenham o desejo se alimentarem deles. Eles não se preocupam em corromper pessoas, a não ser que precisem delas. Um deus negro quer se aproximar da Terra e sentir a carne humana apodrecendo em sua boca. Um sacerdote das trevas quer dar vazão à parte negra de sua alma, não porque tem planos de ambição ou porque está apaixonado e quer realizar um amor não correspondido. Se caça algum objeto, é para a simples sensação de tê-lo. Se toma uma mulher à força é para atender a um instinto animal.

Um seguidor de um deus das trevas não acredita ou tem fé. Ele sente na carne a vontade de cometer qualquer ato em nome das criaturas das trevas. Ele foi tocado pelo mal e sua salvação só pode ser dada pelos mais iluminados dos anjos ou mais valorosos e pacientes heróis.

## OS DEUSES DE TENEBRAS

Conta-se que um dia os seres de Tenebras não foram deuses, mas foi há um tempo tão longe que essa história não parece ser verdadeira. Eles são figuras tão distantes da razão e da mortalidade que é quase impossível dizer que um dia puderam habitar corpos feitos de carne e osso apesar de alguns deles até possuírem uma mistura de essência espiritual e carnal; uma quimera de carne e espírito impossível de existir em outra criatura que não sejam essas aberrações de tempos imemoriais.

As descrições dos tenebrianos a seguir são acompanhadas por suas alcunhas, títulos que receberam ao longo dos séculos, o nome da Montanha que habitam no Abismo e os desejos que costumam procurar para seduzirem as pessoas. Ao final está a descrição da aparência geral dos abismais daquela divindade.

Nem todas as divindades de Tenebras estão descritas nesse livro. O Mestre de Jogo tem liberdade para colocar outras em sua campanha e adaptá-las. Algumas não estão aqui por serem pouco relatadas e conhecidas ou por se manterem longe dos aspectos terrenos. Entropia, o Sepultador de Deuses, Não-Vida e Nicalum são nome de outras criaturas das quais se sabe pouco.

## ALURA

**Alcunhas:** Mãe da Magia, Devoradora de Vida, Deusa dos Mundos Antigos.

**Montanha:** Morada dos Místicos de Outrora, Décima Quinta Montanha.

**Desejos:** Magia.

Alura é uma deusa sem forma ou substância. Ela é a mais vil magia com consciência e alma. É uma explosão tenebrosa que flutua em sua Montanha destruindo e reconstruindo, apesar de a reconstrução ser nada mais do que uma versão ainda mais torpe do que ela desfez. Se a vida aparece lá, ela acaba corrompida pela magia, depois morre, então renasce como uma paródia da Criação, para ser corrompida mais uma vez pela magia, explodir em uma bola de fogo ou ser tragada pelas trevas.

Alura nasceu para a magia. Tem-se apenas um registro sobre seu passado e o pergaminho inferniano relata somente a vida de uma criança criada a partir de rituais para dominar o giro da Roda dos Mundos. Ela nasceu para usar magia e teve tanto sucesso que se tornou magia em si. Alura vive a Roda dos Mundos, sente a passagem do tempo, cada vez que a magia é aprendida no plano seguinte. Delicia-se quando sente a vida de um mundo ser

sugada por outro. Regozija-se na corrupção causada pelos efeitos mágicos.

Sabe-se que ela tinha um irmão gêmeo, morto durante a travessia. Seus restos ainda se encontram em Spiritum e os pedaços dessa criatura podem ser usados para triplicar qualquer poder mágico, porém aumentando a corrupção espiritual na mesma velocidade. Alura os quer de volta e quer vingança contra Kriene Lavi, aquele que destruiu seu irmão, porém não consegue alcançá-lo em sua Montanha. Além disso, ela sabe o motivo de ser irmão ter sido destruído e quer o que lhe foi tomado, além da curiosidade de entender qual a criatura que compactuou com isso.

## SEGUIDORES

Os seguidores de Alura tem ânsia por aprender magia e não é por poder. É uma vontade similar à curiosidade. As energias místicas correndo pelo corpo tornam-se um vício que apenas o contato com Alura pode saciar. Ela amplia as magias de seus seguidores, ao mesmo tempo que os deixa extasiados com aquele poder correndo em suas almas.

Seus magos das trevas possuem a função de entender as características básicas da magia para aliá-la à sobrevivência da Irmandade de Tenebras e libertação dos tenebrianos. Os filhos de Alura odeiam os guerreiros de Kriene Lavi e esperam um momento de apunhalá-los pelas costas, porém essa competição entre as duas facções apenas torna os dois grupos cada vez mais bem armados e defendidos em suas posições. Eles se devoram e selecionam os mais fortes. Os seguidores de Mae da Magia são especializados nos Caminhos de Metamagia, Arkanun e Spiritum. Seus rituais permitem entendimento da Roda dos Mundos.

## ABISMAIS

Os abismais de Alura são encarnações da magia. Possuem a forma de

uma magia em ação como uma bola de fogo, raios negros cruzando o céu, inúmeras correntes em ação. É comum que estejam presos aos seguidores da deusa como parasitas, alimentando-se e corrompendo o corpo desses magos enquanto aumentam seus poderes.

## DATRINGUSH

**Alcunhas:** A Deusa Insaciável, Apelo Mortal da Fome.

**Montanha:** Fossa do Fim Insaciável, Quinta Montanha.

**Desejos:** Fome, Voracidade.

Datringush é uma massa disforme que se estende por toda a Quinta Montanha com expressões variadas em meio a sua carne escura. É um monte de bocas e presas no início, uma pele borbulhenta e cheia de secreções nos túneis mais abaixo e então se funde com o plano para se transformar no que parece ser uma imensa caverna que destrói tudo o que ali penetra. Supõe-se que não há nada em sua Montanha além de destruição, pois Datringush devora tudo o que ali surge. Não existe outro lugar mais fácil de entrar no Abismo do que a Fossa do Fim Insaciável. Ela é um buraco negro capaz de sugar qualquer criatura com um poder de atração impossível de ser resistido. Alguns já tentaram usar isso contra a deusa arremessando objetos capazes de causar dano maciço, porém ela pouco sofreu com os ataques usados até agora.

Não se sabe o que mais possa haver na morada da Deusa Insaciável. Ela não envia mensagens sobre isso, não fala de salvação onde ela vive, apenas exige mais alimentação e libera energias negras pelo mundo durante esses pedidos ou nos momentos em que está se alimentando. Os magos das trevas entram em sintonia com esse fenômeno e o utilizam para aumentar o poder de suas magias ou abrirem portais.



## SEGUIDORES

Datringush alimenta-se do desespero e da fome no mundo. Ela vive junto com as pessoas que matam, lutam e transformam-se em animais para se alimentarem. A deusa sente o desejo de cada criança, adulto ou velho faminto e os incita a caçar, matar, gritar para se saciarem. Se consegue entrar em sintonia com suas almas, garante que aquelas pessoas nunca mais parem de fazer o mesmo para consumir seus desejos.

Na Irmandade de Tenebras, os magos e Datringush são aqueles que mais fazem sacrifícios e os que mais recebem ajuda para abrirem portais para os planos inferiores. São especializados no Caminho de Arkanun e do Fogo.

## ABISMAIS

As crias de Datringush são parte da fome da deusa. As poucas que não são instantaneamente devoradas assim que nascem sobrevivem apenas para se alimentarem, pois assim estão passando parte de sua energia para ela. Algumas são meros receptáculos, devorando as pessoas, mas as mantendo vivas dentro de seu estômago, para depois atravessarem de volta para o Abismo e se juntarem mais uma vez à deusa.

## DEKEL BASEMATH

**Alcunhas:** Rebento Obscuro da Salvação, Filho do Além-Trevas, Fragrância do Martírio.

**Montanha:** Os Campos Vivos da Salvação e do Martírio, Décima Terceira Montanha.

**Desejos:** Culpa, Obediência, Carência, Solidão.

Dekel Basemath é uma criatura que vive em lamentação por seu passado e orgulhando-se do que é. Ele se revira em seu leito de trevas, acusando Universo de

ser culpado por ser uma criatura de Trevas e exigindo compensação, enquanto gargalha do seu poder e mostra que é apenas graças a ele que tudo ainda existe. Dekel Basemath diz que morreu para que todos aqueles do seu sangue e de sangue posterior pudessem viver e agora tem que conviver com o sofrimento de chagas que nunca saram. Dessas chagas brotam sangue que podem salvar a carne perdida dos mortais e fazê-los reencontrar a plenitude das almas.

A aparência de Dekel Basemath é desconhecida. Ele é apenas um monte de trevas de onde saem mãos que tocarão aqueles que querem ser salvos. O tenebriano acredita que só deve ser visto por quem merece a salvação, aqueles que sairão do ciclo infame da Roda dos Mundos. Ninguém sabe o que ocorre dentro dos Campos Vivos da Salvação e do Martírio, pois a visão do lugar é destinada apenas para os escolhidos. A especulação geral, mesmo dentro da Irmandade de Tenebras, é que lá não há nada além da fome de um tenebriano.

Recentemente, Dekel Basemath tem se apropriado de imagens de Christos e outros profetas na Terra. Cada vez mais seus cultos são transformados e deturpados e almas ditas cristãs ou muçulmanas acabam no Abismo.

## SEGUIDORES

Os seguidores de Dekel Basemath se sentem culpados por estarem vivos por causa do sacrifício de sua divindade. Eles apelam para autoflagelação, derramando sangue para que ele possa se alimentar, padecendo em dor para que seus gritos aliviem o sofrimento do tenebriano. Esses cultistas destroem suas posses para demonstrar que não querem ter luxo se Dekel Basemath continuar sofrendo. Renegam a vida e exigem que todos façam o mesmo. Transformam suas famílias em verdadeiras matilhas, tornando-se alfas em um bando de animais com consciência que tentará alastrar a crença no Filho do Além-Trevas. Entram na vida alheia, opinam em

tudo conforme seus valores distorcidos e destroem a paz com seus vizinhos em nome de Dekel Basemath.

Na Irmandade de Tenebras, os magos de Dekel Basemath utilizam autoflagelação em quase todos os seus rituais. Estão sempre dispostos a se sacrificarem nas missões mais perigosas, entregando sua alma durante a morte para que a energia dela seja usada para abrir portais para abismais. São especializados nos Caminhos dos Humanos, de Spiritum e de Arkanun.

## ABISMAIS

Os abismais de Dekel Basemath possuem a forma de seres envoltos em mantos negros. Suas mãos sangram e seu peito arde. Há sempre pus saindo dos olhos vazados. Há alguns que são puramente sombras, outros que são semelhantes a humanos. Todos estão sujeitos a fases de depressão psicótica seguidas de euforia e megalomania, sempre com a violência sendo distribuída aleatoriamente.

Alguns filhos do Mártir Obscuro agem como espectros com uma capacidade de possessão e de se transferir entre corpos acima do normal visto em demônios.

## DESCONHECIDO, O

**Alcunha:** Medo, Pavor, Aquele a Ser Esquecido.

**Montanha:** A Montanha Invasida, Décima Sexta Montanha.

**Desejos:** Medo, Pavor, Xenofobia, Destruição, Incompreensão.

Se existe um tenebriano que conseguiu atravessar as eras sem demonstrar o quanto perturbava seus inimigos foi o Desconhecido. Ele escapou de Tenebras, passou por todos os oponentes, isolou-se no Abismo e enfrentou Demiurgo. A ameaça dessa criatura fez o Senhor da Cidade de Prata aparecer pessoalmente para a luta, causando uma

repercussão incalculável no Abismo. Não se sabe a forma que Demiurgo usou na batalha e nem o que é a criatura pavorosa que se supõe estar nos confins da Décima Sexta Montanha. A compreensão do que é o Desconhecido escapa às mentes, tanto quanto sua imagem ou seu nome.

A maioria dos registros que se faz sobre essa criatura tende a desaparecer com o tempo. Eles se confundem e se fundem com o de outros seres, como se as mentes de quem reescreve as passagens quisessem esquecer o que ele é ou o que se tornou. Videntes que sonharam com ele contam que o deus tenebriano se movimenta no escuro das almas e está absorvendo o conhecimento do mundo. Dizem que o pânico, o medo e a ignorância estão se espalhando aos poucos, causando desentendimentos que levarão à destruição.

O Desconhecido é o medo puro. É o pavor que um animal tem diante do predador natural. É a parte da vida que se nega e tenta-se esquecer. Ele é aquele pecado escondido no sótão e os vermes que vivem debaixo da carne e das trevas. Essa divindade se alimenta quando as pessoas reagem ao que não conhecem. Se a humanidade o seguisse, estaria presa nas cavernas, ainda com medo tanto do dia quanto da noite.

## SEGUIDORES

O Desconhecido faz as pessoas se temerem, à medida que não se conhecem ou que mentem para si mesmas. Elas se envolvem em um mar de hipocrisia, negando seus temores, seus pecados e a negritude de suas almas. Aquele a Ser Esquecido quer o pavor diante do que é diferente ou do que não tem nome.

Seus cultos são formados por pessoas que temem os tenebrianos de um modo tão visceral que se cortam e xingam, pedindo ajuda para esquecer o mal que já causaram. Elas querem continuar suas vidas sem verem os corpos de indigentes, o mal na esquina de suas casas. Não querem enfrentar, mas afundar o medo e a

perversidade em um ponto escuro de suas almas. E o Desconhecido sempre estará se alimentando disso, para vez por outra fazer tudo eclodir em um ataque de destruição e pânico.

A Irmandade de Tenebras sempre esperou pelos servos do Desconhecido, mas eles não apareceram até pouco tempo. Agora são os responsáveis pelas piores pesquisas da ordem, aquelas em que a maioria das mentes se despedaça. Também gostam de contaminar as pessoas com pavor, criando monstros, magias e objetos que eles mesmos não compreendem. Adotam a Forma Criar com muita intensidade, sem se importar com a Forma Entender. São especialistas nos Caminhos de Trevas, Ar e Metamagia.

## ABISMAIS

Os filhos abissais do Desconhecido tomam formas assustadoras, moldando sua carne para assumirem os piores medos dos indivíduos com quem interagem. É comum se apresentarem na forma de anjos sem face, principalmente ao enfrentarem seres de Paradísia. A maioria desses abismais é profundamente inteligente, apesar de sua lógica não ser facilmente compreendida.

## Hrgásh

**Alcunha:** O Deus Cego, Aquele que Ri Diante da Face de Deus, Bebedor da Vida de Deuses.

**Montanha:** O Vale dos Templos da Idolatria, Segunda Montanha.

**Desejos:** Não se sabe, especula-se que esperar pela destruição de Paradísia.

Qualquer sábio sério sempre começará uma explicação sobre Hrgásh com uma das expressões: “dizem que...”, “ouvi falar que...”, “talvez ele...”, “suponho que...”. Não se sabe de nada sobre Hrgásh além de seu suposto nome e de especulações sobre sua intenção. Seu nome

vem de um pergaminho encontrado com um inferniano em fuga que apenas mencionava que Hrgásh estava esperando que a luz se devorasse para gerar as trevas inefáveis da alma. Tentativas de se decifrar essa frase foram feitas aos montes, mas as versões nunca coincidem. Rituais de adivinhação para conseguem uma resposta recebem apenas uma risada irônica e paciente, às vezes vitoriosa.

Hrgásh é chamado de Deus Cego, porém ninguém sabe realmente o motivo. Dizem que foi uma punição por rir diante da face de Demiurgo... literalmente. Outros contam que ele encontrou o Senhor da Cidade de Prata durante a saída da Décima Sexta Montanha, após o embate com o Desconhecido e ali foi cegado como punição diante do que viu. Se foi isso, ao que parece ele nunca se importou com a punição, que sempre lhe pareceu inócua. Ninguém nunca o viu na Segunda Montanha, mas sabe-se que ele está lá. Os restos de divindades jogados pelos Círculos demonstram isso. Porém não é isso que mais assusta, mas sim acordar ouvindo uma de suas risadas ao pé do ouvido.

As histórias sobre Hrgásh estão entre os grandes mistérios ao se lidar com os seres de Tenebras. Apesar de tão misterioso, essa divindade é estranhamente ativa, surgindo em manifestações na Terra. Na Idade Média, seus avatares enfrentaram e beberam o sangue de muitas divindades, ajudando a assolar o Panteão Celta.

## SEGUIDORES

Hrgásh não tem seguidores entre os humanos normais. Ele não precisa. Aqueles que entram em sintonia com ele são incapazes de terem fé ou esperança. Perdem a vontade de crer em tudo o que é espiritual. A partir daí possuem duas tendências. Uma dela sé um medo terrível da morte, fazendo de tudo para escapar desse destino. A segunda é acabar logo com a espera e se entregar ao fim, sabendo que não há motivo para esperar.



Os magos das trevas de Hrgásh são poucos. A maioria deles se especializou em caçar anjos e tomar o sangue desses seres celestiais. Aprenderam a sugar energia espiritual dos anjos para se fortalecerem e são obcecados por encontrar portais para Paradísia. São especializados nos Caminhos de Trevas, Spiritum e Metamagia.

Nenhum mago de Hrgásh é capaz de levar a sério um ritual sagrado ou tem medo de algum. Eles dizem que não vêem razão para temê-los e sempre sabem fórmulas de rebatê-los com magias. Se perguntados o motivo, eles simplesmente dizem que não precisam de uma razão. Alguém sussurrou a verdade na alma deles. A consciência deles é que não entendeu totalmente ainda.

## ABISMAIS

Hrgrásh não tem abismais, apenas alguns infernianos e arkanitas que dizem segui-lo e furam os próprios olhos, não importando quantos tenham, em homenagem ao Deus Cego.

## KRIENE'LAVI

**Alcunhas:** Campeão das Trevas, Espada Furiosa de Mundos Passados, Senhor do Sangue Derramado.

**Montanha:** Pico da Ascensão da Guerra, Décima Primeira Montanha.

**Desejos:** Raiva, Rancor, Fúria, Vingança, Violência.

Kriene'Lavi abriu caminho pela Barreira dos Mundos com a espada. Ele foi responsável pela morte de pelo menos três outros tenebrianos antes de deixar de seu plano natal e sua saída não foi uma fuga. Ele deixou o lugar porque lá não havia mais com o que lutar e ardia nele o ódio por seus irmãos impelindo a destruí-los. Quando caiu no Abismo, criou uma Montanha em que o sangue começava ser despejado em um círculo escorrendo cada vez mais grosso e contaminado para as partes mais inferiores. Ninguém sabe mais de sua morada além disso, pois é quase impossível penetrar no local sem que o espírito seja destruído por uma onda de ódio ou cortado por espadas de abismais guerreiros.

A forma do tenebriano é conhecida como a de milhares de corpos se abraçando com mãos armadas com armas brancas saindo do meio da multidão. Algumas vezes dizem que ele pode assumir uma forma humanoide de corpo avermelhado e armadura cujas batidas ansiosas do coração podem ser ouvidas desde longe e os gritos de ira ensurdecem.

## SEGUIDORES

A Irmandade de Tenebras sempre chama um mago de Kriene'Lavi quando precisa de guerreiros. Essa facção da ordem segue os instintos marciais mais duros que existem. Eles precisam de incentivo para lutarem contra os inimigos da ordem o tempo todo ou se voltam contra a própria Irmandade. Assim como seu mestre, os magos guerreiros das trevas possuem um verdadeiro rancor por outros tenebrianos. Eles xingam e brigam durante as reuniões, porém são sempre chamados para darem seus conselhos de guerra e poderem fornecer as armas necessárias para as batalhas.

Todos os magos de Kriene'Lavi tatuam o nome de suas vítimas no corpo até chegar a um ponto que estão totalmente

cobertos. Cada tatuagem prende um espírito a sua essência. São almas usadas em rituais de Spiritum para avisar de perigos, carregar magicamente as armas e sempre lembrá-lo do ódio que sentem por terem sido mortas. São especializados nos caminhos de Spiritum, Arkanun e Fogo.

Quem entra em contato com Kriene'Lavi é violento simplesmente por ser. Não luta por um motivo ou razão, mas pelo sangue e pela violência da situação. Não tem metas, apenas vontade de exprimir sua violência.

## ABISMAIS

Os filhos do Campeão das Trevas aderem ao imaginário da Terra e se parecem com humanos com versões bizarras de armaduras antigas. Alguns assumem a forma de humanos vestindo mantos, mas com muitos braços, sempre armados. Seus cabelos são lâminas e os olhos uma multidão borbulhante de pesadelos de guerra.

## L L Y A N M Á K C H I

**Alcunhas:** Aquela das Visões Deturpadas, Deusa Sacerdotisa, Senhora do Funeral dos Deuses.

**Montanha:** Mausoléu dos Espíritos Profundos, Terceira Montanha.

**Desejos:** Louvar as Trevas do Universo, Preparar o Funeral dos Demônios.

Llyanmákchi é deusa e sacerdotisa. Como isso pode ser possível, ninguém entende, mas ela é uma deusa que louva alguma coisa a mais no Universo. Como está entre as divindades mais poderosas e antigas de Tenebras, só se tem especulações, dignas dos piores pesadelos, sobre o que ela pode louvar. É mais normal que se afirme que ela louva a simples entropia da Roda dos Mundos. Ela existe também para preparar Mausoléus e funerais

para demônios que não querem que sua essência seja destruída ou que escravizada por inimigos. Prepara seu sono milenar para renascerem em tempos vindouros quando uma nova era de destruição se iniciar.

Sabe-se que Llyanmákchi tem um desejo profundo de contatar Hrgásh, porém nunca conseguiu. Ela tenta fazê-lo através de seus magos com uma pergunta que fica presa em suas mentes. Eles procuram por um modo de conseguir a resposta com os seguidores do Deus Cego. A cada ano a resposta muda. Uma vez disseram que a resposta seria a vinda de anjos causadores de desespero para tocar uma das espadas sangrentas trazidas das trevas para a nova mensagem do mundo. Verdade ou não, Llyanmákchi ainda procura pelos anjos, provavelmente Apocriphae que voltarão com as mensagens mais terríveis de Demiurgo, a verdadeira face dessa criatura que criou a Cidade de Prata.

## SEGUIDORES

Aqueles que ouvem falar de Llyanmákchi logo se interessam por magia e necromancia, pois esse é o caminho que ela ensina. Eles se iniciam em artes funerárias e do sacerdócio. Aprendem a cuidar de demônios feridos e o que fazer com seus corpos moribundos. No início, seguem apenas algumas poucas instruções, depois desenvolvem a verdadeira magia e começam a contar seres espirituais com mais frequência.

A Irmandade de Tenebras tem muitos seguidores de Llyanmákchi na liderança, pois é deles o plano primário de libertar os tenebrianos. É bem sabido que muitos deuses negros agem como se não estivessem presos e vivem em calma, como se observassem um mundo aprisionado. Cabe a Llyanmákchi retirá-los dessa letargia. Se os magos dela não são líderes, é bem provável que sejam conselheiros ou trabalhem para prepararem os rituais e reuniões da Irmandade. São especializados em Arkanun, Spiritum e Trevas.

## ABISMAIS

O sacerdócio é a marca dos seguidores de Llyanmákchi e seus filhos seguem a mesma tendência. Sempre parecem homens e mulheres portando grandes túnicas escuras. Suas faces são demoníacas, envelhecidas, de mortos vivos ou de animais apodrecendo. É normal que os símbolos da Irmandade de Tenebras estejam estampados na pele como cicatrizes, tatuagens, ferimentos abertos ou pequenos chifres.

## MIKOYÉL

**Alcunha:** A Criança que Devorou a Própria Mãe.

**Montanha:** Vriek, Primeira Montanha.

**Desejos:** Sobreviver, Propagar-se.

Mikoyél existe apenas com o intuito de sobreviver e propagar sua existência. É apenas isso. Não trama para dominar, não caça para saciar o instinto, não luta para seguir sua ira. Essa criatura apenas existe e cria abismais como se estivesse sempre se reproduzindo e gerando mais pragas no mundo. Ela/ele se alimenta para criar mais ovos, mais filhos e continuar rastejando pela Primeira Montanha.

Dizem que Mikoyél é o verme que se alimenta da carne dos deuses. É o parasita que brota da pele das divindades após apodrecer toda sua carne e deixar os filhotes se alimentando de um ser de luz destruído por dentro. Há milênios ninguém vê sua verdadeira forma, mas dizem que ele/ela continua a rastejar pela Primeira Montanha, expelindo abismais que se espalham por Spiritum como uma praga. Outros contam que ele/ela está parasitando certa criatura de poder inconcebível e já deixou a Montanha há milênios.

## SEGUIDORES

Poucos humanos seguem Mikoyél. Aqueles que entram em sintonia com ela

simplesmente perdem o rumo de suas vidas. Tornam-se meros zumbis que andam de casa para o trabalho e de volta para sustentarem uma existência sem prazer ou vontade. Atacam vorazmente quem interfere nessa rotina. Tentam se reproduzir sempre que podem e não hesitarão em fazê-lo à força.

Os magos das trevas que seguem Mikoyél são especialistas em sobrevivência. Desenvolvem rituais para viverem em qualquer ambiente e criam inúmeros vermes em seu próprio corpo, podendo contaminar os outros com essas criaturas. Um de seus rituais faz os vermes comerem a carne de um inimigo e depois voltarem para ao mago para recuperar suas feridas. Suas sanguessugas guardam sangue especialmente para rituais. Seus Caminhos são Planta, Animal, Arkanun.

## ABISMAIS

As crias de Mikoyél podem ser desde pequenos vermes que vivem em simbiose com os magos das trevas a versões monstruosas de tênias, tripanossomas ou vermes da terra. Algumas possuem formas de insetos ou aracnídeos e com frequência as misturam com a de parasitas.

## PARSHALLAS

**Alcunha:** A Perfeita Profanação do Bem.

**Montanha:** Círculos dos Perfeitos, Sétima Montanha.

**Desejos:** Perfeição, Poder, Evolução, Profanação.

Parshallas não é ele nem ela. Ele/ela perdeu o que seria sua forma há muito tempo. Segundo sua própria história, já nasceu perfeito, sem divisão de sexo ou de alma. Era espírito e carne ao mesmo tempo. Ela/ele narra nos Escritos para Mortalidade que é o rebento perfeito de Tenebras, nascido como o último parto dentro daquele mundo apodrecido para ser a apoteose das

trevas. Julga-se uma cerimônia viva para tudo o que é escuro, profano e perfeito no universo.

Parshallas é um dos tenebrianos mais conhecidos, ao menos para seus seguidores, pois ele/ela mesmo escreveu um livro com sua história e preceitos de seu culto. Tem regras definidas sobre os passos que um mortal deve tomar para se aproximar dela/dele. Tem uma necessidade de poder e de força que o leva a desafiar qualquer entidade do universo, não para provar alguma coisa (julga-se perfeito demais para isso), mas para sugar mais energias e impedir que outros deuses alcancem sua perfeição.

Ele costuma parecer em sua forma verdadeira tanto no Abismo quanto nos sonhos de seus seguidores. É uma criatura de forma humana com aparência andrógina com grandes cabelos feitos de trevas e olhos escuros. As unhas também são negras. Às vezes, permite-se crescer chifres e garras. Seja como for, sua forma é perfeita e muitas vezes o sonho de Shaemallast, de quem já foi amante.

A profanação que Parshallas proclama é destruir todos os ídolos, deuses ou qualquer coisa que fale de ascensão em Paradísia. Suas forças destroem ou profanam locais sagrados e assassinam sacerdotes. Qualquer símbolo sagrado é deturpado ou transformado. Quando quer atormentar algum inimigo que segue conceitos de perfeição ou de poder, Parshallas imbui nele uma grande quantidade de poder. A vítima logo se vê cheia de habilidades de destruição que não consegue controlar e acaba se consumindo.

## SEGUIDORES

Parshallas tem seguidores que querem aperfeiçoar corpo e mente. Seus cultos estão cheios de hedonistas, mas também pessoas sérias que se exercitam tanto física quanto mentalmente. Querem provar seu valor e são violentos para o demonstrarem. Não têm escrúpulos em assassinar para subir de posto nos cultos ou

na vida profissional, pois há sempre uma competição que dita que só os mais perfeitos sobrevivem. Muitas vezes adquirem poderes psíquicos, uma das bases do aperfeiçoamento metal de Parshallas.

O poder que os seguidores de Parshallas querem é mais um desenvolvimento próprio do que político ou financeiro. Seus magos estudam com afinco para se defenderem ou atacarem, muitas vezes para aperfeiçoarem seus corpos. São especialistas nos Caminho dos Humanos, Spiritum e Trevas. Eles dizem que a perfeição não está na ascensão para a luz, mas na descida direta e inequívoca para as Trevas.

## ABISMAIS

Os abismais de Parshallas seguem formas parecidas com a de seu mestre. São corpos perfeitos com toques de trevas. Cada um possui seu próprio conceito do que considera a perfeição, mas geralmente assumem uma forma humanoide por ser essa a que seu senhor segue atualmente. São seres inteligentes com poderes psíquicos extraordinários.

## QUA'TRSHR

**Alcunha:** Pecado do Espírito, Corruptor da Eternidade Prometida, Tempestade Eterna.

**Montanha:** Último e Derradeiro Lar, Sexta Montanha.

**Desejos:** Poder Espiritual.

Qua'Trshr é a promessa de uma vida após a morte. Textos antigos trazidos para a Terra por fugitivos arkanitas alertam que ele sempre prometeu a vida após a morte para seus seguidores, porém das piores maneiras possíveis. E ele persegue quem não o louva. Envia seus abismais para matar, destruir e espantar almas. Às vezes faz pior. Qua'Trshr comanda forças espirituais e as usa para torturar todo o universo. Ela insere almas que deveriam

reencarnar em recém nascidos em corpos já adultos, fazendo um corpo viver tumultuosamente com dois espíritos. Impede que parte das memórias de espíritos encarnados sejam apagadas, provocando confusão mental e desdobramento de personalidade. Também seduz almas penadas, prometendo um reino para se refugiarem quando não têm para onde ir.

A verdadeira forma de Qua'Trshr é desconhecida, mas supõe-se que ele é a grande tempestade que habita a Sexta Montanha. Ele cobre tanto céu quanto solo. Algumas vezes, o chão se transforma em nuvens, pode emitir relâmpagos ou fazer brotar uma chuva de sangue que voa para o céu. Ele provoca a chuva espiritual, com gotas que atravessam os corpos, gerando calafrios. Quando vazam do Abismo e alcançam Spiritum, suas energias são um mar de tormenta espiritual que varre reinos e tudo o que encontra.

Essa mesma tempestade é um símbolo da ira de Qua'Trshr. Dizem que ele já conseguiu manifestar parte dela na Terra e quando o fez, portais foram impedidos de serem abertos e alguns até mudaram totalmente sua essência, levando anjos com as almas que conduziam para os pontos mais negros de Spiritum. Nessas oportunidades, recebeu uma retaliação violenta das forças de Paradísia, porém nenhuma delas ousou entrar na Sexta Montanha.

## SEGUIDORES

Qualquer pessoa que acredite na vida após a morte pode entrar em contato com Qua'Trshr e pedir que seja amparada quando seu espírito deixar a carne. Os pedidos devem ser cautelosos, pois Qua'Trshr pode atendê-los sem questionamento, arrancando a alma instantaneamente e levando-a para o Abismo. Pretensos suicidas e qualquer pessoa com compulsão de morte elevada podem acabar entrando em sintonia com o tenebriano, sendo arrebatadas. Muitos indivíduos que pensam estar amaldiçoados

a irem para o Inferno procuram por Qua'Trshr na tentativa de escaparem.

Algumas pessoas contaminadas por Qua'Trshr são desviadas de suas religiões e crenças, perdendo a oportunidade de chegarem a seus paraísos. Quando duas almas são colocadas dentro de um corpo, os conflitos são capazes de deturparem sua fé. O mesmo acontece com memórias e perturbações carregadas de vidas passadas que impedem que a nova encarnação possa seguir um novo caminho.

Qua'Trshr é a essência inerente que os mortais têm de procurar uma resposta para a vida após a morte. Ele é a distorção dessa fé e dessa esperança, julgando-se o salvador de quem vai para o Inferno e o tormento de quem vai para o Céu. Seus cultos vivem dessas promessas e se erguem baseando-se em ameaças a quem não os segue. E cumprem todas as ameaças, arrebanhando assim fiéis cheios de medo que imaginam que Qua'Trshr é a única resposta.

Os magos das trevas de Qua'Trshr são especializados em lidar com fantasmas e com a barreira entre a Terra e Spiritum. Eles conseguem fazer viagens astrais com facilidade. São especializados nos Caminhos de Spiritum, Trevas e Arkanun. Seus rituais incluem tormentos para espíritos, provocar visões do Inferno e do Abismo em suas vítimas ou desligar momentaneamente o espírito do corpo, para o terror da alma que se vê morta e encontra apenas o Limbo.

## ABISMAIS

Qua'Trshr cria filhos na forma de grandes forças espirituais que mais parecem pequenas tempestades que ardem na forma de fogo, nuvens negras ou relâmpagos. Algumas vezes tentáculos tenebrosos saem deles para agarrarem suas vítimas.

## SHAEMALLAST

**Alcunha:** Aquela Que Suspira na Escuridão, Deusa do Prazer da Carne.

**Montanha:** Inferno Feérico, Décima Quarta Montanha.

**Desejos:** Prazeres da Carne, Devorar Fadas.

A energia de Shaemallast está ligada à Arcádia. Ela é a forma mais distorcida do que seria um mundo de sonhos, é a ameaça constante aos finos laços de sanidade que mantêm a estrutura dos seres das fadas. Uma história de Shaemallast conta que ela é filha de um mago de Tenebras que tinha uma fada primitiva como consorte. Outra diz que ela foi raptada de Tenebras e levada para Arcádia, onde aprendeu magia e causou tanta destruição que foi expulsa de volta para seu antigo lar. Ela cresceu com uma fome que só podia ser saciada pelo prazer carnal que encontrava ao copular com as fadas. Ao fim, devorava-as como uma aranha se alimenta de um macho.

Shaemallast não é amor, muito menos luxúria. Ela é apenas a vontade do prazer da carne. A luxúria é uma vontade consciente de ter o sexo, é a promiscuidade. Shaemallast é algo mais profundo. É a necessidade que se tem que encontrar o prazer em tudo que toque a carne. Ela quer satisfação desse instinto.

## SEGUIDORES

Os cultos de Shaemallast podem ser comparados com bacanais, grandes orgias regadas a álcool e drogas. A diferença é o prazer animalesco que toma conta das pessoas assim que começa. Elas podem brigar, matar e bater para copularem com quem encontram. Sadismo e masoquismo são frequentes. Uma vez que tudo tenha se iniciado, não existe mais razão para nada. Drogas e bebida são deixadas de lado se exigirem alguma atitude humana para serem utilizadas, como usar uma seringa ou fumar. Os cultistas se tornam verdadeiros animais imersos na vontade de sexo.

Nenhum cultista de Shaemallast teme as criaturas de Arcádia. Eles as caçam, as matam. Algumas vezes se fingem de vítimas para depois as destruírem ou capturarem. Os magos das trevas da Deusa do Prazer da Carne são figuras que sabem lidar com todo tipo de prazer. São usados para darem presentes e conferirem modos de agradar os amigos e inimigos da Irmandade. Os primeiros para sempre deverem favores e os segundos para serem levados para armadilhas. São especializados nos Caminhos de Metamagia, Spiritum e Humanos.

### ABISMAIS

Shaemallast gera filhos que são versões obscuras das fadas. Seus elfos possuem olhos flamejantes e pele escurecida, com cabelos que são finas lâminas de prata. Suas fadas possuem asas de mariposa e têm olhos vazios de onde saem serpentes. As línguas também são serpentes que envolvem o pescoço dos amantes durante a cópula.

### TÉSF'KRÀS`DUL

**Alcunha:** Inverno Eterno, Desistência Sutil da Alma.

**Montanha:** Vale de Tudo o que Foi Perdido, Décima Oitava Montanha.

**Desejos:** Nenhum.

A tenebriana Tésf'Kràs`Dul aprendeu magia e teve a alma destruída pelos inúmeros rituais que usou e abusou para derrotar seus inimigos. Tornou-se apenas um monte de carne sem espírito, aprisionada entre a vida e a morte, sem vontade de continuar sua existência, porém com tanto poder que a eternidade era o único futuro a seguir. Sua energia contaminava vales inteiros em Tenebras e os destruía. A vida era sugada das plantas, animais e até de deuses simplesmente pela aura negativa que a mente dela criava. Seu



corpo sem alma gerava um vácuo espiritual que esvaziava a energia de outros espíritos.

Tésf'Kràs`Dul faz aparições em sonhos ou como pequenos avatares quando quer contatar os mortais. Nesses momentos, tem a forma de uma mulher de cabelos muito longos cobrindo uma parte do rosto. O outro mostra olhos profundos e sem vida que, quando encaram uma pessoa, simplesmente a fazem cair em prantos com vontade de se matar. Sua boca sempre balbucia maldições contra a vida. Ela não vê razão para que nada continue. É a depressão, é a esterilidade. Tésf'Kràs`Dul

não acredita na vida ou na perpetuação de nada. Não acredita que as coisas possam ser criadas, refeitas ou consertadas.

## SEGUIDORES

Alguns seguidores de Tésf'Kràs'Dul a procuram para se livrarem de sua depressão ou tentarem entender o motivo de não conseguirem ter motivação. Outros querem aprender com ela como acabar com tudo o que possa gerar vida ou a como destruir a esperança alheia e colocar seus inimigos em uma prisão eterna dentro de suas próprias mentes.

Os magos sacerdotes de Tésf'Kràs'Dul são chamados para negociações em que conseguem fazer seus inimigos desistirem depressa de qualquer vantagem. Também lutam contra druidas e wiccas quando a batalha envolve invocação de forças da vida. São especialistas nos Caminhos de Humanos, Trevas e Ar. Seus rituais são feitos para destruírem a vida e acabarem com as emoções e vontades das pessoas.

## ABISMAIS

A forma mais comum dos filhos de Tésf'Kràs'Dul é a de espectros escuros ou fantasmas com sombras prolongadas que se estendem na direção das vítimas como tentáculos. Apesar de muitos conseguirem assumir uma forma quase intangível, na verdade esses seres possuem forma física. Tésf'Kràs'Dul não é capaz de criar nenhuma criatura espiritual, apenas de destruí-las assim que consegue assumir controle.

## UKL'TENIJ

**Alcunha:** Senhor Paciente das Profundezas, Reclamante de Todas as Causas.

**Montanha:** As Cavernas Sem Fim, Décima Segunda Montanha.

**Desejos:** A Destruição de Tudo.

Ukl'Tenij é uma criatura solitária que não consegue conviver consigo ou com mais nada no Universo. Ele expelle seus abismais para fora de sua Montanha como modo de expurgar a si mesmo, de livrar-se de parte de si, pois não se suporta. Porém a carne expelida regenera-se e o deus abissal se vê obrigado a continuar a própria eternidade. Então ele volta sua fúria para o mundo para destruir tudo o que existe, esquecendo-se do ódio de si próprio enquanto destrói a felicidade alheia.

Ukl'Tenij reclama e sussurra nas cavernas de sua Montanha. Ele grita, urra contra Céu e Inferno, clama nomes estranhos que fazem os outros tenebrianos se calarem consternados. Quando grita o nome de alguém na Terra, é anunciar desgraça eterna para a pessoa. A energia de seu ódio reverbera pelo mundo e gera uma série de acidentes contra a vítima. Suas maldições tomam conta da vida da vítima. Às vezes seu ódio toca outras criaturas ou espíritos e os faz descarregarem esse ódio no alvo. Então Ukl'Tenij volta sua raiva para mais alguém. O grande problema é que ele tem uma mente de milênios e um coração infundável, sendo capaz de odiar por uma eternidade e uma infinidade de pessoas de uma vez só. E ele aguarda a escuridão, sussurrando obscenidades para si mesmo ou para as trevas. Espera pelos momentos para que suas profecias amaldiçoadas se cumpram.

A verdadeira forma e Ukl'Tenij é desconhecida. Alguns dizem que ele é uma enorme serpente com tentáculos que muitas vezes tenta devorar a si próprio.

## SEGUIDORES

É muito difícil se tornar um seguidor de Ukl'Tenij. É mais fácil ser uma vítima dele. Aqueles que o louvam o fazem por medo de serem amaldiçoados e sacrificam tudo para se verem livres do ódio dele ou

trabalham para colocar a atenção maldosa do tenebriano em um de seus inimigos. Dizem que é possível passar a atenção dele facilmente para outra pessoa, criando uma corrente de ódio e desgraça. Algumas pessoas piedosas e fiéis aos deuses muitas vezes são afetadas pela energia de Ukl'Tenij, tornando-se descontentes e reclamantes dos atos divinos. Tornam-se uma maçã podre dentro de seus grupos que pode passar o mal de Ukl'Tenij para o restante da comunidade.

Os magos de Ukl'Tenij são criaturas pacientes que odeiam tudo e se vêm frequentemente em missões impulsionadas pela raiva de seu deus. Assim eles atacam pessoas que nem conhecem como reflexo da divindade que louvam. Trabalham em rituais para invocar maldições ou para escreverem profecias sobre as desgraças do futuro. Entendem dos segredos das profundezas da Terra e ajudam a criar esconderijos e passagens secretas nos subsolos. Eternamente descontentes, esses magos tramam contra amigos e inimigos. São especializados no Caminho da Terra, Spiritum e Fogo. Eles sabem prever explosões de vulcões e até entendem como canalizar o ódio de seu deus para causar terremotos e desastres naturais.

## ABISMAIS

Crias de Ukl'Tenij têm formas tão confusas quanto os sonhos de seu pai. Alguns possuem membros nas formas de armas, garras ou mesmo bocas. São criaturas de punição que vivem para causarem sofrimentos a si mesmos e aos outros. Há aqueles que são símbolos masoquistas, sendo cobertos por espinhos ou com arames farpados enfiados no corpo. É comum também encontrar abismais com formas elementais.

Ukl'Tenij consegue criar abismais quase microscópicos capazes de adentrar o corpo das pessoas e se alimentar de sua dor. Esses parasitas induzem a pessoa ao masoquismo ou ao sadismo.

## YEHUDIAH TZAR'EL

**Alcunha:** Príncipe Parricida, Anjo Parricida, Aquele da Falsa Luz, Liberdade no Anoitecer.

**Montanha:** O Reino da Luz, Décima Montanha.

**Desejos:** Liberdade, Dominação, Opressão, Insurreição, Parricídio.

Yehudiah Tzar'El era uma promessa de salvação para os infernianos. Quando ele ascendeu aos céus e destruiu o Tirano Inefável, provou que havia salvação no eterno combate contra as criaturas das trevas. Exércitos se armaram para que fossem liderados pelo meio-tenebriano. Então o Parricida virou as costas para todos para se tornar ele mesmo um governante do mal, massacrando quem sonhava que o deus híbrido pudesse ser uma esperança. E Aquele da Falsa Luz o fez simplesmente porque era da sua natureza. Yehudiah Tzar'El é um conflito. Ele quer sua liberdade e a de seus seguidores, porém não pretende mudar o status quo. Ele luta e se revolta, destrói o mundo apenas para reconstruir tudo como era, mas com ele no poder. Para muitos, pode parecer normal, pois muitas revoluções na Terra tomaram esse rumo, mas a vontade de liberdade dentro dele arde como fogo e alimenta a sede de opressão para impedir que qualquer um tenha força para tomar sua liberdade.

O Príncipe Parricida tem a forma de um anjo com asas de chumbo e mercúrio derretido. Emite uma luz que queima olhos e pele. O coração aparece no peito aberto e pulsa furiosamente, enquanto um sangue eterno escorre do ferimento para sua armadura de marfim.

## SEGUIDORES

A Irmandade de Tenebras relutou durante muitos anos ao deliberar a entrada dos seguidores de Yehudiah Tzar'El para a ordem. Cederam ao perceber que a Igreja de Yehudiah Tzar'El estava se

desenvolvendo separadamente e poderia ser uma ameaça maior, afinal, essa criatura já havia matado um tenebriano. Os magos do Príncipe Parricida não gostam de ser chamados de magos das trevas. Eles são capazes de gerar luz e se envolvem nessa aura para parecerem bons. Estão por trás de movimentos políticos e de guerras, procurando transformar as sociedades e assumirem os governos. Dão valor ao

sangue e ao nascimento, mas lutam para superar seus pais e antepassados, como se fossem uma força opressora ao invés de um exemplo.

Os magos de Yehudiah Tzar'El são especializados nos Caminhos da Luz, Arkanun e Humanos. Eles usam os rituais para dominarem as mentes das pessoas e as forçarem a lutar por liberdade e protestarem contra a ordem atual, para depois se



aquietarem novamente a aceitarem o poder dos tzarelianos.

## ABISMAIS

Quase todos os servos de Yehudiah Tzar'El possuem forma semelhante a seu mestre. Alguns possuem asas cortantes ou formadas por milhões de agulhas. Costumam ter coroas de agulhas fincadas na cabeça, em um arremedo de uma auréola. É comum serem confundidos com anjos caídos ou até mesmo se infiltrarem nas ordens dessas criaturas para as destruírem por dentro. Alguns abismais do Parricida conseguem tomar a forma de luz tão completa que a ilusão lhes permite caminhar entre os paradisianos em um disfarce quase impossível de ser descoberto.

## ZARCATTIS

**Alcunha:** Besta Fera, Hastitep, Maldade Inerente do Ser.

**Montanha:** Cárcere das Feras, Oitava Montanha.

**Desejos:** Brutalidade, Irracionalidade, Caçada, Instinto Primitivo.

A violência de Zarcattis não é como a de Kriene Lavi. A Besta Fera é um animal que caça, mata, trucidada, esquarteja por instinto apenas. Não usa armas além da estratégia de caça presente no sangue de qualquer predador e as garras e dentes. Ele corre pelas trevas e paralisa suas vítimas de medo. Devora-as sem sentir prazer ou repulsa pelos gritos. Apenas come e volta a caçar com brutalidade. Deixa restos por onde passa, pois seu objetivo não é se alimentar, mas atacar e massacrar.

As formas de Zarcattis são sempre representações de fúria e de predadores. Ele mistura várias delas de uma vez, com garras brotando de todas as partes. Bocas cheias de presas ainda com pedaços de carne e corpos presos soltam um hálito de morte. Os pelos

estão sempre manchados de sangue e pingam em vermelho.

## SEGUIDORES

Os humanos que entram em contato com Zarcattis enlouquecem e se tornam animais. Unem-se em multidões para pilhar e destruir. Formam verdadeiras matilhas que caçam as presas mais próximas mordendo, arranhando, chutando, socando até conseguir arrancar sangue. Quando ela para de se mover, saltam para a outra. Se não há mais o que caçar, lutam entre si até restar apenas um. Aqueles que sobrevivem ao contato com Zarcattis nunca mais se esquecerão da fúria e do instinto primitivo que despertaram. Sempre temerão perder o controle novamente e sentirão aquele sussurro antigo de algo que mais parece um rosnado fraco de uma fera que apenas espera a aproximação para saltar sobre a presa. Nesse caso, a presa é a razão. Depois de ter tomado posse seguidas vezes, o instinto devora a consciência.

Os xamãs negros da África e América são os mais conhecidos seguidores da Besta Fera na Irmandade de Tenebras. Eles são caçadores que farejam os inimigos fugidios da ordem. Controlam animais e também transformam homens em animais. Adoram fazer experiências para criar a fusão perfeita entre homem e animal. Alguns deles até são licantropos que se deixaram contaminar ou amaldiçoar. Seus Caminhos são Animais, Humanos, Arkanun.

## ABISMAIS

As crias de Zarcattis tomam a forma de animais bizarros com garras e presas aumentadas. Muitas vezes são criaturas gigantescas tocadas por elementos como trevas e fogo, arrastando chamas e escuridão em seus ataques. Podem ser lobos com oito patas, chifres de gamo, rabo de escorpião, quelíceras de aranha. Podem ser

uma mistura mortal entre um urso e um lobo, tendo a força do primeiro e o faro incansável do segundo. Um tipo mais raro de abismal de Zarcattis é o caçador de mortais, uma criatura de forma semi-humana que existe apenas para caçar mortais em nome da Irmandade de Tenebras.

## TENE BRIANOS LIBERTOS

Ninguém sabe exatamente quantos tenebrianos estão escondidos na Terra ou livres para atuarem nos planos. Especula-se que sejam 13 e sempre houve boatos da destruição de pelo menos 5 deles. Novas evidências mostram que talvez esses tenham sido destruídos, mas outros estejam escondidos e nem os registros mais antigos tenham relatos sobre eles.

Sabe-se que Shaitan é um dos vivos ativos e que atua frequentemente utilizando seus demônios. É o único que se mostra prontamente e desafia a Cidade de Prata e seus irmãos ainda presos. Os outros estão em um sono milenar, cujos pesadelos se alastram pelo mundo causando desastres e demonstrando apenas um fragmento do seu poder.

Os tenebrianos inativos se comunicam com seus servos a partir de sonhos ou através de manifestações como os abismais. Mesmo dormentes, a parte de seu poder e mente que ainda funciona é de um poder tão grande que suplanta o que muitas divindades ainda ativas na Terra.

## ANGRA MAINYU

**Alcunha:** Arimã, Pai das Mentiras, Senhor das Mentiras, Essência do Mal.

**Status:** Ativo.

**Desejos:** Distorção da Realidade e de Dogmas.

A divindade persa conhecida como Arimã, Angra Mainyu ou Pai das Mentiras é um campeão das trevas cuja principal arma é a mentira. Ele cria histórias dentro

de histórias, perdendo-se em mentiras tão grandes que distorcem a realidade e a mente de suas vítimas. Um alvo de Arimã nunca sabe o que realmente está acontecendo. Percebe que sua vida começou a mudar e tudo o que crê perde sentido. Começa com uma tortura quando a pessoa tem que viver de pequenas mentiras para sobreviver. A vítima precisa criar argumentos para pequenas atitudes, pequenos atrasos ou falhas. Começa a mentir para si mesmo sobre sua culpa. Aos poucos as verdades são reveladas, no entanto distorcidas para piorar o motivo da mentira. A pessoa se vê envolvida em uma história ainda pior que se liga a de outros na mesma situação. A sobrevivência se transforma em desespero e a confiança no que é verdade e mentira se perde.

Angra Mainyu alimenta mentiras entre governantes e provoca dissimulações em qualquer instituição. Ele está na liderança de organizações religiosas, disfarçando-se de bons clérigos para conduzir aos poucos as pessoas para o caminho da perversão, intolerância e ambição. Angra Mainyu aprecia qualquer tipo de abuso para que as ambições pessoais sejam saciadas. Ele provê os meios e está na boca dos pecadores como uma fala mansa que convence os outros de suas mentiras.

A verdadeira forma de Arimã parece ser apenas uma presença espiritual que se funde em corações e mentes, permeando até mesmo objetos. Ele está no Inferno preparando seus exércitos e suas mentiras há milênios. Sua presença é sentida até o Sexto Círculo. Em todo esse território, seus divs, demônios persas, organizam-se para enfrentar os anjos Fravashi de Ahura Masda. Suas missões são as mais variadas. Eles são os únicos que violam os pactos de condução das almas. Arimã envia seus demônios para impedir que os espíritos sejam levados para o Paraíso, caça qualquer ser imortal que esteja do lado do bem e espalha o descontentamento com tudo o que vem da fé ou da luz. Ele cria rebelião onde não deveria haver e força a tirania dos

governantes para conter as manifestações, criando ódio e destruição.

O fato de Arimã roubar almas e caçar espíritos do bem é assustador para muitas divindades, porém ninguém pode retribuir com guerra total. Não se sabe como, o deus negro conseguiu subverter o pacto astral que lida com as Leis Máximas das Almas. O tenebriano destrói o equilíbrio da coleta de almas, quando a fé e ações de cada um o conduz para um Paraíso ou Inferno diferente. Sorte que ele ainda não está totalmente em atuação.

## SEGUIDORES

Os cultos de Arimã não estão ligados à Irmandade de Tenebras. Eles formam no máximo aliados ocasionais, porém muitos dos magos das trevas invejam a liberdade de trabalho que os servos do Pai da Mentira têm. Os demônios div são facilmente invocados por ele, por causa das subversões do tenebriano. É apenas o esforço dos anjos muçulmanos e fravashi que impede que haja mais dessas criaturas na Terra.

Irã, Iraque e Líbano são as principais bases de atuação do culto de Arimã. Os servos do tenebriano se disfarçam de clérigos, aprendendo tudo sobre as leis locais, tanto religiosas quanto seculares, para subvertê-las e provocar ondas de crimes e destruição. Eles são capazes de transformar eventos simples, como uma brincadeira de fundo religioso, para espalhar manifestações violentas. Os cultistas do Ocidente estão se especializando em contatar advogados e a imprensa para colocar a opinião pública contra os muçulmanos. Com a ajuda involuntária de fundamentalistas e clérigos violentos que os pacifistas islâmicos não conseguem controlar, tem sido uma tarefa fácil.

Os cultos ocidentais de Arimã gostam de criar bases perto de comunidades muçulmanas e usar seus divs para capturar as almas dessas pessoas, aproveitando-se de que os malaks são mais fracos nesses países. A pressão dos demônios e anjos

cristãos apenas dificulta o trabalho dos celestiais islâmicos.

Muitas vezes o culto de Angra Mainyu não parece tão terrível quanto o de outros tenebrianos. Suas ações são pouco vistas e poucos além dos anjos notam o roubo das almas. Os cultistas matam, mas o fazem em meio a uma rede de mentiras que disfarça seus crimes ou até os torna vítimas falsas de acusação.

Existem pelo menos seis pessoas no mundo que se julgam sumo-sacerdotes de Angra Mainyu. Já houve mais, porém eles tendem a lutar e conspirar até a morte. Dois deles são os mais poderosos atualmente. Rosalind Taylor, de Nova York, é uma descendente de iranianos que tenta ocultar ao máximo seus antepassados. Mudou seu nome e hoje vive como advogada na cidade, muitas vezes cuidando de casos contra a comunidade muçulmana. Ela invoca divs e tem três filhos meio-demônios com eles. É uma das mais influentes sacerdotisas de Arimã na Terra.

Rurik Ran é um mago persa de mais de oitocentos anos de idade, mantido vivo graças a rituais em que faz os divs retirarem a alma das pessoas e inserirem a sua em corpos mais jovens. Nasceu quando o império muçulmano já era forte e a religião masdeísta já havia decaído. Arimã já estava no Inferno e Rurik se viu cercado de anjos muçulmanos. Tornou-se um clérigo e se disfarçou até mesmo para os malaks. Seus divs adquiriram habilidades de mentira tão grandes que podiam até mesmo mudar sua essência e parecerem anjos. Seu prazer é torturar estrangeiros e as esposas das pessoas cujo corpo habita no momento. Tende a oferecer os espíritos de todas elas e de seus filhos para Arimã. A maioria deles o odeia tanto que se torna demônios após a morte e, sob as mentiras de Arimã, imagina que servindo o tenebriano pode se vingar do pai.

## ABISMAIS

Arimã não tem abismais sob seu serviço. Ele comanda apenas demônios do

Inferno. Há muito tempo nenhuma criatura abissal nasce de seu corpo, que se especula ser apenas energia espiritual, e ele impedirá que isso aconteça até que seja realmente necessário. Seus generais são todos infernianos que contatou séculos atrás, quando atravessou a barreira de Tenebras.

## DAGON

**Alcunha:** Senhor das Profundezas, Amarga Salvação que Vem da Água.

**Status:** Desconhece-se, especula-se que ativo.

**Desejos:** Desconhece-se.

A primeira prova da existência de Dagon está em sua citação bíblica, um livro de profunda importância para qualquer pesquisador do oculto no Mundo de Trevas. O deus obscuro é citado em 1 Samuel, capítulo 5. Era uma divindade muito cultuada pelos filisteus que cresceu em poder durante eras e tentou consumir os hebreus em inúmeras guerras. Os abismais de Dagon brotavam do mar e dos rios, andando por plantações e desertos até chegarem aos servos de Demiurgo. Batalharam contra anjos enquanto puderam até desaparecerem misteriosamente.

Ninguém ouviu falar de Dagon por pelo menos um milênio. Ouviu-se história de embarcações que desapareciam no Oriente Médio, de grupos de anjos devorados após sobrevoarem os mares ou grandes rios, porém nunca houve sinal de que realmente fosse o deus. Dizem que ele dormiu, consumindo algumas poucas presas e descansando aliviado nas profundezas.

Ele é representado pela figura de um homem barbudo com cauda de peixe ao invés de pernas. É uma representação que voltou aparecer em sonhos de habitantes do Oriente Médio e, recentemente, de marinheiros no Atlântico. Segundo os anjos muçulmanos, ele despertou e agora nada nas fossas oceânicas, descansando cada mês em uma, enquanto seu culto volta a crescer. Cada vez que para, novos abismais crescem vindos de seus sonhos e de sua carne.

## SEGUIDORES

Dagon existe para levar fertilidade e boas plantações para seus servos. Ele os protege da fome, pedindo apenas almas e carne humana em troca. Necessita de sacrifícios para sobreviver. Toda sexta-feira, uma vítima é afogada em um ritual para alimentar a divindade negra. Depois de sequestrada e pintada com os símbolos de Dagon, ela é amarrada e jogada na água. Assim que seus pulmões se enchem d'água, sua alma escapa do corpo e é consumida pelo tenebriano. O ritual permite que anjos sejam sacrificados também e, não importando os poderes que possuem, eles também se afogam.

Ninguém sabe o que Dagon realmente deseja, porém seus cultos se espalham onde haja fome. Muitas mentes torpes imaginam que o preço a se pagar para ter uma boa colheita é bom. Antes perder uma criança do que deixar que muitos morram de fome, pensam eles. Muitas almas boas se assustam com esse pensamento desesperado e lutam para acabar com os sacrifícios. O difícil é dizer quais os planos maiores que uma divindade como essa tem. Outros cultos planejam aberturas de portais, guerras e massacre. Dagon se satisfaz com pequenos cultos e sacrifícios. Os anjos imaginam que há um plano maior. Uma missão recentemente enviada para algumas ilhas da América Central simplesmente desapareceu. Mais de 100 anjos sumiram sem deixar vestígio.

O atual alto-sacerdote de Dagon é Ayman Ef'Rassul, um poderoso mago das águas. Ele viajou para a Polinésia recentemente e voltou de lá com a cabeça do antigo alto-sacerdote. Quer restabelecer o culto de Dagon entre os povos de origem semita e recomeçar a luta contra os anjos, que foi o objetivo do deus negro há milênios. Enquanto organiza abismais e magos aquos, Ayman faz contato com todos os cultos de Dagon e procura lugares onde a fome prospera para encontrar novas pessoas

dispostas a fazerem sacrifícios para alimentar seus familiares.

## ABISMAIS

Dagon cria servos com aparência ligada a criaturas marinhas, muitas vezes misturando espécies. Alguns são humanos com tentáculos no lugar de cabelos ou dedos. Existem outros humanóides com cabeça de lula ou polvo. Alguns possuem a aparência de criaturas já extintas como dinossauros ou tubarões gigantes nascidos dos piores pesadelos da humanidade.

O culto de Dagon tem abismais muito ativos principalmente no Oriente Médio e na Polinésia. A cada dia, mais tribos e comunidades se rendem a esses seres em seus sacrifícios.

## ENÓKR'UÁSİH

**Alcunha:** Ignorância, Carcereiro de Deuses.

**Status:** Inativo.

**Desejos:** Insipiência, Obscurantismo, Alienação.

Enókr'Uásih é um nome inventado a partir de um fragmento inscrito em pedra encontrado em um bolsão em Spiritum. Naquele pequeno reino, próximo ao Abismo, estava o chamado Monumento à Ignorância, erguido há muitas eras por antigas divindades iluminadas derrotadas. Era uma obra destinada ao lamento da morte de um tenebriano que, ao invés de ter sido destruído, deveria estar no Abismo.

Dizem que a Ignorância foi destruída por Demiurgo. Conta-se que o edheniano e o tenebriano se encontraram em Spiritum e lá ocorreu a batalha em que o corpo dessa criatura foi despedaçado, sobrevivendo apenas sua essência espiritual que teria se infiltrado em almas e corpos dos humanos. Outros contam que Demiurgo encontrou Enókr'Uásih após enfrentar o Desconhecido

e, na verdade, teria feito um pacto secreto com a criatura. Um pacto que envolveria com a prisão de criaturas iluminadas.

As lendas variam, porém é bem sabido que a Ignorância não tem corpo físico. Ela está nas almas humanas há tanto tempo que nem se sabe quando surgiu na Terra ou o que teria feito para se manifestar com uma frequência tão grande ou em tantas áreas diferentes. Símbolos de cultos antigos a Enókr'Uásih mostram-no como uma sombra em volta da Terra, com uma chave dentro do globo. É um dos motivos de ele ser chamado de Carcereiro da Terra. Os desse apelido iriam desde o uso e abuso da ignorância e alienação das massas para aumentar seu controle a partir de religião e política, uma possível prisão de divindades iluminadas que há muito foram expulsas de Éden ou até evitar que surjam mais magos na Terra.

A história dos deuses iluminados presos é uma das mais famosas. Sabe-se que iluminados podem ser também descendentes de Éden e um meio de prender essas criaturas é impedir que sejam louvadas. Certos deuses são tão terríveis que manter a humanidade longe deles pode ser considerado melhor. Assim dizem alguns estudiosos que querem defender as ações de Demiurgo, supondo que uma dessas histórias sejam verdadeiras. Manter a humanidade ignorante dos deuses do Abismo seria outra ideia ou até mesmo impedir que uma criatura como Varrax Trikarus se manifeste. Há muito que se estudar e falar sobre o assunto. Talvez seja preciso que a humanidade se ilumine mais para entendê-lo. Ou volte a se iluminar, como dizem alguns.

Ignorância pode ser uma figura masculina ou feminina nos cultos. Muitas vezes é considerado um ser assexuado, simplesmente um espírito, uma palavra ou um estado. Ela dorme nos corações dos homens e tem pequenos relances de despertar para calar almas que ousem demais, engolindo-as e deixando apenas mentes rasas. Dizem que ela irá despertar no Dia da Renovação que terá seu nome trocado para Libertação.

## SEGUIDORES

A Ignorância nem precisaria de cultos organizados. Ela é um mal que se espalha fácil e imperceptivelmente na humanidade. É usada por líderes políticos, religiosos e empresariais para garantir sucesso em suas lideranças. Até mesmo organizações que lutam contra as forças de Tenebras acabam por ativar Enókr'Uásih quando se escondem e lutam para permanecerem secretas. Algumas vezes, torna-se um mal necessário, mas que sempre vai se aprofundando.

Os magos das trevas que apoiam Enókr'Uásih podem fazer parte ou não da Irmandade de Tenebras. Não possuem uma facção definida dentro da seita, agindo mais figuras ocultas que são chamadas para eliminar aqueles que sabem demais ou cujo conhecimento se tornou perigoso. São peritos em magias para apagar mentes ou rituais para prenderem criaturas mágicas e espíritos. São especializados nos Caminhos dos Humanos, Spiritum e Trevas.

Um grupo especialmente temido de magos de Enókr'Uásih é chamado de Sensores. Eles vasculham as mentes humanas e de magos para descobrirem qual seu grau de conhecimento. Quando descobrem algum perigo para o culto de Enókr'Uásih, eliminam-no com rituais que tornam a vítima ignorada por todos que um dia a conheceram. São inimigos ferrenhos dos seguidores de Parshallas.

## ABISMAIS

A Ignorância não tem mais corpo físico para gerar abismais. Ela nem precisa disso, quando pode simplesmente influenciar quase qualquer mortal da Terra para fazer o que quer ou impedir que ele faça algo simplesmente alienando-o para se perder em pensamentos ignóbeis. Algumas vezes, ela concede poderes a um humano qualquer que passará a caçar criaturas sobrenaturais, magos ou seres iluminados. Essas pessoas nem sabem por que odeiam

ou querem a morte desses seres, simplesmente procuram e matam desconhecendo o mal que estão fazendo para a evolução espiritual da humanidade.

## O'DIUM

**Alcunha:** Último Filho de Tenebras, Ódio, Primogênito das Trevas.

**Status:** Inativo.

**Desejos:** Ódio.

A origem de O'Dium é discutida pelos magos desde que se teve a primeira evidência de que algumas manifestações de raiva e agressão de algumas pessoas ou até culturas inteiras suplantavam explicações psicológicas humanas. Os magos das trevas passaram a procurar desesperadamente por essa criatura, para louvá-la e usar seus poderes nas batalhas contra as forças da luz. Não precisaram procurar muito para descobrir que ela já estava dentro deles, alimentando-se do ódio que sentiam e às vezes até o aumentando.

Ocasionalmente, O'Dium despertava e transformava a pessoa que possuía em uma pira de amargura e violência que se espalhava com assassinatos ou manipulações para eliminar um alvo. Era um simples evento que levava estrategicamente a uma reação em cadeia que logo criava mais ódio e batalhas. Nunca foi preciso muito esforço para que o tenebrano pudesse ter alimento ou alvos para seus desejos. Essa faceta negra sempre esteve no coração humano e ele só necessitava de um incentivo para aumentar ou gerar a habilidade de odiar.

A origem e os usos que O'Dium faz de seus poderes é que o gera suas alcunhas e as histórias de seu nascimento. É dito que o ódio é uma reação ao que causa medo, injúria ou raiva. Dito isso, os pesquisadores de Tenebras comentam que O'Dium nasceu alimentando-se de todo o mal que os deuses negros causaram em Tenebras e nos mundos posteriores. Outros comentam que ele foi a primeira divindade a crescer a

partir do coração de seus pares e ajudá-los a desenvolverem o que são hoje. Uma das hipóteses mais recentes relatam que O'Dium foi, simplesmente, a manifestação das últimas criaturas presas em Tenebras, um relato de seus sentimentos para com o Universo, sua grande vingança, o último filho de um mundo destruído.

É certo que ao menos criaturas como Preconceito tenham uma relação estreita com Ódio. Os dois estiveram próximos em seus rituais e cultos por muito tempo e criaram relações de mutualismo para sobreviverem. Mesmo com a chegada de O'Dium muitos séculos antes na Terra, é possível que tenham mantido contato e que o Último Filho de Tenebras tenha ajudado o aliado a atravessar a Barreira Entre os Mundos.

Ódio é outro tenebriano que não possui corpo físico. Ele o perdeu há séculos para aumentar sua facilidade em espalhar-se pelos corações dos mortais e até mesmo dos deuses.

## SEGUIDORES

Os cultos ao Ódio crescem com tanta facilidade quanto desaparecem. Existem milhares de células que cultuam O'Dium indireta ou diretamente sem saber na maioria das vezes que estão lidando com um tenebriano. São grupos que se unem por uma causa de raiva para eliminar inimigos ou expressarem uma violência que os deixa agitados. O'Dium confere os poderes que eles precisam e os deixa expandirem. Se forem derrotados, o tenebriano simplesmente continua seu caminho.

Os magos das trevas que seguem O'Dium são grandes pesquisadores da natureza humana. Sua ligação com a Irmandade de Tenebras é a de pequenas alianças quando é necessário. São conhecidos por gerarem tumultos entre as facções da Ordem das Trevas e é dito que eles ajudaram muitos desses magos a odiarem tanto o grupo que os fez se juntarem a Tsorubél. O motivo disso foi simplesmente um rompante de raiva que

O'Dium, manipulado por Shaitan, teve contra seus irmãos e declarou-lhes inimizade por um breve período. A Irmandade não se impressionou com o fato, visto que tais tumultos e relações contraditórias são comuns dentro da ordem. Eles apenas enviaram cada um dos conspiradores para uma das Montanhas do Abismo para tortura eterna e hoje contam com a ajuda dos magos de O'Dium na luta contra os magos das sombras.

Os magos de O'Dium são especialistas nos Caminhos dos Humanos, Arkanun e Spiritum. Lidam com maestria com as Formas para entender o ódio e o que o gera, criar esse sentimento e controlá-lo em humanos, demônios e espíritos. Atualmente alguns grupos estão se adaptando a usar essas magias em criaturas de Paradísia.

## ABISMAIS

Não se sabe quais são os abismais servos desse tenebriano. Algumas vezes surgem espíritos já chamados de elementais do ódio, seres que nada mais são que uma nuvem de sentimento negativo que causa desgraça onde passa. São capazes de se disseminar entre seres humanos e dividir sua essência para dominar.

## TEZCATLIPOCA

**Alcunha:** Espelho Fumegante.

**Status:** Desconhecido.

**Desejos:** Destruição, Caos, Dominação.

Grande parte do panteão asteca era formado de deuses refugiados de Ark-a-nun ou Infernun. Apenas um deles era uma criatura mais poderosa, vinda de planos inferiores. Era a divindade mais temida da América Central. Tezcatlipoca lutou contra todos os deuses do panteão, procurando eliminá-los e tomar posse do império asteca. Foi a chegada dos anjos e dos espanhóis que estragou seus planos. Já

havia expulsado Quetzalcoatl, a Serpente Emplumada, seu principal inimigo, e agora bastava vencer Huitzilopochtli, o deus sol, e Tlaloc, deus da chuva e do trovão, para demonstrar que era o líder por direito. As lutas da conquista do México destruíram suas forças. Tezcatlipoca tinha poucas manifestações na Terra, pois parte de sua essência ainda estava presa em Ark-a-nun, onde ainda lutava contra as fortalezas dos sobreviventes arkanitas. A presença angelical e a indução da força pensamento arremessou uma terceira parte dele para o Inferno. Cercado por inimigos e sem sacrifícios para alimentar sua estadia na Terra, ele foi obrigado a se refugiar. Entrou em hibernação debaixo das montanhas do México e passou a descansar para se recompor.

Tezcatlipoca é temido e reverenciado pelos cultos tenebrianos que ainda sobrevivem no México. Suas formas variam, mas muitos o associam com uma neblina densa que reflete os piores futuros possíveis para quem o encara. Outras vezes surge como um gigante segurando sua própria cabeça ou como um jaguar de olhos flamejantes. Dizem que ele pode enxergar tudo no mundo através do Espelho Fumegante e pode trazer tanto fartura quanto destruição, uma sempre ligada à outra. Alimenta-se do medo e devora a carne de covardes com eles ainda vivos, impedindo que desmaiem enquanto os dilacera. Ama a guerra e a fraude.

Ele exige sacrifícios de sangue e nunca está saciado. Bebe o sangue das pessoas até regurgitar e depois voltar a se alimentar. Anseia por sexo com frequência, exigindo que virgens sejam lançadas em locais ocultos para que obtenha prazer. Algumas vezes manda que sejam fervidas vivas para que suas almas sejam enviadas para ele através da fumaça do carvão ou pelo vapor.

## SEGUIDORES

Tezcatlipoca foi uma divindade asteca, porém conseguiu tanta influência

que seu culto se espalhou pela América Central e alguns países da América Latina. Tornou-se um Deus Jaguar e um Deus da Destruição que exigia sacrifícios para manter o povo vivo. Teve vários nomes e ainda é bastante conhecido e temido. Seus sacerdotes formam pequenas células pouco ligadas que invocam tanto demônios quanto abismais criados a partir do corpo meiodormente de Tezcatlipoca. Quando banham a carne negra do deus e lhe entregam uma alma, um abismal nasce e sai da escuridão para a Terra para caçar.

Muitos arkanitas que sobreviveram à invasão espanhola e continuam na Terra se aliaram a Tezcatlipoca, encontrando nele o único aliado para evitarem as caçadas dos anjos ou o ataque de outros deuses que tentam competir pelos poucos cultos indígenas que sobreviveram.

Ainda não se sabe o que Tezcatlipoca está fazendo ou quais são seus planos. Sua inatividade é estranha até para seus cultistas e o número de abismais que tem nascido de seu corpo tem crescido. Alguns especulam que o tenebriano morreu de algum modo e agora sua carne está liberando todo o mal acumulado de eras. Outros contam que cada abismal é parte do deus negro, dividindo-se aos poucos para se espalhar pelo mundo e alimentar-se mais facilmente do sangue que seus cultos não têm conseguido prover.

Maria Lucia Gonzalez é a grande sacerdotisa de Tezcatlipoca na Cidade do México. Dizem que ela morreu em sacrifício ao deus, porém sua alma renasceu quando ela conseguiu satisfazer o Espelho Fumegante em suas necessidades sexuais. Maria Lucia é uma mulher linda, o melhor da mistura do sangue latino. Tem modos de gato e se move elegante e delicadamente. É vaidosa, porém tem uma necessidade sexual que assusta os cultistas. Dizem que ela já foi consorte de homens, mulheres, demônios e abismais, não perdendo tempo com escolhas. Coordena os sacrifícios sem frieza em suas ações, mas com uma paixão e devoção de que está genuinamente apaixonada pelo deus negro que a ressuscitou. Ela mata por ele, gera filhos

que afoga em água fervente para que Tezcatlipoca se alimente de almas puras.

## ABISMAIS

As crias de Tezcatlipoca sempre possuem uma grande mistura de características humanas e de animais, principalmente o jaguar. As trevas e o fogo são seus principais elementos.

## VERWOESTING

**Alcunha:** Doença, A Tortura da Morte.

**Status:** Ativo.

**Desejos:** Doença, Dor, Morte.

A ideia que deu origem a Verwoesting está incrustada na vida. Dizem que praticamente nasceu junto dela. É o medo da morte, a sensação visceral da obliteração. É aquela parte de todo ser vivo que diz que haverá um final. É o que faz toda cultura crer em um Dia do Juízo Final e tentar criar uma mitologia sobre uma pós-vida melhor. No entanto, por mais imagens que o ser humano cria, Verwoesting estará lá, devorando a fé e aumentando o medo da morte. Ele fará crer que a morte será dolorosa e concretiza esse sentimento. Verwoesting torna a passagem para a pós-vida cheia de dor. O momento em que o espírito desliga-se da carne é cercado de uma sensação quase intolerável, uma maldição que está em todos na Terra. São os anjos, demônios, valquírias e outras criaturas encarregadas de fazer a passagem para os Paraísos e Inferno, chamados psicopompos, que cuidam para que a maldição do Deus Negro não surta efeito todas as vezes.

Verwoesting representa a morte nos sentidos mais terríveis. Ele torna o processo lento. É o câncer que corrói aos poucos e cerca toda uma família de sofrimento, na expectativa de um momento final que nunca chega. Alimenta-se dessa dor e da carne apodrecida que padeceu durante meses ou

anos. Ele ri da esperança e da luta pela sobrevivência, devorando lentamente a fé e deixando apenas uma casca amargurada que enfim libertará uma alma que não terá outro destino a não ser vagar choramingando entre os mundos. Então Verwoesting estará lá para devorá-la.

As grandes epidemias e novas doenças que surgem avassaladoras fazem parte do trabalho de Verwoesting. Ele pode ter as crias ou então estará lá para se alimentar delas.

É bem sabido que Verwoesting está na Terra há muitos milênios. Dizem que ele atravessou a Barreira antes mesmo que Arimã ou Shaitan. Não que tenha o feito com seu corpo físico, mas através de uma influência perniciosa que vaga pelo plano espiritual. Os cultistas de Verwoesting sonham que o corpo de seu mestre está abaixo de alguma montanha e enxergam uma criatura apodrecida, com almas entrando e saindo dos poros, enquanto vermes devoram a carne negra e mal cheirosa.

## SEGUIDORES

O primeiro pedido de todo cultista de Verwoesting é escapar da morte. Todos os servos do Senhor da Agonia querem se tornar imortais. A ideia de um mago se tornar um lich nasceu desse deus obscuro. Ele criou o ritual e o passou adiante. Ainda circulam histórias de que esse tenebriano teria sido o primeiro lich, alguém que escapou do conceito da morte convivendo com ele.

Os cultistas de Verwoesting vivem em verdadeiras polêmicas sobre a eutanásia, hora defendendo, hora atacando a ideia. O que eles querem é polemizar e fazer as pessoas pensarem na morte e no sofrimento. Só assim elas pensarão no poder do deus negro. Não importa que passem a louvar outros deuses em meio a isso. Cada vez que rezarem para escaparem do medo da morte ou do sofrimento, Verwoesting se alimentará do medo.



O sumo-sacerdote de Verwoesting é um lich vivo há tanto tempo que mal sabe de onde veio. Tarforeth vive recluso nos Balcãs, recebendo os cultistas durante as luas novas. Em novembro, ele sempre viaja para algum país para entrar em contato com o culto e espalhar terror. Dizem que ele é capaz de provocar câncer com apenas um toque. Pode colocar uma pessoa com insuficiência cardíaca com rituais simples. Tarforeth tem prazer em amaldiçoar alguém com uma doença, porém é capaz de muito mais do que isso. Ele tem poder para invocar as piores agonias de Verwoesting. Pode fazer alguém oscilar entre a vida e a morte durante anos. Tortura as pessoas e alimenta-se da dor do exato momento da morte.

Tarforeth invoca vários abismais de Verwoesting para caçar anjos da morte e quaisquer psicopompas. Os Dalil (anjos

muçulmanos, ver *Jyhad: Guerra Santa*), são os maiores inimigos do culto de Verwoesting. Eles combatem os abismais que procuram atormentar os humanos e fazer com que a morte seja percebida como uma entrega do espírito a Allah, o Misericordioso.

## ABISMAIS

Os abismais que o servem Verwoesting são verdadeiras representações da morte. Alguns copiam a aparência de seu mestre, porém outros assumem as formas cadavéricas com mantos, enquanto há aqueles que parecem zumbis. Se assumem aparência humana, sempre possuem manifestações de doenças como pústulas, feridas, carne necrosada, cheiro intolerável e vivem se alimentando das mortes e

desgraças causadas pelas epidemias de todo o mundo. As formas de vermes ou parasitas gigantesco também são comuns.

## VORUR'TEILBLUT

**Alcunha:** Preconceito.

**Status:** Ativo.

**Desejos:** Intolerância, Guerra, Preconceito.

A Terra sempre esteve repleta de preconceito e intolerância. Nunca foi necessário um tenebriano para que culturas e povos se odiassem, se chocassem e se destruíssem. A chegada de Vorur'Teilblut foi um anúncio do quanto a história pioraria daí para frente. Já na Segunda Guerra Mundial, quando o deus negro surgiu na Alemanha, o preconceito ameaçava separar a humanidade em tantos grupos que apenas facilitariam a dominação por parte dos tenebrianos, diferente do que a Cidade de Prata quis quando pensou em criar a Cristandade, unindo todos os povos em uma só religião sob seu domínio.

Preconceito surgiu em seu corpo físico, alastrando sua energia tenebrosa até chamar a atenção dos deuses nórdicos e dos anjos da Cidade de Prata. A luta para pará-lo encerrou-se apenas em 1944. A destruição do corpo físico do tenebriano foi uma vitória que aliviou os paradisianos, sem que eles entendem-se no momento que o deus negro não se importava. A alma corrompida do tenebriano separou-se da carne milenar para infiltrar na essência espiritual de anjos, filhos do trovão, soldados de vários países que lutavam na Alemanha e refugiados. A partir daí, foi carregado pelo mundo todo e pelos vales espirituais. Hoje ele está em toda parte, alimentando-se de corações intolerantes.

Vorur'Teilblut poderia ter aparecido em qualquer cultura da Terra e ganhado força em qualquer outro lugar, porém a Alemanha da Segunda Guerra o atraiu por causa do credo nazista. Ali o poder dele floresceu, alimentando-se da maldade humana, dos campos de extermínio. Sem

corpo físico, o deus negro, mais conhecido como Preconceito, espalhou-se pelos corações dos homens, regozijando-se com a maldade que enxergava nas almas. Em poucos anos, já estava em todos os continentes da Terra, disfarçado de um sentimento tão comum no homem que poucos eram capazes de reconhecer o tenebriano. Ele é a xenofobia, o medo do que é diferente.

Toda organização deve tomar cuidado para não ser contaminada pela influência de Vorur'Teilblut. Ele se liga a um simples sentimento de preconceito contra o credo, cor da pele ou origem e ali se instala para nunca mais sair. Faz o sentimento crescer até que chega a uma fúria assassina. A expressão limpeza étnica está profundamente enraizada no coração de quem foi tomado pelo Preconceito.

## SEGUIDORES

Os seguidores de Vorur'Teilblut raramente sabem que estão seguindo a um tenebriano. Apenas aqueles de nível mais alto na hierarquia entendem que são gerais a serviço de uma divindade obscura. Existem pelo menos seis grandes cultos do Preconceito na Terra. Um deles está instalado na Alemanha e cresce novamente na Europa. Está apoiado em ideais nazistas, porém em um sentido mais amplo, congregando parte da elite europeia para eliminar imigrantes e restaurar o esplendor dos colonizadores.

Os outros cinco cultos estão baseados no Japão, em Israel, no Irã, na África e nos Estados Unidos. O culto norte-americano já esteve mais forte, passou por alguns ataques da Escola de Yamesh, porém está se reabilitando, infiltrando-se entre os militares. Um fato importante para se ressaltar é que esses cultos não se toleraram. Podem se aliar algumas vezes, mas é da natureza deles querer que apenas um sobreviva. Criam guerras entre si, arrastando outras organizações.

Vorur'Teilblut é contraditório como todo tenebriano. Ele se espalha em várias

culturas, porém só pode permitir que uma sobreviva, então manipula seus próprios cultos para destruírem uns aos outros levando o máximo de vítimas consigo. Sabe que se um deles for derrotado, poderá migrar sua essência para a organização vencedora, mesmo que essa não seja um culto tenebriano. Enquanto houver intolerância, Vorur'Teilblut sobreviverá.

A organização de um culto de Vorur'Teilblut segue um princípio básico. Seus membros se unem por similaridade, por serem fiéis às tradições e à cultura. À medida que são iniciados, vão se tornando mais fanáticos por esses princípios, a ponto de matar familiares e amigos que se desviem do caminho. Para eles, a traição ao credo de sua nação, cultura ou o que quer que seja base do culto é uma questão de honra a ser tratada pela morte. Seus contatos principais são as forças militares e religiosas e o alvo da propaganda quase sempre é a proteção dos valores familiares e da pureza do sangue, da cultura ou da hegemonia da nação. É normal que persigam minorias ou consigam alvos para concentrarem seu poder de fogo e aumentarem a adesão ao culto antes de expandirem para ataques maiores.

## ABISMAIS

Preconceito não tem abismais há muitos anos. Ele tem poderosas manifestações entre alguns humanos, conferindo-lhes alguns poderes demoníacos.

## INFERNIANOS

Os seguidores dos infernianos formam cultos menores, como se fossem especializações das grandes facções da Irmandade de Tenebras. Os nativos de Infernun viram seu mundo ser destruído, porém não foram todos que se perderam em ódio aos tenebrianos por causa disso. Alguns se entregaram de bom grado para se tornarem servos dos deuses negros. Nem

todos se tornaram servos diretos, mas seus cultos se aliam com frequência à Irmandade de Tenebras, funcionando como grupos de ação especializados em funções que a Irmandade não quer gastar sua energia no momento.

Os infernianos aqui descritos estão todos na Terra e em plena atividade, seja através de suas seitas ou pessoalmente. Suas fichas são apresentadas para mostrar que, diferentes dos tenebrianos, é possível que mortais possam vencê-los, apesar de ser quase impossível conseguir destruí-los com força bruta. Seria necessário usar inteligência, conspiração, rituais e objetos mágicos que renderiam grandes campanhas até que os personagens finalmente pudessem enfrentar essas criaturas.

Todo inferniano tem corpo físico e até um espírito, apesar de ambos estarem corrompidos pela energia tenebrosa do mundo morto-vivo de onde vêm. Isso os afeta de várias maneiras, seja os enlouquecendo ou os enchendo de dor e ódio. E toda essa raiva é descontada na humanidade e em anjos. Muitos descobriram que um meio de aliviar a dor é através de sacrifícios ou louvor. Essa fé os alimenta e permite que a dor pare, pois energias de um plano mais puro fluem lentamente para eles, em uma sintonia que não danifica seus copos, mas os limpa sutilmente da desgraça espiritual que os domina. Nunca conseguirão se limpar totalmente, pois isso significaria sua destruição, mas seus seguidores são como uma droga da qual não conseguem mais se livrar.

As estatísticas desses demônios possuem uma versão resumida dos poderes em que os poderes de aumento de atributos já estão somados.

## ERRIDK

**Alcunha:** Devorador de Anjos.

**Influência:** Irmandade de Tenebras.

**Desejos:** Devorar anjos.

O primeiro contato de Erridk com um anjo foi um acontecimento inusitado. Em uma luta titânica com um poderoso Protetore que estava caçando Luvithy, a deusa bruxa expulsou o celestial para Infernun com um ritual mágico. Erridk estava procurando por alimento quando se viu diante do anjo que se contorcia ao entrar em contato com as energias de Infernun. O Devorador de Anjos avançou sobre aquela carne macia e alimentou-se com um deleite que o deixou viciado e dependente. A partir de então todos os seus esforços foram para experimentar aquilo novamente. Se antes era parte da resistência contra os tenebrianos, entregou-se a Datringush e conseguiu passagem para a Terra após cem anos de tentativa. Foi um século de desespero para ele, que não suportava mais viver sem carne angelical.

Enlouquecido, Erridk chegou a Terra e reconheceu os magos das trevas o esperando. Foi diretamente enviado para caçar anjos que protegiam evangélicas atuando na África. Devorou todos os celestiais e os cristãos evangelizadores que protegiam. Ele ainda caça com essa voracidade e os magos de Tenebras o invocam quando anjos poderosos estão os atrapalhando. Quando não está a serviço da Irmandade, Erridk está vagando pelo mundo, espreitando locais onde os cristãos queiram evangelizar para devorá-los e impedir que cheguem até outros povos. Não o faz por problemas religiosos, mas simplesmente porque é mais fácil e divertido atacar nesses meios.

## APARÊNCIA

Erridk tem o crânio de um lobo com dentes gigantescos como quatro sabres, dois pares apontando para cima e dois para baixo. Três pares de orelhas e um focinho flamejante captam com atenção qualquer sinal de um anjo se aproximando. O corpo possui a forma semi-humana que lhe permite andar tanto sobre duas quanto quatro patas. É coberto por um pelo espesso e negro. Os membros superiores são asas de

morcego e a cauda é a de uma cascavel. Raramente assume a forma humana, mas quando o faz geralmente é a de pessoas que já matou naquele mês.

## Estatísticas

### *Demônio Inferniano*

CON 33 [52], FR 20 [44], DEX 30, AGI 20 [40], INT 30, WILL 30, CAR 9, PER 60

Dentes e Boca 110% 3d6

Garra 110% 3d6 + 14

# Ataques [5], IP 9, PVs 70 [141]

Regenera 1 PV a cada rodada

**Principais Perícias:** Barganha 70%, Briga 110%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Infernun 100%, Oculto 90%, Spiritum 50%, Rituais 100%), Escutar 190%, Estratégia 90%, Idiomas (Inglês 40%, Grego 50%, Latim 40%, Português 30%, muitas outras línguas africanas, asiáticas e indígenas), Intimidação 140%, Lábria 100%, Liderança 90%, Manha 50%, Pesquisa 80%, Sobrevivência (Deserto 100%, Floresta 140%, Planície 100%), Rastrear 160%, Tortura 140%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 3, Burocracia e Política 1)

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1-Blenden, Leitura de Auras, 2 - Esquecimento, Aversão, 3 - Sonhos, Mediunidade, 4 - Telepatia), Corpo (1-Ouvir o Coração, Enfraquecer Força, 2 - Fortalecer Força, 3 - Destruir Imunidade, 4 - Desestabilizar), Excreção (1 - Suor Fétido, 2 - Suor Ácido, 3 - Vômito, 4 - Lágrimas de Magia), Maldições (1 - Causar Doenças Naturais, Água Morta, 2 - Infortúnio), Telecinésia 2, Voz (1 - Provocar Gritos, 2 - Estourar Cordas Vocais)

**Magia:** 30 Pontos de Magia

Criar 4, Controlar 4, Entender 7, Água 1, Ar 4, Arkanun 4, Humanos 2, Fogo 1, Trevas 4, Spiritum 2

- É capaz de sentir a presença de anjos em um raio de 1000 m. Esse poder só

pode ser evitado por magias com Foco acima de 4 ou poderes de nível 5 ou maior;

- Pode enxergar o invisível à vontade;

- Possui onisciência em um raio de 30 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

## SEGUIDORES

Erridk não tem seguidores, apenas serve os magos das trevas que o invocam para fazer o trabalho necessário. Algumas vezes recebe sacrifícios de indígenas da região onde está e até usa essas pessoas para atrair os anjos e seus seguidores.

## LUVITHY

**Alcunha:** Donzela Bruxa, Deusa Bruxa Faminta.

**Influência:** Ordem de Luvithy.

**Desejos:** Bruxaria, Profecias, Carne Humana.

Luvithy foi uma bruxa de capacidade excepcional que viveu em Infernun no início da invasão tenebriana. Ela tinha sonhos sobre o futuro e soube que seu mundo estava destruído assim que o primeiro deus negro surgiu. A bruxa marchou com suas seguidoras pelas terras em chamas colhendo crânios dos magos falecidos em combate e os usando para controlar seus espíritos penados. A energia dessas almas permitiu que ela abrisse portais para fugir, precisando apenas devorar suas seguidoras para completar as forças que faltavam.

Luvithy encontrou outras bruxas e magos em Ark-a-nun. Fingiu se aliar a eles, mas assassinou-os um a um para colecionar seus crânios e continuar suas escapadas, pois sabia que os tenebrianos também destruiriam o mundo dos gárgulas. A essa altura, seu corpo e espírito já eram tão podres que faziam plantas murcharem ao redor e os cadáveres sussurravam

blasfêmias quando ela estava perto deles. Foi com a ajuda de Llyanmákchi que ela escapou para a terra em 700 a.C. e fundou a Ordem de Luvithy.

O primeiro objetivo da nova ordem era propagar o poder da Donzela Bruxa. Os covens eram criados cautelosamente como poderes fixos em pontos estratégicos. Tornavam-se necessários para as pessoas que vivam ao redor ao servirem como profetisas, porém também eram o terror que voava à noite para devorar aqueles que ousavam sair de casa sozinhos. Criaram o que pode haver de pior na fama das bruxas e das wiccas.

Luvithy já atuou como sacerdotisa em nome de Llyanmákchi. Ela aprendeu a respeitar Aquela das Visões Deturpadas e agora, sempre que dorme, sonha com a tenebriana para aprender novas magias e rituais para abrir portais. Um de seus principais anseios é saber sobre as divindades do fim do universo. Desde o fim do século XX, no entanto, Luvithy se viu em uma encruzilhada. Alura a contatou em sonhos também, sem que Llyanmákchi percebesse. Ofereceu fortuna e magias. Llyanmákchi já desconfia disso, porém espera pelo próximo passo de Luvithy.

Alguns covens da ordem entraram em guerra entre si, como reflexo dos tormentos que a Deusa bruxa tem passado. A Ordem chegou a quase se desfazer na passagem do século, porém se recuperou o suficiente para não ser devorada pelos inimigos.

## APARÊNCIA

Luvithy tem a forma de uma donzela com um crânio bovino no lugar da face. Seus dentes e chifres são afiadíssimos. Alguns vasos sanguíneos ainda brotam nos ossos brancos dessa cabeça. Ela usa trajes cerimoniais e carrega bastão e adaga nas mãos marcadas por garras enormes e veias escuras.

## Estatísticas

### *Avatar Inferniano*

CON 27 [81], FR 24 [44], DEX 22,  
AGI 20, INT 55, WILL 54, CAR 13, PER  
62

Chifres 70% 3d6

Dentes e Boca 90% 3d6

Garras 90% 3d6 + 14

Adaga Mágica 100/120 1d6 + 18

Bastão Mágico 100/100 1d6 + 16

# Ataques [4], IP 8, PVs 70 [153]

Regenera 1 PV a cada rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas  
(Adaga 90/90, Bastão 90/90), Barganha  
140%, Briga 90%, Conhecimento Proibido  
(Abismo 90%, Astrologia 130%, Demônios  
90%, Infernun 130%, Oculto 120%,  
Spiritus 90%, Rituais 200%), Diplomacia  
60%, Escutar 130%, Estratégia 90%,  
Herbalismo 110%, Idiomas (Inglês 40%,  
Grego 90%, Latim 90%, Português 30%,  
Francês 40%), Intimidação 140%, Lábria  
100%, Liderança 90%, Manha 50%,  
Pesquisa 100%, Tortura 140%

**Aprimoramentos:** Aliados e  
Contatos (Submundo 3, Burocracia e  
Política 3, Direito e Jurisprudência 2,  
Oculto 5), Bom Senso, Biblioteca 5,  
Dinheiro 4

**Principais Poderes Demoníacos:** A  
Forma Humana 1, Controle Mental (1-  
Hipnose, Blenden, Leitura de Auras,  
Previsão, 2 – Comandos Complexos,  
Mentira, Esquecimento, Aversão, 3 –  
Localização, Sonhos, Adoração,  
Mediunidade, 4 – Telepatia, Projeção  
Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração),  
Defesas (1 – Proteção vs. Fogo (3),  
Proteção vs. Ar (4), Alimentos, 2 –  
Proteção vs. Bem, 3 – Aura de Medo),  
Divindade (1- Contato, Alimentar-se da Fé,  
2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4  
– Símbolo Sagrado, 5 – Local Sagrado),  
Glifo (1 – Marca Demoníaca, 2 – Proteção  
contra Mortais, 3 – Proteção contra  
Espíritos, 4 – Proteção contra Fadas, 5 –  
Proteção contra Anjos), Maldições (1 –  
Causar Doenças Naturais, Água Morta, 2 –  
Infortúnio), Telecinésia 4, Voz (1 –



Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas  
Vocais)

**Magia:** 37 Pontos de Magia

Criar 9, Controlar 8, Entender 7,  
Água 1, Ar 1, Arkanun 7, Humanos 2,  
Fogo 6, Trevas 5, Spiritum 7

- Todos os “1” em dados jogados  
para suas magias são considerados “2”;

- Sua adaga mágica pode sugar a  
alma dos mortos e causa dano que só pode  
ser curado por magia;

- Possui onisciência em um raio de 60 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos;

- Sua elevada percepção permite que ouça qualquer som, por mais baixo que seja, em um raio de 60 metros. O mesmo vale para cheiros. Pode enxergar criaturas invisíveis até essa mesma distância;

- Seu bastão pode disparar relâmpagos que causam 7d6 de dano 5 vezes por dia.

## SEGUIDORES

As bruxas de Luvithy batalham pela supremacia da mulher usando magia, porém essa supremacia não tem nenhum equilíbrio e dita que qualquer perversão sexual, jogo ou estratégia vale para aumentar o poder. Elas só devem fidelidade ao coven e a Luvithy, ninguém mais. Podem trair facilmente qualquer outra pessoa com quem estejam lidando sem remorso. Têm uma predileção por carne humana, sempre a usando nos banquetes durante as luas cheias. Os Caminhos de Spiritum e Arkanun são seus prediletos. Usam-nos para conseguir informações sobre o futuro com seres espirituais ou para amaldiçoar os inimigos.

A Ordem de Luvithy passou por períodos conturbados nos últimos dez anos. A deusa foi tomada por visões que nenhum poder mágico foi capaz de decifrar e atacada por forças espirituais variadas, principalmente entre druidas e wicca. A instabilidade mental da inferniana e a já famosa disputa interna entre as bruxas permitiram que covens se atacassem e se destruíssem, situação que cedeu apenas quando a própria Luvithy convocou as servas para uma assembleia. Durante o evento, a deusa bruxa devorou as principais líderes e usou os poderes de seus crânios para se reconstituir psicologicamente e fisicamente.

## MALFAS

**Alcunha:** Pai dos Corvos, Carniceiro das Trevas.

**Influência:** Londres.

**Desejos:** Destruição dos magos londrinos, supremacia da Irmandade de Tenebras na Inglaterra.

Malfas nasceu em Infernun há tantos milênios que já se esqueceu de sua origem. Lembra-se de pouco além das chuvas de caco de vidro que cortavam a pele e a de sua família enquanto tentavam se esconder. Já nasceu com a alma tocada pela corrupção do mundo e viu sua mãe apodrecer enquanto crescia. A família de Malfas aprendeu magia e a utilizou para sobreviver sem tomar parte na luta contra Tenebras. Queriam apenas fugir daquela prisão. O Carniceiro percebeu que poderia abrir um portal utilizando toda a energia mágica que dispunham e o fez a partir da morte de seus irmãos, irmãs e de seu pai. Escapou para Ark-a-nun apenas para encontrar outro mundo devastado. Repleto de ódio, percebeu que não adiantaria apenas fugir e se esconder. A Irmandade de Tenebras tornou-se um caminho óbvio para ganhar força e escapar de outra prisão. Deformado pela magia, ele combateu os arkanitas e conseguiu tomar duas fortalezas antes de ganhar o prêmio de escapar para a terra.

As asas negras de Malfas abriram-se sobre Londres no fim da Idade Média. O demônio manteve-se como um mero observador durante o primeiro século. Aprendeu sobre a prisão de Mathias Szachmary e sobre o poder de Merlin, um humano que seria perigoso até mesmo para ele desafiar. O talento de Merlin era tão grande que Malfas demorou séculos para conseguir acabar com a prisão que o druida feiticeiro impusera sobre Szachmary. Suas batalhas contra o Arcanorum foram sempre veladas e utilizando demônios do Inferno como peões, o que muitas vezes fez os estudiosos pensarem que ele na verdade era um seguidor de Shaitan.

A partir do século XX, Malfas começou a reunir poder para tomar de vez Londres. O primeiro passo foi organizar os cultos de Tenebras, tanto entre os mortais quanto entre os magos. O segundo, no início do século XXI, foi libertar Mathias Szachmary, conseguindo um aliado que daria sua vida para destruir Merlin. Ele sabe que em breve o mago corrosivo atacará o druida e o manterá distraído. Agora ele pretende fazer os demônios do Inferno romperem a relação de paz com os anjos para destruir Redael, o Principado milenar que protege Londres. Ele conta com um garoto prodígio da Irmandade de Tenebras, William Harpshire, que tem demonstrado ser seu fiel companheiro nas manipulações.

Malfas não é o líder nominal da Ordem do Reino Morto em Londres, porém tem grande influência como conselheiro de qualquer grupo, até mesmo entre os demônios do Inferno. Ele é um exímio caçador de arkanitas fugitivos. Comporta-se como um verdadeiro cavaleiro e sempre fala como se fosse um líder militar, comentando estratégias. Seus olhos inteligentes sondam discretamente as almas das pessoas. Trata qualquer um educadamente, até mesmo os inimigos.

## APARÊNCIA

Malfas tem a forma de um homem negro de cerca de 3 metros de altura. Utiliza um sobretudo escuro para esconder as grandes asas de corvo. A cabeça é de um corvo com olhos tão escuros que quase somem em meio à penugem.

### Estatísticas

#### *Avatar Inferniano*

CON 23 [55], FR 18 [55], DEX 22 [33], AGI 22 [38], INT 43, WILL 51, CAR 26, PER 47

Bico 120% 3d6

Garras 120% 3d6 + 21

Lança Mágica 120/120 1d6 + 25

# Ataques [4], IP 8, PVs 70 [149]

Regenera 3 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 100/100, Lança 100/100), Barganha 80%, Briga 120%, Conhecimento Proibido (Abismo 100%, Alquimia 90%, Anjos 50%, Astrologia 90%, Arkanun Arcanorum 80%, Demônios 90%, Infernun 100%, Oculto 100%, Spiritum 60%, Rituais 140%), Escutar 110%, Etiqueta 90%, Idiomas (Alemão 50%, Árabe 40%, Grego 70%, Inglês 60%, Latim 70%), Intimidação 120%, Lábria 100%, Liderança 90%, Manha 80%, Pesquisa 100%, Sobrevivência (Cidades 180%), Tortura 110%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 5, Direito e Jurisprudência 4, Oculto 3), Biblioteca 5, Dinheiro 3

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Asas 5, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Comandos Complexos, Esquecimento, Atração, Aversão, 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, LockVogel 4 – Telepatia, Projeção Astral), Defesas (1 – Proteção vs. Ar (5), Alimentos, 2 – Proteção vs. Bem, 3 – Aura de Medo, 4 – Imunidade a Ataques Elétricos), Divindade (1- Contato, Alimentar-se da Fé, 2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes), Glifo (1 – Marca Demoníaca, 2 – Proteção contra Mortais, 3 – Proteção contra Espíritos, 4 – Proteção contra Fadas, 5 – Proteção contra Anjos), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Pele (1- Rachar (3)), Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Magia:** 32 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 6, Entender 7, Água 3, Animais 4, Ar 7, Arkanun 5, Humanos 2, Metamagia 1, Spiritum 4, Trevas 4

- Todos os “1” e “2” e jogos em suas magias que utilizam o Caminho do Ar são considerados “3”;

- Pode enxergar o invisível em um raio de 40 metros;

- Possui onisciência em um raio de 10 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

## SEGUIDORES

Malfas raramente se apresenta com aspecto divino, preferindo mostrar-se como um educado guerreiro que serve como ponte entre os mortais e os deuses de Tenebras. Ele tem alguns magos e mortais como servos em Londres e confere alguns poderes a eles. São sua elite, preparados para agirem em seu nome quando finalmente for tomar o poder da capital inglesa. Alguns demônios que o servem tomam a forma de pássaros e observam de longe. Dizem que todo corvo que aparece na Inglaterra tem seus olhos tomados para que Malfas possa enxergar através dele.

## MITZENLI

**Alcunha:** Senhora dos Abortos, Inimiga dos Deuses da Fertilidade, Inimiga da Vida.

**Influência:** Qualquer culto contra deuses da fertilidade.

**Desejos:** Eliminação da raça humana, destruição da vida.

Mitzenli é uma criatura obcecada pela destruição da vida. Ela é uma deusa esquecida que tentou se infiltrar no panteão asteca, porém foi expulsa antes que pudesse ganhar força. Ficou perdida em Spiritum por anos, até reaparecer no leste da Europa. No mesmo momento em que abriu o portal, todas as mulheres em Praga abortaram. Os hospitais transbordaram mães desesperadas e o choro se espalhou pelas ruas. Mitzenli se alimentou do sangue e dos fetos mortos. Seus seguidores, que já a aguardavam, entregaram-na todos os corpos para que se alimentasse. Ela se rejubilou com a volta triunfante e começou a conspirar para vingar-se de todos os deuses da fertilidade.

A Senhora dos Abortos existe apenas para impedir que a vida progrida. Ela não é uma força antirreligiosa que lida com direitos da mulher sobre o corpo ou

semelhante. Não pensa em política ou outras relações. Seu único objetivo é causar morte e destruição através de doenças e eliminar a vida consciente onde quer que passe. Ela é chamada de Senhora dos Abortos, pois se alimenta obsessivamente das mortes geradas nesses eventos. É assim desde que viveu em Infernun quando foi uma sacerdotisa de uma deusa da fertilidade inferniana até ter seu útero retirado e macerado após pecar contra sua divindade. Tornou-se uma bruxa repleta de ódio e começou a atuar em nome de Ukl'Tenij. Ela o segue com vontade, como uma escrava que é o tempo todo menosprezada, humilhada e torturada por seu mestre, mas que ainda sim o ama obsessivamente.

## APARÊNCIA

Mitzenli tem a forma de uma mulher pálida feita de nevoeiro, com cabelos fantasmagóricos sempre arrepiados. O rosto demonstra cansaço e raiva. Às vezes assume a forma humana, sendo incapaz de assumir um rosto feliz, a não ser quando está diante de alguma desgraça da vida.

## Estatísticas

### *Demônio Inferniano*

CON 15 [48], FR 14 [38], DEX 18 [28], AGI 18 [50], INT 42, WILL 41, CAR 15, PER 55

Dentes e Boca 80% 3d6

Garras 80% 3d6 + 12

Toque Gélido 100 3d6+ 10

# Ataques [3], IP 10, PVs 60 [123]

Regenera 1 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 80/100), Barganha 110%, Briga 80%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Anjos 30%, Astrologia 100%, Demônios 100%, Infernun 80%, Oculto 100%, Spiritum 90%, Rituais 120%), Diplomacia 80%, Escutar 150%, Etiqueta 90%, Idiomas (Árabe 40%, Inglês 40%, Latim 60%, Português 30%, Espanhol 40%), Intimidação 110%, Lábia 100%,

Liderança 80%, Pesquisa 100%, Tortura 120%

Aprimoramentos: Aliados e Contatos (Submundo 5, Oculto 5), Biblioteca 4, Dinheiro 2

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Atração, Mentira, Esquecimento, Aversão, Vanish 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, LockVogel 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração), Divindade (1- Contato, Alimentar-se da Fé, 2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4 – Símbolo Sagrado, 5 – Local Sagrado), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais, 3 – Voz das Trevas, 4 – Secar as Línguas)

**Magia:** 26 Pontos de Magia

Criar 6, Controlar 6, Entender 7, Animal 3, Ar 1, Arkanun 5, Humanos 4, Fogo 2, Terra 1, Trevas 1, Spiritum 3

- Pode gerar uma aura de energia negativa capaz de causar 5d6 + 5 pontos de dano em um raio de 30 metros 3 vezes por dia. Auxiliada por rituais e magias, ela pode expandir essa aura por até 3 ou 4 quilômetros, mas precisa de algum tempo e preparação prévia. Todas as fêmeas grávidas devem passar em um teste difícil de CON ou abortar. Para cada aborto, a inferniana recupera 1d6 pontos de vida ou pontos de magia. Caso passe do seu máximo, ela pode acumulá-los para usar nas próximas vinte e quatro horas.

- Possui onisciência em um raio de 40 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

## SEGUIDORES

Mitzenli tem apenas alguns poucos cultos espalhados pelo mundo. Ela surge mais para fazer pactos do que para ser louvada, preferindo ser um arauto de Ukl'Tenij. Sempre que aparece algum poder lutando contra as forças da

fertilidade, a Senhora dos Abortos tenta se aliar e usar seus feitiços em prol dessa causa. Atualmente, ela tem colocado alguns de seus servos infiltrados em grupos de direito da mulher, com a tentativa de corromper as propostas políticas relacionadas a abortos. Ela pouco quer saber dos motivos, dos ideais políticos ou semelhantes. Tudo o que lhe importa é conseguir mais alimentos e se vingar de qualquer divindade ou criatura que possa se sentir feliz com um nascimento.

## PYROS

**Alcunha:** Senhor Absoluto do Fogo, Chamas que Calcinam a Carne.

**Influência:** Escola de Pyros.

**Desejos:** Magia, Destruição, Guerra.

A história de Pyros (pronuncia-se *pirosh*) demonstra a diferença que poder que existe entre os tenebrianos e os infernianos. O Senhor Absoluto do Fogo já era dono desse título quando os tenebrianos pareciam ser apenas um boato em Tenebras. As pessoas nas terras de Pyros contavam da destruição causada em outro continente, porém ninguém sabia ao certo o que acontecia. Os infernianos dali já estavam tão acostumados pelo terror causado pelo mago Pyros ou tão seguros da proteção dele que não se incomodaram. Então as forças tenebrianas apareceram e Pyros chamou seus magos guerreiros para a batalha. Foram todos massacrados e apenas o Senhor Absoluto do Fogo, não se sentindo mais tão absoluto, escapou. Ele balbuciava assustado sobre a Morte do Fogo em Trevas que viera para sugar sua alma. Foi a primeira vez que alguém viu o medo em seus olhos.

Pyros foi salvo de Infernun após anos se escondendo e matando aliados e inimigos para sobreviver. Não se alimentava, mas sugava a energia de almas e corpos enquanto os queimava. Foi salvo de Infernun por Balor, um arkanita que precisava de sua ajuda para subir de posto na Escola do Fogo. Pyros se aliou ao

demônio, mas permaneceu nas sombras para não atrair os tenebrianos. Assim continuou até finalmente ser contatado por Kriene'Lavi. Como é de costume do tenebriano, o contato foi violento. Pyros precisou destruir oito abismais e matar seis magos da Irmandade de Tenebras para sobreviver. Depois disso, escondeu-se e esperou pelo próximo ataque, sabendo que não tardaria. Entretanto, ele não veio. O que chegou a Pyros foi uma carta que ele destruiu imediatamente. Espiões dos magos das sombras e magos vermelhos conseguiram recuperar apenas um fragmento final da carta: "Queime a divindade e calcine seus ossos em um mar de sangue. Que os ossos do filho dele tornem-se cinzas para que o mar negro que nos envolve alcance a força divina daqueles que nos opõem". Dias depois da carta, um mago da Escola de Pyros incendiou o próprio corpo em frente ao Vaticano. Outro fez o mesmo em Paris e mais um na Alemanha.

Pyros ainda não mostrou quais são seus planos, mas os magos da Escola de Pyros estão se armando e preparando-se para batalhas. Desconfia-se que o inferniano tenha passado para o lado dos tenebrianos e esteja pronto para servir Kriene'Lavi. Ele sempre foi um guerreiro nato, mestre de qualquer combate, principalmente da magia do fogo. É bem provável que a sede de sangue de Kriene'Lavi finalmente tenha o tocado.

## APARÊNCIA

Pyros é um imenso dragão vermelho, cujas escamas incandescentes iluminam o ambiente a seu redor e elevam a temperatura. Há uma fumaça negra saindo constantemente das asas e dos olhos. Quando voa, deixa esse rastro escuro no céu. Os dentes e garras são escuros e a grande cauda termina em espinhos. Os sete chifres e as pontas das asas possuem a forma de espadas. Costuma tomar várias formas humanas, no entanto sua predileta é a de um soldado de meia-idade com barba

branca e densa, geralmente de óculos escuros.

## Estatísticas

### *Avatar Inferniano*

CON 22 [78], FR 23 [70], DEX 18 [25], AGI 18 [28], INT 46, WILL 49, CAR 15, PER 44

Chifres 140% 3d6

Dentes e Boca 140% 3d6

Garras 140% 3d6 + 28

Espada Mágica 160/150 2d6+ 10

Hálito de Fogo 8d6, 32 m, 10x/dia

# Ataques [6], IP 10, PVs 80 [172]

Regenera 3 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 100/100, Espada 150/130, Lança 130/130), Barganha 140%, Briga 140%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Anjos 50%, Astrologia 130%, Demônios 100%, Infernun 100%, Oculto 110%, Spiritum 80%, Rituais 190%), Diplomacia 70%, Escutar 130%, Estratégia 130%, Idiomas (Árabe 80%, Inglês 40%, Grego 90%, Latim 60%, Português 30%, Francês 40%), Intimidação 160%, Lábria 100%, Liderança 90%, Manha 50%, Pesquisa 100%, Tortura 120%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 2, Direito e Jurisprudência 1, Oculto 5), Biblioteca 5, Dinheiro 5

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 2, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira, Esquecimento, Aversão, 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, LockVogel 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração), Divindade (1- Contato, Alimentar-se da Fé, 2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4 – Símbolo Sagrado, 5 – Local Sagrado), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Magia:** 31 Pontos de Magia

Criar 8, Controlar 10, Entender 7, Ar 3, Arkanun 6, Humanos 1, Fogo 8, Terra 2, Trevas 4, Spiritum 3

- Todos os "1" e "2" e jogos em suas magias que utilizam o Caminho do Fogo são considerados "3";

- Ele só utiliza sua espada na forma humana. Chamada Frgrur, ela causa o dobro de dano em seres ligados ao Caminho da Água e de Spiritum;

- Possui onisciência em um raio de 25 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

- É imune ao fogo.

## SEGUIDORES

Os magos da Escola de Pyros são fiéis seguidores de seu mestre. Capazes das mais mórbidas ações por causa dele, transformam-se em um furacão de destruição quando a ordem entra em guerra. Todos os magos do fogo do mundo estão mobilizados atualmente. Alguns líderes foram chamados diante de Pyros e os dissidentes começaram a ser caçados. Demônios e feiticeiros do fogo estão correndo o planeta para destruir os pretensos traidores e passar os avisos de guerra. Tem sido difícil provar a fidelidade à Escola e os magos estão chegando a extremos para isso.

## TANGAROA

**Alcunha:** Senhor do Mar, dos Peixes e Répteis, Aquele que Afoga Seus Filhos.

**Influência:** Magos aquos das Ilhas do Pacífico.

**Desejos:** Destruição e sacrifícios.

O mito de Tangaroa diz que ele nasceu de dois deuses primordiais, Rangi e Papa. Conta-se que essas duas divindades estavam unidas até os deuses serem gerados no ventre de Papa e lutarem para sair, separando-os. Tangaroa lutou e devorou. Ao que parece, essa mitologia das Ilhas do

Pacífico está ligada ao aparecimento dos deuses polinésios na Terra, forçando sua passagem por rituais criados por Rangi e Papa. Eles trouxeram seus filhos, juntamente com Dagon. Servindo o tenebriano, tentaram criar vários cultos. Tangaroa foi um dos deuses que mais conseguiu sucesso nessa luta. Com poder sobre os mares, ele causava terror com suas ondas que subiam pelas terras das ilhas e traziam pessoas e animais para que o deus se alimentasse.

O inferniano se deliciou com as águas da Terra. Após anos nadando em mares de sangue e ferro derretido em Infernun, depois em lagos de carne liquefeita em Ark-a-nun, ele finalmente encontrou um ambiente que o agrada. Sua essência corrompe logo as águas, o que o faz mudar sempre de local, porém sem deixar as ilhas do Pacífico. É ali que ele exige seus sacrifícios.

Os atuais planos de Tangaroa incluem criar um gigantesco ritual de sacrifício e usar as energias para se ligar permanentemente às águas do Pacífico e controlá-las a seu bel prazer. O maremoto no início do século XXI o fez pausar um pouco os planos e se esconder de medo. Ele se lembrou que não é apenas predador, mas também a presa. Agora ele quer usar os magos aquos para acabar com esse novo temor e um dos modos é manipulá-los e fazê-los atraírem forças como a Escola de Yamesh, magos muçulmanos e malaks para cuidar de outros seres que também vivem nas profundezas do Pacífico. Há lugares tão profundos em que dormem seres que nem Tangaroa desafia, mas louva e serve com sacrifícios.

## APARÊNCIA

Se o tempo está bom, ele aparece como um enorme lagarto verde com o corpo esburacado, de onde nascem constantemente outros répteis que se alimentam da carne do deus e do que estiver próximo. Debaixo d'água, ele é um peixe gigante cujas crias estão todo tempo

escamando de seu corpo para devorar o que aparece nas proximidades. Sua forma humana é a de um polinésio sempre feliz, porém com o humor volátil. Suas feições são tão volúveis quanto a água.

### **Estatísticas**

#### *Avatar Inferniano*

CON 18 [70], FR 18 [57], DEX 18 [24], AGI 18 [33], INT 44, WILL 47, CAR 20, PER 44

Chifres 110% 3d6

Dentes e Boca 110% 3d6

Garras 110% 3d6 + 22

# Ataques [6], IP 10, PVs 75 [152]

Regenera 3 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 100/100, Lança 120/130), Barganha 90%, Briga 110%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Anjos 50%, Astrologia 80%, Demônios 90%, Infernun 100%, Oculto 90%, Spiritum 60%, Rituais 140%), Escutar 130%, Idiomas (Árabe 80%, Inglês 40% e muitas outras línguas do pacífico em 100%), Intimidação 140%, Lábria 100%, Liderança 90%, Manha 50%, Pesquisa 90%, Sobrevivência (Mares 180%), Tortura 120%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 2, Direito e Jurisprudência 1, Oculto 5), Biblioteca 5, Dinheiro 5

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Esquecimento, Aversão, 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, LockVogel 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração), Divindade (1- Contato, Alimentar-se da Fé, 2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4 – Símbolo Sagrado, 5 – Local Sagrado), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Ossos (1 – Ossos Maleáveis, 2 – Protuberâncias), Pele (1- Escorregadio, 2 – Adaptação ao Clima, 3 – Mudança de Pele, 4 – Impressões, 5 – Mudança Completa),

Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Magia:** 25 Pontos de Magia

Criar 7, Controlar 7, Entender 7, Água 6, Ar 2, Arkanun 2, Humanos 2, Terra 1, Trevas 2

- Todos os “1” e “2” e jogos em suas magias que utilizam o Caminho da Água são considerados “3”;

- Movimenta-se a até 100m/s debaixo d’água;

- Possui onisciência em um raio de 10 metros, 50 debaixo d’água. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

- É imune a Água.

### **SEGUIDORES**

Os magos aquos que seguem Tangaroa são pessoas violentas e irascíveis, sempre dispostas a descontar sua violência no próximo. Vivem nas ilhas do Pacífico, observando o movimento de criaturas antigas que dormem nas fossas oceânicas. Recentemente descobriram um ser preso nas profundezas, uma criatura tão velha quanto o mundo, mais velha do que a vinda dos edheniano e tenebrianos. Agora os aquos especulam que talvez haja seres tão antigos na Terra quanto em Edhen ou Tenebras. Não sabem o que seria isso, mas os servos de Tangaroa continuam pesquisando apesar do temor de acordar algo tão velho.

### **ZARICH**

**Alcunha:** O Fim das Paixões, Caçadora de Imortais, Ceifadora da Juventude, Decadência da Carne e da Mente.

**Influência:** cultos de Angra Mainyu.

**Desejos:** Infelicidade, submissão, decadência, caçar imortais.

Os grandes generais de Angra Mainyu possuem muitos nomes, entre eles

devs, divs, daevas ou daivas. São criaturas de sangue inferniano, porém também filhos do Senhor das Mentiras. Zarich é uma demônio antiga que serve seu senhor destruindo a imortalidade dos seres sobrenaturais que encontra. Ela representa a velhice, a decadência do corpo e a senilidade. Pode destruir mente e corpo provocando decadência das funções biológicas e roubar a imortalidade de seres que a possuem naturalmente. Magos rezam para que ela não os procure e não acabe com seus rituais de prolongamento da vida. Eles se submetem a Angra Mainyu para evitar que Zarich não os persiga.

Zarich partiu de Infernun acompanhando seu mestre pelas passagens por Spiritum. Participou da batalha contra os Ahura Masda e seus Amesha Spenta, tornando-se archi-inimiga de Ameretat, Senhora da Imortalidade e Protetora das Plantas. Quando Angra Mainyu foi jogado no Infernun, Zarich o seguiu para criar seu séquito de demônios nessa nova base. Coletava almas vindas do Oriente Médio, principalmente daqueles que haviam morrido de velhice e os reunia para atormentar as famílias que ainda seguiam Masda.

Zarich transforma a velhice em um mal. Ela deturpa a vida das pessoas e corrompe a felicidade de se aproveitar bem os últimos anos de vida. Transforma a existência em um fardo e em amargura, muitas vezes favorecendo doenças como Alzheimer.

O lar de Zarich ainda é o Inferno, mas ela passeia pela Terra, alimentando-se principalmente pelo desprezo que muitas das pessoas mais jovens têm da velhice. Também luta para destruir plantas e florestas, simplesmente para antagonizar Ameretat. Qualquer criatura imortal ou que tenha sonhos de se manter nesse estado na Terra deve temer a força de Zarich.

## APARÊNCIA

Zarich parece uma velha de pele enrugada e quase azulada, doentia. Os dentes estão podres e os olhos perderam a

felicidade. Três chifres crescem em sua testa. Tem grandes garras negras e enormes asas de morcego. Veste roupas rasgadas e uma grande capa negra.

A Ceifadora raramente assume a forma de um mortal. Ela aprecia o medo que causa quando surge em forma verdadeira e faz questão de causar impacto. Quando se disfarça, raramente assume formas jovens.

## Estatísticas

*Inferniano com Sangue de Tenebras*  
CON 22 [70], FR 18 [61], DEX 18 [24], AGI 18 [36], INT 47, WILL 49, CAR 23, PER 40

Chifres 100% 2d6

Garras 100% 3d6 + 22

# Ataques [4], IP 9, PVs 80 [161]

Regenera 2 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 100/100, Lança 100/130), Barganha 60%, Briga 100%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Anjos 70%, Astrologia 100%, Demônios 100%, Infernun 90%, Oculto 90%, Spiritum 60%, Rituais 150%), Escutar 100%, Idiomas (Árabe 80%, Inglês 40% e muitas outras línguas do Oriente Médio em 100%), Intimidação 130%, Lábria 100%, Liderança 80%, Manha 60%, Pesquisa 90%, Tortura 140%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 3, Direito e Jurisprudência 1, Oculto 5), Biblioteca 5, Dinheiro 2

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 2, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Comandos Complexos, Esquecimento, Aversão, 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, LockVogel 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração, Enfraquecer Força, Enfraquecer Constituição, 2 – Fortalecer Força, 3 – Destruir Imunidade, 4 – Desestabilizar), Defesas (1 – Proteção vs. Fogo (3), Alimentos, 2 – Proteção vs. Bem, 3 – Aura de Medo, 4 – Imunidade a Ataques Elétricos), Divindade (1- Contato,

Alimentar-se da Fé, 2 – Acudir, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4 – Símbolo Sagrado, 5 – Local Sagrado), Glifo (1 – Marca Demoníaca, 2 – Proteção contra Mortais, 3 – Proteção contra Espíritos, 4 – Proteção contra Fadas, 5 – Proteção contra Anjos), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Pele (1-Perfurar (6), Rachar) Telecinésia 3, Voz (1 – Provocar Gritos)

**Magia:** 34 Pontos de Magia

Criar 7, Controlar 7, Entender 7, Água 2, Ar 2, Arkanun 7, Humanos 6, Plantas 1, Spiritum 7, Terra 3, Trevas 4

- Todos os “1” e “2” e jogos em suas magias que utilizam o Caminho Secundário da Necromancia são considerados “3”;

- Possui onisciência em um raio de 20 metros. Ouve, vê e sente tudo o que se passa nessa área, inclusive pensamentos.

- Possui rituais específicos que podem retirar a imortalidade de qualquer criatura. Pode até mesmo afetar a imortalidade espiritual, enfraquecendo o poder de uma alma a ponto que ela não consiga mais reencarnar ou sustentar um corpo em que reencarne.

## SEGUIDORES

Muitos magos seguidores de Zarich a servem por medo de perderem sua imortalidade ou de fiarem presos em uma velhice e senilidade que destruirá suas vidas. Outros fazem parte do culto de Angra Mainyu, de uma divisão especial que caça seres imortais que não se submeteram ao Senhor das Mentiras. Eles são capturados e sua imortalidade é sugada por Zarich e então libertados para que finalmente encontrem o fim de sua existência. Muitos demônios persas a servem e participam dessas caçadas.

## ARKANITAS

Os arkanitas servos dos tenebrianos são traidores vis e vingativos de sua raça.

Eles viram tudo o que a invasão dos deuses negros causou em seu mundo e ainda sim os apoiam, principalmente para se vingarem da humanidade. Essas criaturas odeiam os humanos por saberem que eles estão colaborando para a destruição de seu mundo. Também sentem inveja pelo fato de a humanidade ter um talento para a magia que nenhum arkanita tem. Em poucos milênios aprendendo, o número de arquimagos humanos suplantou em muitas vezes a quantidade de arkanitas que desenvolveu o mesmo poder nesse mesmo tempo. Dizem que a capacidade de os humanos de se tornar deuses é tão grande que tais arkanitas não conseguem pensar em outra coisa além de despedaçar essas criaturas adormecidas antes que elas despertem e acabem de destruir seu mundo natal. Se precisarem se aliar aos tenebrianos para isso, eles não se importarão.

A Irmandade de Tenebras reconhece os arkanitas em seu meio, mas toma muito cuidado com as posições em que os coloca. As disputas entre os nativos de Ark-a-nun e os humanos podem causar tanta destruição interna e tanto ódio que, apesar da alegria que isso causa dos tenebrianos, pode enfraquecer a Irmandade. Apesar dos séculos atuando juntos, só agora arkanitas e humanos servos de Tenebras estão aprendendo a conviver e aplacar o ódio e inveja que sentem um do outro.

Os arkanitas aqui descritos são antigos e há muito superaram muitas das características mortais de seus parentes mais novos. Alguns deles são quase como deuses. Muitos possuem sangue divino dos chamados Antigos Pais de Ark-a-nun.

## JAMM

**Alcunha:** Senhor dos Rios, Senhor das Águas, Senhor dos Mares.

**Influência:** Oriente Médio, Europa, América Latina.

**Desejos:** Poder.

Jamm já foi o mago líder de uma antiga ordem arkanita que lidava com as

águas. Quando o mundo começou a se perder e poucas fontes potáveis restaram, sua ordem precisou escolher entre se adaptar para lidar com a água corrompida ou procurar outros modos de lidar com o problema, principalmente tentando purificá-la para seus irmãos. Jamm escolheu misturar seus poderes aos da água podre, ainda que o fazendo discretamente. A semente do mal estava em sua alma há muito e deu origem a um ser egoísta e sedento de poder assim que o contato com as energias corrompidas do mundo catalisou o desenvolvimento de sua ambição.

A traição de Jamm foi descoberta séculos mais tarde, porém ele já atingira um status de semideus e expulsá-lo foi uma tarefa que exigiu o sacrifício de muitas vidas e heróis. O arkanita poderia ter se mantido em seu mundo natal, porém cansou-se de matar aquelas criaturas patéticas e fugiu para a Terra. Apresentou-se ao povo fenício como um deus e logo foi aceito no panteão liderado por El e Bhaal. Eles mal sabiam da serpente que haviam aceitado entre eles. Enquanto não se revelava, Jamm viajou com os fenícios, alcançando o Brasil e outras regiões da América Latina. Teve contato até mesmo com o panteão asteca. Ensinou rituais para xamãs e sacerdotes para ter contato em diversas localidades e alimentar-se de seus sacrifícios.

Jamm conspirou para tomar o Trono de Bhaal usando as ordens de magia fenícias e um pequeno exército de arkanitas que o seguia. Bhaal, na forma de Bhaal-Sapon, eliminou a maioria de seus seguidores e o expulsou da Fenícia. Desde então, Jamm tem vagado pelo mundo, nadando pelos mares e rios e contatando indígenas, pescadores e sacerdotes antigos. Ele exige sacrifícios constantemente, enquanto troca favores para lutar contra os inimigos dessas comunidades. Tem alianças firmes com os magos aquos e os magos das trevas, estando preparado para ser invocado e lutar contra quaisquer forças da luz, principalmente aquelas que descendam dos deuses fenícios.

Jamm tem a forma de uma criatura terrível de mais de dois metros de altura. Todo o corpo musculoso está repleto de olhos e bocas nas mais variadas expressões. Os dedos das mãos são formados por tentáculos que ele usa para quebrar os pescoços das vítimas jogadas na água em sacrifício. O rosto é formado por uma miríade de vermes que crescem até formarem seus cabelos que na verdade são partes maiores dos vermes que terminam em bocas com três dentes.

### Estatísticas

#### *Demônio Arkanita*



CON 17 (20) [37], FR 18 (23) [36],  
DEX 18 [35], AGI 18 [35], INT 32, WILL  
34, CAR 18, PER 35

Mordida 100% 1d6 + 2

Tentáculos 100% 2d6 + 4 [+8]

Lança Mágica 120/130 2d6 + 7 [+  
13]

# Ataques [3], IP 4 (pele) 7 (pele e  
rituais), PVs 54 + 42

Regenera 1 PV a cada 5 minutos

**Principais Perícias:** Armas Brancas  
(Adaga 90/90, Espada 90/70, Lança  
100/100), Barganha 130%, Briga 100%,  
Conhecimento Proibido (Abismo 70%,  
Anjos 20%, Astrologia 80%, Demônios  
80%, Infernuns 40%, Oculto 100%, Spiritum  
60%, Rituais 130%), Escutar 90%, Idiomas  
(Árabe 30%, Espanhol 20%, Latim 40%,  
Grego 40%, Português 30%), Intimidação  
110%, Lábia 80%, Liderança 90%, Manha  
80%, Pesquisa 100%, Sobrevivência  
(Oceanos e Rios 140%), Tortura 120%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos  
(Submundo 5, Burocracia e Política 5,  
Direito e Jurisprudência 3, Oculto 5),  
Biblioteca 5, Bom Senso, Dinheiro 5,  
Talento (Lábia)

**Principais Poderes Demoníacos:** A  
Forma Humana 3, Controle Mental (1-  
Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 –  
Mentira, Esquecimento, Aversão, 3 –  
Localização, Sonhos, Mediunidade 4 –  
Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1-  
Ouvir o Coração), Olhos (1- Sangrar os  
Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da  
Alma, 4 – Estourar Olhos), Ossos (1 –  
Ossos Maleáveis, 2 – Protuberâncias),  
Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 –  
Estourar Cordas Vocais)

**Fraquezas:** Corpo Corrompido,  
Mente Atormentada (Compulsão por  
poder), Sensibilidade a Elemento (Fogo)

**Magia:** 26 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 7, Entender 5,  
Água 6, Animais 3, Ar 1, Arkanun 4,  
Humanos 2, Trevas 5, Spiritum 1

- Todos os “1” e “2” nos dados de  
magia utilizando o Caminho da Água são  
considerados “3”;

- Movimenta-se a 35 m/s debaixo  
d'água;

- Caso seja agarrado ou agarre  
alguém, pode usar as bocas do corpo para  
morder;

- Tem visão de 360 graus.

## KOSHCHIEI

**Alcunha:** O Sem Morte.

**Influência:** Necromantes da Rússia.

**Desejos:** Aprender Magia.

A história de Koshchei é contada  
pelas lendas russas que falam sobre sua  
destruição pelos mais variados heróis e por  
sua posterior ressurreição. Ele já foi  
vencido por Dazhdbog, pelo Príncipe Ivan e  
pelo Príncipe Astrach, todos amantes de  
uma antiga deusa da morte russa, a quem  
Koshchei ama e odeia. Marena é um  
suplício na vida do arkanita desde que se  
conheceram em Ark-a-nun e lá se  
apaixonaram. Ela veio para a Terra  
primeiro enquanto ele ficou para continuar  
lutando contra os tenebrianos até se cansar  
de vez e decidir que estava do lado errado.  
Sem seu amor, que já fugira, e sem  
perspectiva de abandonar aquele mundo  
terrível, ele se vendeu aos tenebrianos,  
ensinando seu segredo de imortalidade para  
alguns magos da Irmandade de Tenebras.

O fato era que Koshchei estava farto  
de ser morto e sempre ressuscitar em Ark-a-  
nun. Na Terra, ele imaginava ter outras  
oportunidades. Para seu ódio, encontrou  
Marena copulando com vários humanos.  
Sempre a raptava e ela o traía para que  
depois fosse morto por um dos filhos ou  
maridos da deusa. Cansado das traições,  
declarou-se inimigo dela e agora está se  
aliando a quem quer que possa lhe oferecer  
o coração de Marena em uma bandeja de  
ouro e prata. A partir daí, ele pretende  
ressuscitar a parte negra da alma da deusa.

Koshchei é uma criatura esperta. Ele  
vive viajando pelos ares frios da Rússia  
procurando por novos conhecimentos  
mágicos e cheirando a morte. Alimenta-se  
de cadáveres e suga o conhecimento deles.



Ocasionalmente, toma a forma do morto e assume seu papel naquela família para atormentar as pessoas. Adora ironias e tem uma obsessão por magia que o fez entregar-se a Alura. Adora citar Tolstoi e Dostoiévsky.

A imortalidade de Koshchei se deve ao fato de ele ter colocado sua essência vital

dentro de um ovo, que está dentro de um pato, que está dentro de uma lebre, que está dentro de um baú de ferro. Apenas destruindo o ovo é possível acabar com Koshchei. As pistas até o momento levam a crer que o ovo está em uma ilha, mas que o baú se movimenta entre dimensões e, dentro dele, cara um dos animais ainda se desloca dentro de outro plano.

O arkanita possui a forma de um humano com feições draconianas. Seus chifres nascem na testa e crescem acompanhando o crânio. Tem presas grandes e usa o que parece uma mistura de manto com sobretudo. Tem a desenvoltura e carisma de um grande líder de batalha que sempre foi em Ark-a-nun, onde muitos ainda esperam inutilmente sua volta para libertá-los dos tenebrianos.

### Estatísticas

#### *Demônio Arkanita*

CON 18 (22) [30], FR 18 (22) [33], DEX 18 [30], AGI 18 [30], INT 40, WILL 34, CAR 22, PER 30

Chifres 90% 1d6

Dentes e Boca 90% 2d6

Garras 90% 3d6 + 4 [+10]

Espada Mágica 120/80 2d6 + 7 [+13]

# Ataques [3], IP 4 (pele) 7 (pele e rituais), PVs 55 + 50

Regenera 1 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 90/90, Espada 100/70, Lança 90/60), Barganha 90%, Briga 90%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Anjos 60%, Astrologia 90%, Demônios 90%, Infernun 50%, Oculto 90%, Spiritum 60%, Rituais 140%), Escutar 100%, Idiomas (Inglês 40%, Latim 50%, Grego 50%, Russo 80%), Intimidação 120%, Lábria 100%, Liderança 90%, Manha 70%, Pesquisa 120%, Sobrevivência (Terrenos gelados 100%), Tortura 120%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 5, Direito e Jurisprudência 3, Oculto 5), Biblioteca 5, Bom Senso, Dinheiro 5, Sensitivo 2

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira, Esquecimento, Aversão, 3 – Localização, Sonhos, Mediunidade 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Ossos (1 – Ossos Maleáveis, 2 – Protuberâncias), Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Fraquezas:** Barreira (sal molhado com lágrimas de virgem), Dependência (carne humana), Segredo (ovo com sua alma)

**Magia:** 27 Pontos de Magia

Criar 7, Controlar 7, Entender 7, Animais 2, Ar 2, Arkanun 5, Fogo 4, Humanos 2, Terra 1, Trevas 4, Spiritum 5

- Todos os “1” em seus dados de magia são considerados “2”;

- Se destruído, renasce em um mês com sua forma completa.

## TLAZOLTEOTL

**Alcunha:** Comedora de Obscenidades, Deusa do Sexo.

**Influência:** América do Sul.

**Desejos:** Pecados.

Tlazolteotl já foi apenas uma deusa menor do panteão asteca. Quando as divindades dos mexicas recebiam sacrifícios em Tenochtitlan, a Comedora de Obscenidades era responsável por ouvir as confissões daqueles que estavam para morrer e assim permitir sua salvação. Eles só entrariam em um dos três céus dos astecas depois de purificados. Os pecados preferidos da deusa eram os de traição, duramente punida no império. Ela atendeu as confissões durante muitos anos. Sacerdotes treinados sabiam como invocá-la e criar uma ligação para que ouvisse os erros da pessoa e purificasse sua alma. Era um ritual impressionante, que permitia que a deusa recuperasse Pontos de Magia ou Pontos de Vida a partir das confissões.

A destruição do Império Asteca desorganizou totalmente o panteão. Tezcatlipoca avançou com todas as suas forças e nem Quetzalcoatl ou Huitzilopochtli conseguiram pará-lo. Os céus astecas se encheram de almas das milhares de pessoas que pereceram durante a Conquista. Muitas divindades foram destruídas por anjos ou pelo Espelho Fumegante. Tlazolteotl percebeu que tinha poucas opções e ficar do lado vitorioso seria melhor para suas perspectivas de sobrevivência. Entrou em contato com as forças de Tenebras e conseguiu o apoio de Dekel Basemath e de Shaemallast. Para um, ela entregava as almas que queriam se purificar seus pecados. Para a outra, ela transferia parte das energias ligadas aos rituais sexuais que passou a coordenar.

Tlazolteotl anda pela América do Sul e tem um grupo fiel de sacerdotes, muitas vezes disfarçados na religião cristã, naqueles grupos que trabalham tanto com confissões particulares ou com testemunhos coletivos. Muitas mulheres também pedem sua ajuda nos partos ou para conquistar os homens na cama. Dizem que ela convenceu tanto Dekel Basemath quanto Shaemallast a aceitá-la através de sedução.

A Comedora de Obscenidades está tentando se aproximar de Tezcatlipoca, pois teme que um dia ele venha a caçá-la. Enquanto isso, observa o possível renascimento dos deuses astecas. É dito que Quetzalcoatl está voltando e Huitzilopochtli reavivou recentemente os Três Céus. Tlazolteotl ainda está confiante de que tomou a decisão certa e ainda está do lado vitorioso, mas não hesitará em utilizar seus poderes de sedução para convencer o panteão asteca a aceitá-la novamente.

Ela é uma das poucas deusas arkanitas que consegue assumir a forma humana sem ter a aparência modificada. É sempre uma mulher de pele morena e de cabelos negros longos e lisos. É cativante e sedutora, com formas sensuais. Veste-se com mantos sacerdotais colados ao corpo, revelando suas curvas. Sua forma verdadeira tem cabelos feitos de trevas,

olhos negros e unhas negras, porém ainda é uma beldade.

### **Estatísticas**

#### *Demônio Arkanita*

CON 17 (35), FR 18 (28) [30], DEX 18 [30], AGI 18 [35], INT 35, WILL 40, CAR 45, PER 32

Garras 80% 2d6 (+ 7) [+9]

Adaga Mágica 110/120 1d6 + 13 [+ 15]

# Ataques [2], IP 3 (pele) 6 (pele e rituais), PVs 53 + 42

Regenera 1 PV a cada 5 minutos

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 90/90), Barganha 130%, Briga 80%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Anjos 40%, Astrologia 100%, Demônios 40%, Oculto 70%, Spiritism 40%, Rituais 140%), Escutar 130%, Idiomas (Espanhol 40%, Nahual 70%, Latim 20%, Português 40%), Intimidação 70%, Lábria 100%, Liderança 80%, Manha 100%, Pesquisa 70%, Sedução 150%, Sobrevivência (Florestas 100%), Tortura 110%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 5, Clero 4), Dinheiro 4, Talento (Lábria), Talento (Sedução)

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 - Mentira, Esquecimento, Atração, 3 - Adoração, Localização, Sonhos, Mediunidade 4 - Telepatia, Projeção Astral, Ideia Original, Controle de Multidões), Corpo (1- Ouvir o Coração), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 - Visão Alheia, 3 - Janela da Alma), Excreção (1- Inodoro, 2 - Ferormônios), Telecinésia 4, Voz (1 - Provocar Gritos, 2 - Estourar Cordas Vocais, 3 - Voz das Trevas, 4 - Secar as Línguas)

**Fraquezas:** Dependência (Pontos de Fé), Dependência (Sangue Humano), Mente Atormentada (Compulsão por sexo)

**Magia:** 26 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 5, Entender 7, Ar 4, Arkanun 2, Fogo 2, Humanos 5, Terra 1, Trevas 4, Spiritum 4

## **UL'SIAF**

**Alcunha:** Coletor de Almas.

**Influência:** Irmandade de Tenebras.

**Desejos:** Coletar almas, acumular riquezas, aperfeiçoar-se.

Ul'Siaf já foi um dos grandes oradores dos Reinos Anunaki, uma série de fortalezas que ainda resiste aos tenebrianos em Ark-a-nun. Era conhecido por ser advogado das castas superiores e protegê-los de qualquer acusação. De sangue nobre, ele obteve boas posições na vida e em pouco tempo assumiu uma colocação melhor do que a de advogado. Tornou-se coletor de impostos em nome dos reinos. Ele reunia os recursos devidos para que os anunaki continuassem suas lutas contra os tenebrianos. Aos poucos, começou a deslocar parte do dinheiro para si, mesmo com a pesada fiscalização imposta. Graças a sua oratória, escapou de tudo o que foi acusado, entretanto, não conseguiu impedir que as sociedades secretas tentassem se vingar. Arruinado por ataques que vinham de todas as partes, fugiu da fortaleza sabendo que só teria uma opção de sobrevivência, alcançar a Terra. Ele o fez com a ajuda da Ordem de Tenebras.

O papel de Ul'Siaf foi facilmente decidido assim que chegou. Deveria ser o responsável por coletar as almas dos vários pactos da Irmandade de Tenebras e lidar com os mortais mais problemáticos que se recusavam a cumprir os acordos. Desde o século XVIII, ele está tentando garantir parte das energias espirituais para si para poder usar em rituais que aperfeiçoariam seu corpo e espírito. Com seus ótimos métodos de extorsão e facilidade para convencer as pessoas a quase tudo, o arkanita não tem muito problema em manipular tanto magos das trevas quanto suas vítimas para conseguir o que quer.

Seguidor fiel de Parshallas, Ul'Siaf está mudando sua aparência aos poucos para parecer mais humano e andrógino. Têm marcas de elementos em seu corpo, características típicas das deformações naturais de todo arkanita. Os cabelos são sempre cinzentos, em qualquer forma e muitas vezes há cinzas caindo deles. Possui algumas queimaduras que nunca se curam.

## **Estatísticas**

Demônio Arkanita  
CON 17 (25), FR 18 (22) [30], DEX  
18 [30], AGI 18 [35], INT 30, WILL 30,  
CAR 36, PER 32

Garras 80% 2d6 + 4 [+8]  
Espada Mágica 90/100 2d6 + 7 [+  
13]

# Ataques [2], IP 3 (pele) 7 (pele e  
rituais), PVs 48 + 42

Regenera 1 PV a cada 5 minutos

**Principais Perícias:** Avaliação 90%,  
Armas Brancas (Adaga 90/90, Espada  
70/70, Lança 90/60), Barganha 150%, Briga  
80%, Conhecimento Proibido (Abismo  
70%, Anjos 60%, Astrologia 100%,  
Demônios 110%, Infernun 60%, Oculto  
100%, Spiritum 60%, Rituais 130%),  
Escutar 100%, Idiomas (Alemão 60%,  
Árabe 60%, Espanhol 60%, Inglês 70%,  
Latim 90%, Grego 90%, Português 70%,  
Russo 80%), Intimidação 90%, Lábia  
150%, Liderança 90%, Manha 100%,  
Pesquisa 100%, Sedução 80%,  
Sobrevivência (Desertos 100%), Tortura  
110%

**Aprimoramentos:** Aliados e  
Contatos (Submundo 5, Burocracia e  
Política 5, Direito e Jurisprudência 3,  
Oculto 5), Biblioteca 5, Bom Senso,  
Dinheiro 5, Talento (Lábia)

**Principais Poderes Demoníacos:** A  
Forma Humana 3, Controle Mental (1-  
Hipnose, Blenden, Leitura de Auras, 2 –  
Mentira, Esquecimento, Aversão, 3 –  
Localização, Sonhos, Mediunidade 4 –  
Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1-  
Ouvir o Coração), Olhos (1- Sangrar os  
Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da  
Alma, 4 – Estourar Olhos), Ossos (1 –  
Ossos Maleáveis, 2 – Protuberâncias),  
Telecinésia 4, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 –  
Estourar Cordas Vocais)

**Fraquezas:** Corpo Corrompido,  
Mente Atormentada (Compulsão por  
acumular riquezas e aperfeiçoar-se),  
Sensibilidade a Elemento (Luz)

**Magia:** 23 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 5, Entender 7, Ar  
1, Arkanun 4, Fogo 2, Humanos 2, Terra 1,  
Trevas 5, Spiritum 1



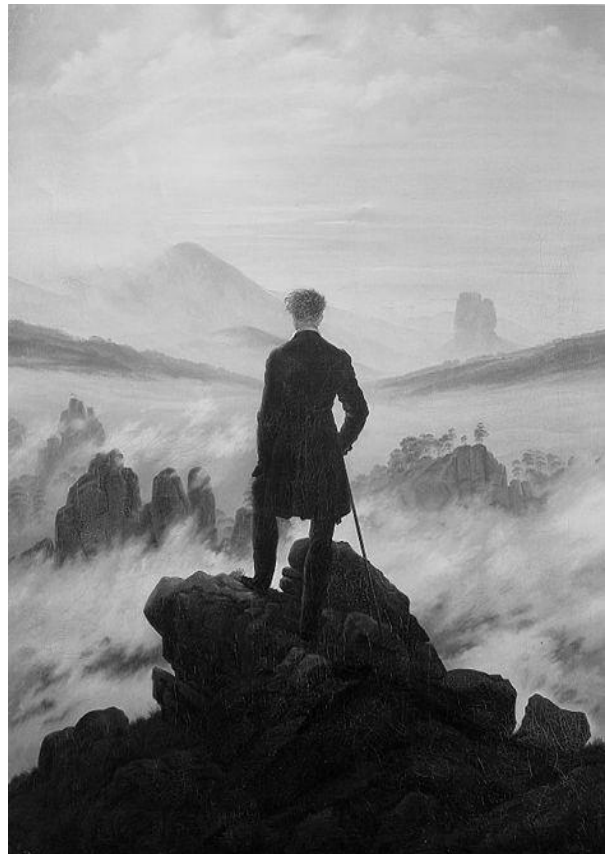
# Capítulo IV

## Filhos Bastardos das Trevas

Tenebras não tem como filhos apenas os deuses e os abismais. Além disso, esse mundo destruído deixou para a Roda dos Mundos heranças pouco apreciadas. Os filhos bastardos das trevas descritos a seguir devem ser utilizados como antagonistas ou personagens desesperados. A maior parte deles tem ao menos um revés que causa grandes implicações e pode até mesmo inviabilizar o uso como personagem jogador.

Os Geistkhalim são criaturas que herdaram o conhecimento do movimento da Roda dos Mundos nos planos inferiores. De algum modo, se lembram do que ocorreu nos mundos destruídos e da relação dos tenebrianos com o movimento espiritual. Cada palavra que proferem sobre esse conhecimento maldito é uma maldição na Terra.

Os Acorrentados são fragmentos divinos presos em corpos de homens. Essas criaturas precisam conviver com o peso de terem dentro de si partes de infernianos ou, dizem alguns, até de tenebrianos.



## GEISTKHALIM

*“Eu vi as trevas. Eu as senti nascerem e serem destruídas tantas vezes que minhas esperanças se tornaram o terror. Minha existência é um testemunho eterno do ciclo de desgraças que é esse Universo. E tudo o que consigo fazer é temer, odiar e me angustiar. Só ouvindo minhas palavras e sentindo a punição da roda dos Mundos você vislumbrará o que vivo.”*

**Alcunhas:** Fantasmas das Trevas, Almas Proibidas, Espíritos Inefáveis, Testemunhas da Destruição.

A Roda dos Mundos tem seu modo especial de punir aqueles que tentam escapar de seu ciclo. Nenhum desses funciona com tanta precisão quanto a maldição dos híbridos, criaturas que nascem da união de seres de diferentes planos e guardam em si energias dos dois. Essas criaturas são, com poucas exceções, um espinho eterno na vida de seus pais, um espinho que perfura tão profundamente que deixará uma dor indelével. Os anjos são obrigados a conviverem com os Nephelim, filhos rebeldes que quase sempre pretendem destruir os valores da Cidade de Prata. Os deuses nórdicos possuem mais sorte com os Nelfheim, usando-os em suas guerras, mas quando um desses se torna inimigo, é mais terrível do que enfrentar os gigantes.

O Abismo tem seu próprio espinho, mas a Roda dos Mundos nunca conseguiu punir com a devida certeza nada que sobreviveu a Tenebras. O que veio desse mundo foram restos de almas de alguma forma fundidas e encarnadas em seres humanos. Dizem que, em algum momento, espíritos aprisionados de Tenebras conseguiram romper o ciclo na forma de fragmentos e gerarem uma amálgama de humanos com tenebrianos tão terrível que o Universo se contorce ao perceber a existência de um desses seres. Os Geistkhalim assim nasceram, rebentos podres e corruptos da Roda dos Mundos, as últimas memórias de um mundo que não deveria mais existir.

Ninguém sabe certamente como nasce um Fantasma das Trevas. As especulações sobre a origem dessas

criaturas são muitos. A mais comum foi descrita acima, uma fusão de restos de espíritos escapados de Tenebras. Outras verdades são ditas. Há quem fale que eles são filhos diretos de avatares tenebrianos ou um pedaço dos tenebrianos presos que, por acaso, entrou no ciclo de reencarnações na Terra. A verdade mais é pura que esses são espíritos sobreviventes, parasitas do ciclo de encarnações que nunca deixam nosso mundo e, provavelmente, nunca mais deixarão da Roda dos Mundos e podem ser a única testemunha da humanidade quando o ciclo da Terra acabar.

Um Geistkhalim é um espírito que reencarna constantemente, tão logo seu corpo pereça. Assim que se desprende da carne, ele escapa pelo mundo espiritual, desaparecendo nas sombras de modo indetectável até alcançar a próxima grávida. Ali ele devora o espírito da criança ainda no ventre e aguarda pelo nascimento.

**Aparência:** Um Geistkhalim nasce como uma criança qualquer. São raros aqueles que apresentam alguma marca ou característica especial no corpo desde criança. O mais comum é que se tornem crianças doentes com diversas dificuldades respiratórias ou de coordenação muscular. Aos poucos a carne se estrutura à mente e as condições melhoram. Seja como for, o cérebro é sempre apurado, com uma capacidade sobrenatural para o aprendizado e para reter quaisquer memórias.

É impossível diferenciar um Geistkhalim de um humano por meios místicos. Ele é o parasita perfeito da Roda dos Mundos, quase um avatar que demonstra o desejo de sobrevivência dos deuses de Tenebras. Sua presença perniciosa é de alguma forma sentida pelos místicos mais poderosos ou por seres de



elevado poder psíquico, mas nunca pode ser prontamente localizado nem que esteja ao lado de uma dessas pessoas.

**Personalidade:** A principal mudança de um Geistkhalim está em sua personalidade. Eles não são pessoas nada comuns. Desde a infância já é possível perceber que essas criaturas guardam dentro de si um conflito imenso, uma inadequação que parece ser impossível de ser contida e

se manifesta na forma de traumas psicológicos muitas vezes violentos ou de profunda depressão. O Geistkhalim começa muito cedo a ter sonhos com planos destruídos e deuses obscuros. São imagens tão vívidas que não deixam de afetá-los, sem, no entanto, os jogarem na loucura completa. Suas almas estão muito plenamente adaptadas para destruírem o corpo hospedeiro.

No fim da adolescência, a personalidade da alma que vem reencarnando através dos tempos consegue tomar conta do corpo. Gera uma amálgama com o ser humano e se tornam um. Cabe agora à pessoa aceitar ou não o que é. Muitos não conseguem conviver com esse processo e tentam se matar, fato que apenas piora seu estado, pois se lembrarão com perfeição do suicídio e da dor do último momento na próxima encarnação.

O Geistkhalim tem uma ideia do que guarda. Ele sabe que pode acessar memórias ancestrais do Universo, ter a resposta para os eventos mais terríveis já ocorridos na Roda dos Mundos e entender um breve fragmento do que são os deuses de Tenebras. Mas cada passo disso, se transmitido, apenas corrompe mais a Terra e atrai as criaturas do Abismo. Ele sente a ira das prisões, percebe a dor dos destruídos, regozija-se com a destruição causada em Infernun e Ark-a-nun. Ou sofre com cada um desses eventos, tentando entendê-los.

Um Geistkhalim precisa decidir logo o que é, uma encarnação podre do mundo que partirá por ele apressando sua destruição ou o detentor da pior das condições, uma criatura destinada a sempre reencarnar com o pior dos conflitos, carregar dentro de si memórias que ninguém no Universo deseja que estejam ainda ativas.

**Missão:** Ninguém sabe se realmente existe uma missão para os Geistkhalim na Roda dos Mundos. Dizem que sua única intenção é sobreviver a qualquer giro e que, quando a Terra se for, eles passarão a ocupar o corpo dos anjos de algum modo. Outros contam que eles agem como

pequenos portais para as forças de Tenebras, pois é certo que cada vez que um dos Espíritos Inefáveis deixar escapar um pouco de seu conhecimento no mundo, atrai mais e mais forças abissais que começam um ciclo de destruição nas redondezas.

Muitos Geistkhalim procuram por ordens de magia na tentativa de tentarem entender a si mesmo. Mais de um deles já foi responsável por destruir círculos inteiros de magos ao revelar seus conhecimentos sobre o Abismo e enlouquecer a todos ou atrair forças ocultas. Essas criaturas atormentadas tentam se defender das forças abissais usando suas energias obscuras e seu conhecimento, remediando uma situação para piorá-la em seguida.

A tentativa da maioria dos Geistkhalim é sobreviver às forças místicas que acabam os perseguindo com o tempo. Ele sabe que as ordens de magia tentarão extrair seu conhecimento, o que apenas gerará destruição. Cabe a ele tentar sobreviver em segredo, até que o Abismo comece a ocorrer novamente em sua volta para que ele continue registrando seu poder.

A Irmandade de Tenebras tem uma relação dúbia com os Geistkhalim. A intenção dela quase sempre é aprisioná-los para sugar cuidadosamente seu conhecimento. Quando permite que hajam livremente, percebem que até os círculos mais negros dos magos das trevas são afetados e erodem aos poucos, incapazes de conviver com o conhecimento gerado. Mesmo quando uma Alma Proibida se entrega completamente às trevas, quase sempre destrói todas as organizações em volta, trabalhando apenas para garantir seu próprio poder e sobrevivência. Nesses casos, raramente pretende trabalhar pelas forças do Abismo. Costuma nutrir um ódio irracional e desejo de vingança contra os seres que lá habitam.

**Campanhas:** É preciso trabalhar com cuidado com os Geistkhalim. Essas criaturas são muito raras e destinadas a continuar nesse mundo a qualquer custo. Não é aconselhável que o Mestre de Jogo permita que jogadores sejam Geistkhalim. Essas criaturas tendem a destruir tudo o que

existe em sua volta e, ainda sim, sobreviverem. Desse modo, quase sempre os grupos de personagem serão despedaçados e enlouquecidos aos poucos por um desses no meio deles.

Ainda existe o fato de que o Geistkhalim tem memórias do Abismo e dos planos inferiores. Ele é um livro vivo que registra os podres da Roda dos Mundos. Cada uma de suas palavras é um segredo que deve ser revelado cuidadosamente pelo mestre com o intuito de gerar uma sequência de destruição em volta. Se a Alma Proibida revela um novo ritual, ele causará um efeito mórbido na Terra como sugar a força das pessoas, causar uma batalha entre ordens de magia que o desejam com exclusividade, atrair seres abissais. Se o Geistkhalim revela pedaços da história dos deuses de Tenebras, os ouvintes enlouquecem, passam a louvá-lo ou iniciam lutas desesperadas e destrutivas para parar essa divindade a qualquer custo.

**Poderes:** Os poderes especiais das Testemunhas da Destruição estão ligados às memórias do mundo das Trevas. Eles são escolhidos conforme o personagem evolui. O Mestre de Jogo pode escolher quantos pontos de poder quiser para o Geistkhalim, mas a cada quatro deles, deverá colocar uma fraqueza, uma loucura ou degeneração. *Lista de Poderes:* Aptidão Mágica, Conhecimentos Inefáveis, Conhecimentos Mundanos, Conhecimentos Proibidos, Magia Tenebrosa

**Fraquezas:** Atributo Limitado, Fúria, Maldição de Geistkhalim (obrigatório iniciar com uma)

## ACORRENTADOS

*“Ele sabe que está preso. Ele me odeia. Ele me humilha em meus sonhos. Ele quer minha mente, meu corpo. Enquanto não tiver, me manterá vivo para sua própria proteção.”*

**Alcunhas:** Fragmentos das Trevas, Estilhaços Amaldiçoados.

Existem algumas poucas maneiras de se prender uma divindade. Poucas delas realmente funcionam por muito tempo, principalmente se feitas por mortais. Dentre os rituais utilizados para acabar com as principais ameaças dos planos inferiores estão o Ritual da Fragmentação. Essa magia tornou-se conhecida, pois podia ser utilizada com mais facilidade durante a travessia de uma criatura vinda das regiões mais deturpadas da Roda dos Mundos. Ao tentar deturpar a direção do giro para escapar do destino de destruição, qualquer ser está à mercê do ataque de profundas energias espirituais que fragmentam os mais fracos e afetam até mesmo o corpo e alma dos mais poderosos. Durante esse evento, descobriu-se que era possível quebrar de vez as energias até mesmo de deuses para aprisioná-los em partes.

Os Acorrentados passaram a nascer a partir de rituais utilizados para prender criaturas como deuses de Ark-a-nun, infernianos e, segundo os boatos, até mesmo um ou outro tenebriano. Os modos sempre variaram. Para os mais poderosos, parte do poder bruto e da consciência era dispersada em objetos e em pelo menos dois receptáculos humanos. Os mais fracos requeriam divisão menor, pois acumulavam menor energia mágica e tinham consciência menos agressiva.

O ritual da Fragmentação exige pelo menos um item mágico e dois humanos para serem utilizados para a prisão. A execução deve ser cuidadosa e raramente pode ser feita por menos do que um arquimago. Conta-se que sua realização foi iniciada em nos tempos da Babilônia quando as bestas de Ark-a-nun começaram as travessias em maior quantidade. Várias

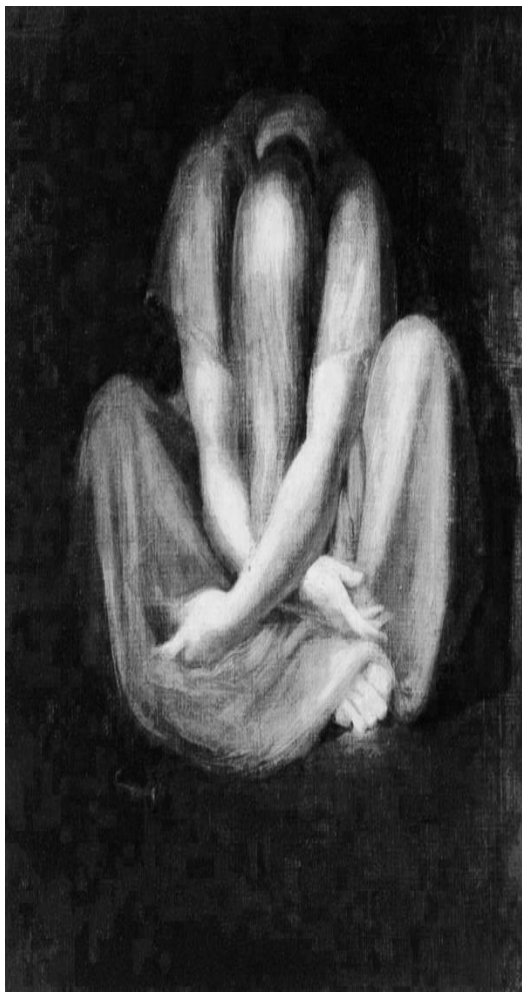
dessas criaturas foram presas e até mortas a partir disso. Apenas as mais poderosas conseguiam sobreviver protegendo seus receptáculos e doando poder suficiente para que continuassem sua existência.

Os Acorrentados mais comuns são formados a partir de deuses de Ark-a-nun e de infernianos. A dificuldade de realização do ritual e a raridade dessas criaturas torna os Fragmentos das Trevas bastante raros, além de procurados continuamente pelas forças místicas do mundo, principalmente, por acaso, a fragmentação ocorrer de forma natural. Esse último caso já foi relatado algumas vezes, quando deuses fracos e feridos tentaram romper o ciclo da Roda dos Mundos e foram dilacerados pela Barreira, sobrevivendo apenas ao se unir aos corpos dos mortais.

**Aparência:** Os Acorrentados normalmente não são muito marcados externamente pela presença dos fragmentos de uma divindade dentro de si, pois costuma-se inserir no ritual elementos que tornem a aparência da pessoa comum para que não seja um alvo fácil de caçadores do sobrenatural. Algumas vezes o poder dentro do receptáculo é tão forte que não pode ser contido, principalmente se ele usa de maneira constante as forças cedidas pela entidade que prende. Nesses casos, percebe-se algumas manifestações claras como mudanças nas feições e auras.

Alguns rituais precisam ser feitos com símbolos especiais no corpo do Acorrentado. Cicatrizes ou tatuagens são cuidadosamente desenhadas para agirem como selos essenciais para a manutenção da prisão. Devido aos fatores mágicos, só poderão desaparecer ou serem retiradas caso o ritual seja desfeito e o fragmento divino libertado.

**Personalidade:** A existência de um Acorrentado depende de muitos fatores. O



primeiro é se ele aceitou ser o receptáculo para o ritual. A escolha de uma dessas pessoas é sempre cuidadosa, combinando tanto uma sintonia com a magia de prisão quanto a força espiritual ou mental para manter a entidade presa. Aqueles que foram forçados ou relutantes sofrerão com o fato de possuírem uma entidade maligna. Cada dia é um terror. Cada sonho será um pesadelo. Cada possibilidade de perder o controle se torna uma tortura.

Aceitar prontamente se tornar um receptáculo ocorre por heroísmo ou sede de poder. Existem magos que já executaram o ritual para terem o controle de uma divindade ou até sacerdotes que quiseram poupar seus deuses da destruição durante a travessia para mantê-los vivos dentro de si até o momento da libertação. Os motivos são variados, mas esses Acorrentados apreciam sua existência e usam seus

poderes com parcimônia para não se degradarem e, ao mesmo tempo, fazerem uma diferença no mundo.

Em casos de fragmentação natural da divindade, o receptáculo nunca se oferece e, em muitos casos, nem é o mais apropriado para o evento. A prisão ocorre apenas porque a divindade estava fraca demais para conseguir escapar dessa prisão e porque aceita se acorrentar na carne humana como última esperança de sobreviver. Sem saber o que lhes aconteceu e ouvindo sussurros de uma fera dentro de si, tudo o que lhes resta tentar descobrir sobre sua nova condição e se adaptar sem enlouquecer ou perecer.

Conviver com uma entidade dos planos inferiores dentro de si nunca é fácil. Sussurros são liberados, conversas ocorrem em sonhos e impulsos da criatura se misturam com o do Acorrentado ocasionalmente. É preciso uma mente forte para se evitar que aos poucos o receptáculo passe a pensar de maneira muito semelhante ao do ser aprisionado, apesar de o ritual impedir que a consciência plena do deus desperte completamente.

**Missão:** As missões dos Acorrentados são variadas. Primeiramente, o ritual foi criado para se aprisionar deuses. Desse modo, tudo o que o receptáculo deve fazer é conviver com a criatura que está dentro de si. Ele deve se afastar ao máximo dos outros fragmentos para evitar que as forças se acumulem e possam romper a magia. É bem sabido que caso os Estilhaços Amaldiçoados se aproximem, as energias entrarão em sintonia e seus poderes aumentarão, mas aos poucos o controle será perdido e a entidade despertará de seu torpor aos poucos, manifestando-se a ponto de poder romper a barreira caso a proximidade dure por muito tempo. Os Fragmentos são capazes de se sentir e, geralmente, o ritual garante que sejam fadados a se repelir.

Acorrentados criados como último ato desesperado para manter um deus vivo na Terra geralmente são mantidos por cultos. É uma verdadeira sorte se a divindade era uma das poucas criaturas benevolentes vindas dos planos inferiores,

mas mesmo essas quase sempre estão a um passo da insanidade e podem afetar profundamente os seres humanos. Esses Acorrentados são muitas vezes chamados de Avatares e agem também como protetores dos cultos quando é necessária uma dose maior de poder mágico.

**Campanha:** As campanhas com os Acorrentados sempre envolverão o perigo de libertação da criatura fragmentada. Os exemplos mais diretos são aventuras para se evitar que os fragmentos de um demônio se aproximem, diminuir a influência da força demoníaca na mente do Acorrentado ou impedir a libertação ou o domínio dessa energia pela Irmandade de Tenebras ou Magos das Sombras.

A criatura acorrentada dentro do receptáculo humano consegue alguns relances de lucidez. Nesses momentos, principalmente se outros fragmentos estão próximos, o demônio aprisionado geralmente trama sua libertação. A situação de escravo é percebida e o irrita ver seus poderes sendo utilizados para outros propósitos que não sejam sua ascensão ou completar seus planos.

**Poderes:** Aptidão Mágica, Aumento Súbito de Atributos, Aumento de Atributos (Constituição, Percepção), Defesas, Demônio Interior, Glifo, Maldições, Proteção, Voz.

**Fraquezas (escolha três):** Atributo Limitado, Corpo Corrompido, Fúria, Mente Atormenta, Segredo.

## KITS APRIMORADOS

Os servos do Abismo não são meramente um bando de magos malignos que se reúne para praticar atrocidades. Sobreviver à perseguição de anjos e ordens de magia exige conhecimentos especializados e uma máquina de guerra bem apresentada. Mesmo que não sejam partes de uma organização única, cada um desses homens pode ser treinado por seus pares ou por criaturas abissais para desenvolver habilidades sobrenaturais que os auxiliarão em sua luta.

Os kits descritos a seguir devem ser utilizados para criação de antagonistas. Eles não são adequados para utilização por parte dos jogadores.

### ATORMENTADOR

Um Atormentador é uma arma especial do Abismo para destruir a vontade dos inimigos. Ele existe meramente para espalhar o terror, retirando energia do medo e da dor. Cada vez que causa um pesadelo ou gera sofrimento, o Atormentador recupera suas energias e ainda nutre os deuses negros.

#### Iniciação

A criação de um Atormentador pode ocorrer a partir de um treinamento, mas geralmente vem de um contato direto com uma criatura abissal, sendo essa um deus negro ou um servo abissal. Ele conhece na pele o que são dor e medo, tornando-se viciado nas sensações. Seu objetivo passa a ser causar o sofrimento e o terror em quem quer que encontre para quebrar a vontade.

#### Interpretação

O medo é o alimento. A dor é o sustento. É preciso disseminar ambos e destruir vontades para que as forças dos deuses abissais possam se estabelecer na Terra. Esse é o portal que trará a

supremacia do Abismo e acabará com as esperanças dos inimigos. O Atormentador sabe que de nada adianta apenas matar ou mutilar. O alvo principal é dominar a partir da quebra da esperança com tormentos que ninguém é capaz de imaginar, apenas ele em seu contato inescrupuloso com o Abismo.

#### Relações

Nem todo Atormentador faz parte da Irmandade de Tenebras, mas todos servem ao Abismo. Eles são criados apenas para isso. Aqueles que fazem parte dos magos das trevas possuem papel especial em missões para destruir famílias e qualquer tipo de estabilidade na vida dos inimigos da ordem. Também agem como torturadores para extrair informações.

#### Kit

*Custos:* 4 pts. Aprimoramento, 330 pts. Perícias.

*Perícias:* Armas Brancas (escolha duas armas brancas 20/20), Armas de Fogo (escolha uma arma de fogo 20%), Camuflagem 30%, Conhecimento (Abismo 10%), Esquiva 25%, Furtividade 40%, Investigação 40%, Manipulação (Empatia 20%, Interrogatório 40%, Intimidação 40%, Lábria 20%, Tortura 40%), Rastreo 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%).

*Aprimoramento:* Contatos 1, Imunidade a Venenos 1, Recursos e Dinheiro 1, Talento (Intimidação, Tortura).

*Pontos de Obscuridade:* 2 + 1 a cada 2 níveis.

*Pontos Heroicos:* 2 pts. por nível.

#### Aprimoramentos por nível:

*Comunicação em sonhos:* O Atormentador pode alcançar sua vítima em sonhos, bastando dormir ou após se concentrar durante seis rodadas. Assim que penetra na mente de alguém, ele pode utilizar suas Perícias de Manipulação como bem entender durante um número de rodadas igual a 1 + nível de Atormentador. O terror durante esses sonhos reduz em

10% os testes de Força de Vontade do alvo no dia seguinte.

**Aura de Medo:** O Atormentador pode ativar uma aura que causará medo nos indivíduos a sua volta. a área afetada tem dois metros de raio mais um por bônus de

Força de Vontade. Aqueles que entrarem na área devem ser bem sucedidos em um teste de Força de Vontade ou terem um redutor de 5% em qualquer ação contra o Atormentador. Esse redutor aumenta em 5% para cada vez que Aura do Medo aparece na tabela de níveis. Pode ser ativado uma vez por dia por nível de Atormentador.

**Criar Dor:** O Atormentador tem capacidade especial para gerar dor em seus alvos. O poder é ativado por uma disputa da Força de Vontade do Atormentador contra a Constituição da vítima. O sofrimento é tão grande que exige que a vítima teste Força de Vontade para qualquer ação tente tomar durante 1d6 rodadas + nível do Atormentador. Exige o gasto de um ponto de Obscuridade.

**Maldição de Dor:** Essa habilidade é usada para causar sofrimento sempre que a vítima realizar determinada ação. O Atormentador decreta um evento que causará dor extrema ao alvo como usar Pontos de Magia, utilizar uma Perícia específica, conversa com um grupo determinado e bem definido de pessoas reconhecidas de algum modo pelo indivíduo (como uma ordem mágica). Maldição da Dor é ativada quando o Atormentador toca o alvo e o vence em uma disputa de Força de Vontade contra Constituição. O efeito dura um dia por nível de Atormentador e causa 1d6+2 pontos de dano sempre que o evento específico definido na ativação ocorre. O Atormentador pode ter um número de pessoas amaldiçoadas igual ao indicado na tabela.

**Terror:** Essa habilidade cria terror puro na mente do alvo. Ele é completamente dominado pelo medo e consegue apenas fugir e procurar refúgio sem se importar até mesmo com quem ama.

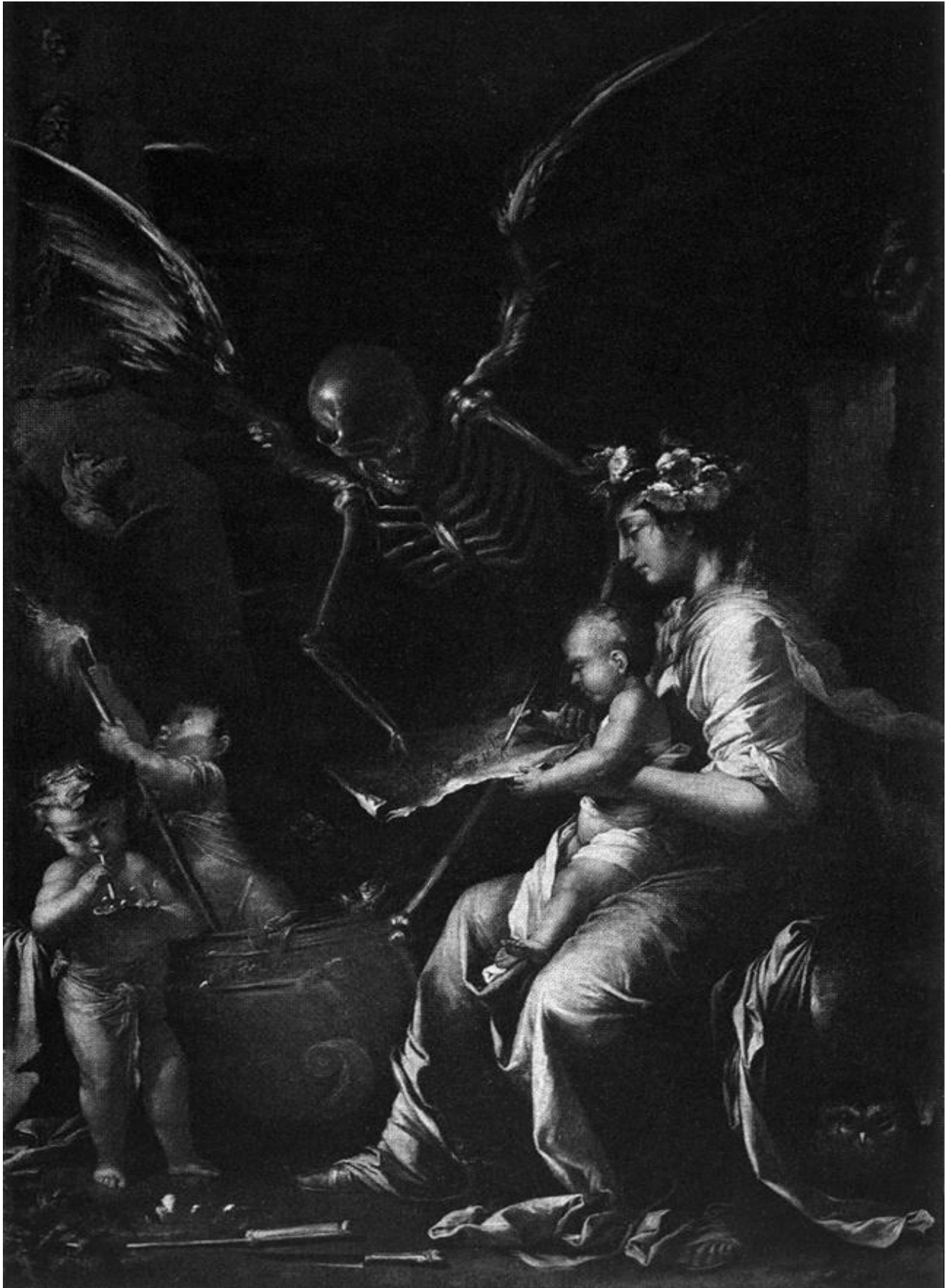
Tudo o que importa é correr e se manter vivo. Se acuado, ficará apenas paralisado solicitando. Terror é ativado caso a vítima perca uma disputa de Força de Vontade com o Atormentador e dura uma rodada por nível do usuário da habilidade. Pode ser utilizado um número de vezes por dia conforme indicação na tabela.

**Combate Onírico:** O Atormentador iniciar um combate nos sonhos do alvo no qual os Pontos de Vida são baseados em Força de Vontade + Inteligência. No início do combate, o invasor dos sonhos pode tentar domar a imaginação da vítima vencendo um teste disputado de Força de Vontade. Caso vença, terá um bônus de 15% em todos os testes no combate onírico e terá um bônus de +3 no dano causado. Se a vítima chegar a zero pontos de vida no combate onírico, acordará imediatamente e não conseguirá dormir o restante da noite. A derrota imporá um redutor de 10% em todos os testes durante aquele dia. Pode ser utilizado uma vez por dia.

| Nível | Aprimoramento por Nível          |
|-------|----------------------------------|
| 1     | Aura de Medo, Criar Dor          |
| 2     | Comunicação em Sonhos            |
| 3     | Terror x1                        |
| 4     | Aura de Medo                     |
| 5     | Maldição de Dor                  |
| 6     | Terror x2                        |
| 7     | Aura de Medo, Maldição de Dor x2 |
| 8     | Combate Onírico                  |
| 9     | Terror x3                        |
| 10    | Aura de Medo, Maldição de Dor x3 |

## FAREJADOR

Se existe uma determinação muitas vezes incompreensível dos tenebrianos é perseguir. É normal que escolham alvos para atacarem com seus desejos e instintos devastadores. Muitos desses pobres coitados nem sempre são inimigos da Irmandade de Tenebras ou do Abismo, mas simplesmente alvos para a insanidade dos deuses obscuros. Se tentam escapar, cabe a um Farejador encontrá-los. Esse ser especial é encarregado de procurar por



qualquer espécie de indivíduo desejado pelo Abismo. Alguns de seus poderes mais altos permitem até mesmo encontrar objetos especiais.

### **Iniciação**

A criação de um Farejador ocorre com uma união única de poderes tenebrianos. Essências abissais são inseridas em uma criatura, geralmente um humano, a partir de forças abissais de seres como Zarcattis, Mykoyél, Alura e o Desconhecido. Essa infusão desesperada amplia todos os instintos de caça do indivíduo e sua percepção das energias místicas e naturais do Universo. O ritual de criação do Farejador é bem cuidado pela Irmandade de Tenebras que o utiliza só com sob desejo de seus líderes ou quando ocorre uma ordem obscura do Abismo.

### **Interpretação**

O Farejador é uma criatura dominada pelo instinto de caça. Consegue se misturar facilmente entre os humanos e viajar rapidamente para encontrar a presa. Ele deseja o tempo todo se manter oculto e se revela apenas se necessário. De preferência, excuta sua tarefa, seja matar, avisar ou delatar, e volta para os domínios de seus mestres. Ele existe para servir. Não importa se comanda grupos de magos das trevas, a razão para viver é apenas caçar os alvos determinados pelo Abismo, o que quer que seja que satisfará os deuses.

### **Relações**

A Irmandade de Tenebras sempre mantém um grupo grande de Farejadores nos países em suas principais bases e os distribui a partir dali para iniciar as caçadas. Esse instrumento precioso também pode ser inserido em sociedades e culturas diferentes, disfarçado entre suas presas para atuar somente quando necessário, mas o mais comum é soltá-los para caçar somente quando necessário, pois perder um

Farejador é um golpe forte para os magos das trevas.

### **Kit**

*Custos:* 4 pts. Aprimoramento, 430 pts. Perícias.

*Perícias:* Armas Brancas (escolha duas armas brancas 20/30), Armas de Fogo (escolha uma arma de fogo 30%), Camuflagem 40%, Conhecimento (Abismo 10%, Anjos 10%, Demônios 10%), Esquiva 30%, Furtividade 50%, Investigação 50%, Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 20%, Intimidação 40%, Lábia 20%, Tortura 20%), Rastreo 50%, Sobrevivência (escolha duas áreas 30%).

*Aprimoramento:* Contatos 3, Recursos e Dinheiro 2.

*Pontos de Obscuridade:* 2 + 1 a cada 2 níveis.

*Pontos Heroicos:* 2 pts. por nível.

### **Aprimoramentos por nível:**

*Farejar:* Tendo em mãos um utilizado pelo alvo, o Farejador pode entender suas energias e sentir a direção em que está. Essa sensação durará um dia por nível do personagem, após esse período, é necessário outro objeto para reativar a habilidade. Poderes e magias de ocultamento devem ter dois níveis acima do nível do Farejador para evitarem o uso desse poder. Essa habilidade não depende de distância. O alvo será sentido em qualquer parte do globo.

*Perceber:* Uma vez que tenha utilizado Farejar, o personagem pode perceber a presença do alvo até mesmo se estiver invisível ou usando poderes de ocultamento. Poderes e magias de ocultamento devem ter dois níveis acima do nível do Farejador para evitarem o uso desse poder.

*Mensagem:* O Farejador consegue se comunicar com seus mestres enviando uma frase de até cem palavras e imagens de até vinte segundos. A mensagem é enviada espiritualmente até a mente dos superiores designados do Farejador. Essa habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia conforme indicação na tabela.

**Camuflagem:** O Farejador pode se camuflar e passar sem ser percebido. Sua identidade será perdida na multidão. Poderes e magias de rastreamento devem ter dois níveis acima do nível do Farejador para evitarem o uso desse poder. Essa habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia conforme indicação na tabela.

**Atacar:** O Farejador receber um bônus de 5% nas perícias de ataque e +1 no dano ao combater o alvo e aqueles que o defendem no momento. Esses valores são multiplicados conforme os dados na tabela.

**Incansável:** O Farejador não se cansa e percorre distâncias com maior velocidade enquanto caça. Ele precisará dormir apenas um terço do tempo normal e todos os testes de Constituição para determinar cansaço serão considerados Fáceis.

**Proteção:** Quando combate o alvo e aqueles que o protegem, o Farejador recebe o bônus na tabela em seu índice de proteção.

| Nível | Aprimoramento por Nível    |
|-------|----------------------------|
| 1     | Farejar, Perceber          |
| 2     | Mensagem x1, Camuflagem x1 |
| 3     | Atacar x1                  |
| 4     | Mensagem x2, Incansável    |
| 5     | Camuflagem x2, Atacar x2   |
| 6     | Mensagem x3, Proteção 1    |
| 7     | Atacar x3                  |
| 8     | Mensagem x4, Camuflagem x3 |
| 9     | Atacar x4                  |
| 10    | Mensagem x5, Proteção 2    |

## PORTAL VIVO

O Portal Vivo é um dos planos mais habilidosos do Abismo para aumentar a influência do Abismo na Terra. Ele é uma criatura diretamente conectada aos vales espirituais mais profundos, uma fresta no que dizem ser a prisão dos deuses negros. Do Portal Vivo escapam energias abissais e até mesmo criaturas que causam terror na Terra. Esse é um dos servos do Abismo mais temidos e procurados pela Escola de Yamesh e paradisianos, tamanho o risco que correm de abrir brechas cada vez

maiores entre os confins de Spiritum e a Terra.

### Iniciação

O treinamento para a criação de um Portal Vivo é intenso. São anos de preparação com rituais, estudos e sacrifícios para conectar o corpo e a alma de um humano às forças abissais. Cada evento é cuidadosamente planejado para não atrair a atenção dos inimigos e requer passos precisos. São necessários sacrifícios de cinquenta e três almas humanas, cada uma em uma lua nova. O sangue dos falecidos é bebido pelo futuro Portal Vivo e utilizado para desenhar runas no corpo. Ao fim da última, o humano terá visões de todas as montanhas. Raramente é capaz de compreendê-las, mas sabe da existência de cada humana e como acessá-las.

### Interpretação

O Portal Vivo sente que é uma ameaça para o mundo. Geralmente é preparado desde jovem para se tornar um, portanto aceita seu papel com orgulho e realiza cada uma das atividades elaboradas com esmero. Os pesadelos e o contato constante com as forças abissais sugam-lhe a razão e a saúde dia após dia, porém não impedem sua convicção de que o que faz é certo.

### Relações

A Irmandade de Tenebras mantém cada Portal Vivo sob vigilância extrema. Eles são um experimento de alto custo que deve ter um retorno antes de ser plenamente utilizado. Cada Portal Vivo é tratado como uma ferramenta preciosa, recebendo cuidados especiais, mas vivendo em uma espécie de prisão.

Já se ouviram boatos de alguns Portais Vivos que nasceram naturalmente, desenvolvendo-se a partir de eventos únicos do Universo. Dizem que tais ocorrências

estão ligadas a Geistkhalim poderosos que contaminaram pessoas com o mundo destruído de Tenebras ou com os restos mortais de deuses abissais que vagam por Spiritum. A Irmandade de Tenebras considera essas criaturas uma ameaça extrema e coloca suas principais armas para destruí-los.

#### **Kit**

Custos: 3 pts. Aprimoramento, 215 pts. Perícias

Perícias: Camuflagem 40%, Conhecimento (Abismo 20%, Anjos 10%, Arkanun 20%, Demônios 20%, Oculto 20%, Rituais 40%, Viagem Astral 30%), Escutar 20%, Esquiva 30%, Furtividade 20%, Investigação 20%.

Aprimoramento: Contatos 2, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Obscuridade: 3 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heroicos: 1 pt. Por nível.

#### **Aprimoramentos por nível:**

*Sentir Portais:* O Portal Vivo é capaz de sentir qualquer alteração na conexão entre os planos em um raio de 100 metros + 10 por bônus de Percepção. Essa habilidade funciona constantemente, permitindo saber a localização exata de onde a Barreira foi rompida.

*Facilitar Evocação:* O Portal Vivo pode sacrificar parte de sua essência para facilitar o uso de uma magia que retire forças dos planos inferiores como aquelas do Caminho de Arkanun ou que tratem com as energias mais nefastas do Caminho de Spiritum. A cada dois Pontos de Vida gastos, o Portal Vivo consegue aumentar em um o Foco da magia. A quantidade máxima a ser aumentada é descrita na tabela.

*Proteção Abissal:* Essa habilidade confere ao personagem proteção mágica especial. As energias do Abismo lhe dão um ponto de IP.

*Transportar Ataque:* O Portal Vivo consegue transformar pequenas partes de seu corpo em portais evitando ataques diretos contra sua pessoal. Pode fazer isso

uma vez por dia para cada descrição na tabela.

*Pequenos Portais:* Brechas são abertas na Barreira para a passagem de forças ocultas do Abismo. Esses pequenos portais são suficientes para que uma criatura de Constituição até 8 passe para qualquer um dos lados. O Portal Vivo deve gastar 5 PV para executar esse poder e pode realizá-lo uma vez por dia por descrição na tabela. O portal se manterá aberto por 2d6 rodadas e depois se fechará. É frequentemente utilizado para se invocar abismais menores com rituais mais simples.

*Carne Abissal:* O Portal Vivo sacrifica energia vital para trazer à Terra um abismal. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por lua e exige o sacrifício do sangue do personagem. O abismal saíra do corpo do Portal Vivo em uma cena grotesca que causará a perda de 1 PV por ponto de Constituição da criatura invocada.

*Aura Abissal:* O Portal Vivo gera uma aura baseada em energias do Abismo com o alcance de 1 metro por ponto de Constituição e duração de 1d6 rodadas + bônus de Força de Vontade. Nesse intervalo, ele será capaz de induzir os seguintes efeitos. Energia Negativa: todos na área que não forem servos do Abismo serão tomados por energias negativas, recebendo um redutor de 10% em suas ações. Regeneração Abissal: criaturas do Abismo recuperam 3 PV/rodada. Magia Contaminada: os Pontos de Magia utilizados são contaminados causando 1d6 pontos de dano + um ponto por PM que os magos possuírem. Terreno Maldito: a área se torna uma pequena parte do Abismo na Terra. Abismais receberão um bônus de +10% em testes de combate e +3 no dano. O terreno pode ser ligado a uma das Montanhas caso o Portal Vivo seja bem sucedido em um teste de Conhecimento do Abismo, o que permite a sintonia com três Caminhos de Magia que gastarão 1 PM a menos para serem executadas (mínimo 1 PM).

---

#### **Nível    Aprimoramento por Nível**

---

|    |                                                           |
|----|-----------------------------------------------------------|
| 1  | Sentir Portais, Facilitar Evocação x1, Proteção Abissal   |
| 2  | Facilitar Evocação x2, Transportar Ataque x1              |
| 3  | Pequenos Portais x1, Aura Abissal (Energia Negativa)      |
| 4  | Facilitar Evocação x3                                     |
| 5  | Transportar Ataque x2, Aura Abissal (Regeneração Abissal) |
| 6  | Facilitar Evocação x4, Pequenos Portais x2                |
| 7  | Carne Abissal, Aura Abissal (Magia Contaminada)           |
| 8  | Facilitar Evocação x5, Transportar Ataque x3              |
| 9  | Pequenos Portais x3                                       |
| 10 | Facilitar Evocação x6, Aura Abissal (Terreno Maldito)     |

# Capítulo V

## Os Cantos Escuros da Terra

A presença do Abismo na Terra é bastante diferente das batalhas sangrentas que ocorrem no plano espiritual. No plano terreno, os seres abissais agem cautelosa e sorrateiramente. Os cultos se espalham pelas cidades adentrando os locais menos suspeitos. São aranhas que tecem suas teias pacientemente em volta de seus alvos, até que as presas não possam mais sair e comecem a ser devoradas. Os monstros se alimentam do medo e do pavor, absorvendo a sanidade humana até um ponto irreversível quando os mortais se tornam meros servos dos instintos mais terríveis derivados do contato com os deuses obscuros.

### CULTOS

Os cultos aos deuses das trevas estão espalhados pela Terra em várias formas. A primeira delas é como manifestação da Irmandade de Tenebras. São exatamente 53 círculos, cada um se reportando a uma das entidades do Abismo. O nível de atividade deles varia bastante, assim como o poder já acumulado. Alguns deuses abissais quase não dão importância para a Terra, preferindo dormirem em seus próprios infernos a batalharem contra anjos, demônios, templários, inquisidores e outra multidão de seres sobrenaturais que preferem unir-se a ver uma dessas criaturas aumentando o poder no plano terreno.

Nem todos os cultos a seres abissais são ligados à Irmandade de Tenebras, ao menos não diretamente. Alguns se iniciam quando uma divindade entra em contato com um humano e começa a controlá-lo, criando um novo sacerdote. Esse mortal logo começará a atrair outros lentamente, usando a sedução do poder ou do medo. Os rituais, jogos e promessas enlouquecem aos poucos as pessoas que seguem o sacerdote. Não é uma loucura descontrolada, no entanto. Os distúrbios mentais se manifestam como obsessões por mais poder, sexo, dinheiro ou contato com a divindade. São forças de manipulação que libertam a parte negra das almas para que as pessoas entrem em sintonia espiritual com o Abismo.

Os cultos se aperfeiçoam em atender aos desejos dos cultistas. Os líderes costumam ter poderes que lhes permitem angariar muitos recursos, o suficiente para criar uma trama que lhes permita avançar sobre famílias e instituições. Se um cultista precisa de um emprego, ele em breve o terá, desde que como pagamento entregue sua submissão. Em pouco tempo, o sacerdote o manipulará para que se torne dependente desse emprego e, por consequência, do culto para que continue sua vida. Assim começarão os serviços para atrair mais fiéis e se adentrar cada vez mais no mundo das trevas.

A maioria dos cultistas nunca viu nem nunca verá um abismal ou qualquer



outro ser abissal. O contato com magia verdadeira é escasso, a não ser pelos rituais padrões do culto. O que vêem são imagens de seu deus negro por vezes confundidas com outras divindades obscuras de lendas da Terra. A degradação dos cultistas se dá por ações mundanas, apesar de não serem nada normais. Começa por iniciações sexuais ou atos de liberdade que dão vazão à violência ou à ganância. O sacerdote concede a oportunidade de pequenos desvios de dinheiro nas empresas em que os mortais trabalham, a oportunidade de conquistar uma vaga no emprego passando por cima de outras pessoas.

## SUBINDO NA HIERARQUIA

O princípio é sempre calmo e as atitudes não passam de pequenos delitos ou deslizos da consciência. Aos poucos, o cultista percebe que tem que escondê-las. O sacerdote fará questão de que apareçam oportunidades para que esses deslizos seja descobertos por uma ou outra pessoa. Aí precisará haver delitos maiores como novos roubos, subornos e chantagens para calar quem sabe dos segredos. As ameaças começam a aumentar exponencialmente até se chegar ao crime mais hediondo, aquele que causa mais marcas na alma, o assassinato. Esse é o passo final para que o cultista adentre um dos níveis intermediários da hierarquia do culto. Logicamente, ele nunca contará aqueles de níveis inferiores o que precisou fazer, mas se sentirá seguro ao compartilhar esse segredo com outras pessoas que estão na mesma situação e que voltarão a matar para protegerem seu status, assim como proteger uns aos outros.

A possibilidade de ser excluído do culto é uma chantagem comum para que o mortal tome atitudes para que seu segredo não seja descoberto. Caso expulso, ele sabe que perderá todas as suas regalias e qualquer proteção contra os crimes que já

cometeu. O cerco do culto é tão grande que alguns recados começam a aparecer na forma da presença de outros cultistas na família da pessoa ou no emprego, alguns ameaçando as posições do mortal em questão. O instinto competitivo logo entra em ação e o sacerdote soma a isso a possibilidade de ascensão dentro do culto, que implica em mais ajuda para acabar com os inimigos e mais acesso aos segredos.

O culto trabalha a mente do mortal para que ele pense que tudo o que faz é correto. Libera as travas da consciência quanto a tudo o que possa impedi-lo de ascender na hierarquia. Começa a confundir iluminação com alienação. Dita que toda a vida passada estava errada e inicia um processo de separação entre as crenças do cultista e de seus familiares e amigos. As divisões vão aumentando, assim como a intolerância. Surge outro teste, para saber o quanto o cultista sabe dissimular seus pensamentos e manter seus segredos. Aqueles que conseguem continuam subindo na hierarquia. Os outros são usados como peões nos jogos ou mesmo como meros soldados contra os agentes dos anjos e dos templários. Não é raro tornarem-se iscas.

## O SACERDOTE TERRENO

O sacerdote é sempre a peça chave dos cultos de Tenebras. Ele é a primeira pessoa a ter contato como os seres do Abismo. Por mais enlouquecido que seja, consegue manter uma aparência de sanidade tão grande que parece mais normal do que as outras pessoas. Dentro dele, há uma alma negra tomada por obsessões e paixões negras que querem transbordar para o mundo e o fazem aos poucos, destruindo os espíritos a seu redor.

Alguns governam com mão de ferro os cultos, agindo como deuses sobre as vidas dos cultistas. De fato, os ensinamentos do culto levam a crer que o líder é a pessoa mais iluminada que os cultistas conhecem. Ele pode até ser, no sentido de que é o maior conhecedor da

divindade obscura que louvam. Entretanto, o sacerdote não necessita ser o líder direto na hierarquia. Há casos de peões no comando, utilizados apenas como alvos para os inimigos dos tenebrianos.

A escuridão dentro do sacerdote é tanta que muitas vezes ele aprende magia através de seu deus negro. O conhecimento mágico ou o contato com a Irmandade de Tenebras não é um pré-requisito para essa posição, porém, conforme o culto cresce em poder, acaba entrando em contato com os magos das trevas. O mal se atrai aos poucos e se reconhece para se espalhar pelo mundo. Por mais que se devorem e lutem entre si, as forças do mal continuam rastejando pelo mundo, crescendo a partir dos restos delas mesmas como verdadeiras pragas. E o mal cresce depressa. O sacerdote sabe disso. Ele tem paciência justamente por saber que cedo ou tarde alcançará o poder.

## A ASCENSÃO DO SACERDOTE

Um dos principais objetivos de um sacerdote, depois que alcança o nível de iluminação máximo dentre as forças mundanas, é controlar as forças espirituais. O dinheiro, o conhecimento dos livros ou mesmo os sonhos enviados do Abismo não podem mais satisfazer a escuridão dentro da alma dele. Ele passará a precisar de magia. Procurará por magos que possam ensiná-lo ou dos quais possa roubar conhecimento, caso a divindade ainda não possa apresentá-lo às forças místicas. Os sacerdotes mais talentosos, os preferidos, atraem rapidamente a atenção dos deuses abissais e recebem visitas de magos das trevas, abismais ou demônios que possam lhes ensinar. É um presente que será cobrado com a submissão total. A entrega da alma é uma questão certa nesse ponto. Nenhum sacerdote líder mantém a alma íntegra ao lidar com um ser de Tenebras. Ele se compromete de um modo ou de outro. Só mais espertos ou de maior força de vontade

resistem entregar todo seu espírito, trocando o poder por favores terrenos.

O acesso aos círculos da Irmandade de Tenebras é variado. Só ocorre verdadeiramente depois de o sacerdote aprender magia. Até esse ponto, ele poderá ser um integrante da irmandade, mas sem atingir os níveis mais altos. Presenciará rituais, a visão de seres sobrenaturais, terá acesso ao conhecimento, todavia terá sempre uma quantidade limitada de tudo isso até finalmente compreender as artes místicas. A partir de então, o sacerdote começará a trabalhar para libertar abismais e quaisquer servos do Abismo. Seu combate contra as forças da luz será direto, não mais de conspirações e lutas através de empresas, dinheiro ou política.

O sacerdote de um culto pode até ser um ser sobrenatural. Nada impede que um anjo caído, um demônio ou um abismal inicie um culto. Ele precisará estar disfarçado, mas ao se mostrar para os cultistas poderá levá-los a verdadeiros êxtases de fé. Esses cultos são muitas vezes pequenos e se mantêm escondidos para a Irmandade de Tenebras até crescerem muito em poder. Os magos das trevas costumam ter muito ciúmes de suas posições como grandes representantes de Tenebras na Terra e não apreciam quando um ser sobrenatural tenta tomar o poder deles. Para os sacerdotes, esses devem ser servos, combatentes ou prêmios para os seguidores mais fiéis da divindade.

## AS BASES DO CULTO

A primeira imagem de um culto a Tenebras é a de um local cheio de sombras com imagens assustadoras e tochas acesas. De fato, existem muitos lugares assim, principalmente entre os cultos menores ou aqueles já muito antigos, os mais tradicionais da Irmandade de Tenebras. O culto mais comum, no entanto, é mais uma manifestação religiosa às vezes ligada a conceitos pagãos.

A base de um culto pode ser uma mera sala de um prédio adaptada para as orgias, orações ou sacrifícios. Algumas vezes, os cultos são realizados em igrejas de outras religiões, tendo a convivência de pastores, padres ou outros sacerdotes corruptos. É bastante comum que um culto de Tenebras já ligado à magia atue como Mercadores da Fé, invocando demônios sobre os seguidores da religião em questão para depois serem exorcizados. É uma aliança bastante lucrativa para ambas as partes.

O mais normal é que o culto reserve uma sala ou subsolo discreto, onde a entrada dos cultistas possa ser disfarçada, mas ainda sim monitorada pelo sacerdote líder. Cuida-se para que tudo o que esteja dentro da base do culto sempre possa ser movido ou destruído com facilidade.

Alguns sacerdotes líderes mais ligados à política e à sociedade costumam manter seus cultos como religiões registradas no país em que estão. Acabam se expondo, porém é um modo de se evitar muitos dos ataques mais diretos dos inimigos. O culto passa a ser aberto para todos na sociedade. Geralmente atrai poucas pessoas, como aquelas igrejas pequenas em bairros de periferia. Atua como um modo de angariar seguidores fiéis como peões que nunca passarão dos primeiros níveis.

## AS FORÇAS DE TENEBRAS

O início do culto de Tenebras nos tempos atuais é sempre marcado pela intenção de conseguir dinheiro. Esse é um dos meios de o culto mover-se mais rapidamente. Os modos de consegui-lo são tão variados quanto as divindades. Algumas vezes, o sacerdote passa a cobrar quantias variadas para cada cultistas ou mesmo para curiosos que queiram participar de um ritual, orgia ou que precisem de um favor. O poder político costuma ser consequência do financeiro e é o mais procurado para que

a rede de corrupção se alastre como fogo em palha. Uma vez que dinheiro e influência estejam misturados o culto se infiltra onde quiser, desde igrejas a empresas e instituições de caridade. Muitos cultos podem se disfarçar em ONGs e instituições de caridade como forma de conseguir dinheiro e manter uma aparência de bondade. Eles usam as pessoas que se beneficiam como escudo para suas ações e fica bem claro para seus inimigos que a queda do sacerdote e dos cultistas acarretará em outro mal, a perda de auxílio das pessoas dependem da instituição.

Os cultos atacam seus inimigos primeiro pelos contatos que têm. A maioria das pessoas tem família, amigos ou instituições que presa e o sacerdote sabe que não precisa de um combate direto para ferir um oponente. Tudo o que é necessário é usar um cultista ou a influência política para começar a atingir familiares, adentrar o grupo de amigos ou fazer com que uma empresa vá à falência. O culto sabe como adentrar uma família normal, seja implantando namorados e namoradas, chamando aqueles parentes para as forças das trevas ou oferecendo empregos em uma das empresas que servem a seita.

Uma das táticas contra sociedades secretas inimigas ou um oponente sem contatos sociais é a exposição na mídia. Os cultistas sempre agem como pessoas normais e, se são atacados de alguma maneira, podem muito bem expor esses ataques à população como grandes escândalos que gerarão problemas para as sociedades secretas. Telefones de membros dessas sociedades são distribuídos, seus códigos revelados, assim como suas práticas. Se os oponentes revidam da mesma maneira, os cultos sabem como absorver essa atenção usando a propaganda para atrair todo tipo de interessado. E, se não der certo, simplesmente debandam para voltarem a se reunir depois de algum tempo ou talvez formando novas células.

Os principais inimigos das seitas são atacados também através da paranoia. Usa-se pessoas normais para enviar recados ou para tomarem ações incongruentes que aos

poucos minam a confiança dos inimigos. Cerca-se o oponente aos poucos com revelações e segredos, informações que o levam apenas a resultados infrutíferos e a ações que o mostram como louco perante seus amigos mais próximos. Plantar pistas falsas, fingir assassinatos de pessoas que depois aparecem ou sequestros que em seguida se revelam como viagens ou fugas com namorados são meios de fazer o combatente do bem ir à loucura, enquanto inicia verdadeiras caçadas que nunca levam a nada.

## CULTOS E FORÇAS SOBRENATURAIS

Cultos com maior força mística recorrem às forças sobrenaturais para ajudar nos combates, principalmente quando eles se tornam físicos. De início, preferem invocar espíritos para rondarem familiares do inimigo ou o próprio. Eles sempre aparecem sorrateiramente e apenas fingem ataques. Alimentam-se da sanidade e provocam paranoia e fobias. Associam-se a ideias, situações ou lugares. Por exemplo, um espírito pode aparecer sempre que uma cor esteja presente ou que um determinado número de pessoas se reúnam, assim toda vez que o combatente do bem estiver naquela situação começará a temer ou a se preparar. Ele passará a evitar esses momentos ou lutar para que não ocorram. Mais uma vez, o culto obterá uma vitória quanto à capacidade de o inimigo se socializar.

Os ataques mais diretos são feitos quando os abismais, anjos caídos e demônios que sirvam o Abismo são invocados. A maioria dos cultistas com poderes mágicos prefere essas ações quando os inimigos são fortes demais para seus peões ou contatos na polícia ou narcotráfico. Um abismal sozinho é capaz de eliminar um grupo de combate dos templários e ainda providenciar para que as almas deles se percam no Abismo.

## O PREÇO

Todo o poder entregue pelo Abismo tem um preço. Os cultistas mais velhos podem cobrar dinheiro ou favores do iniciado, mas o Abismo cobra muito mais. Algumas vezes os seres abissais pedem parte do corpo do mortal. Ele precisa se desfazer de membros, olhos ou orelhas. De algum modo, precisa transformar sua carcaça em algo que aprecie as forças obscuras. Tatuagens e autoflagelação com marcas abissais geram energias e um contato com o Abismo que alimenta essas



criaturas e as diverte.

O preço também pode ser a dor alheia. De algum modo, o cultista precisa causar dor das pessoas que o cercam. Alguns mortais acabam cedendo a distúrbios e se tornando verdadeiros sádicos ou até masoquistas quando se flagelam durante os cultos. Aos poucos o corpo e a mente se adaptam a esse sofrimento. As cicatrizes se tornam tão profundas que não há mais volta. O êxtase ainda pode ser aumentado quando a dor leva o cultista a entrar em sintonia com o deus negro. Torna-se uma sensação viciante da qual não haverá mais liberação.

A entrega do corpo é outro grande preço cobrado. Alguns espíritos não podem caminhar pela Terra em suas verdadeiras formas e precisam penetrar no corpo humano para viajarem e agirem. Assim o cultista tem que se entregar por um tempo, perdendo o controle para que seus mestres astrais possam agir no mundo. Esse nível já mostra o quão degradada está a mente do cultista, a ponto de deixar uma criatura sem consciência ou limites agir livremente na Terra com ações que terão consequência apenas para o mortal.

Os sacrifícios e assassinatos são outra parte das exigências das forças malignas. O cultista passa a alimentar seus mestres negros com sangue e espíritos. Começa com a entrega de animais, o que pode aparecer inócuo aos olhos de muitas pessoas. Depois vêm as partes mais dramáticas como o ataque a humanos. As vítimas são bem escolhidas e se tornam cada vez mais difíceis de serem capturadas. São entregues durante rituais complicados em que os seres sobrenaturais tocam as mentes dos cultistas, fazendo com que sua fé se reafirme e que acreditem que estão no caminho certo.

A maior prova de entrega de um cultista é quando corta de vez todos os seus laços anteriores. Costuma acontecer apenas quando ele está nos graus mais elevados da hierarquia e já conseguiu outros contatos no mundo que serão mais úteis para a irmandade. A prova final é a morte de seus familiares ou qualquer ligação forte com

sua vida anterior. Esses sacrifícios devem ocorrer através das próprias mãos do cultista.

O preço por servir as criaturas das trevas é alto. O poder vem rapidamente, porém a vida de uma pessoa e daqueles que o amam é destruída na mesma velocidade. Não vale a pena para qualquer um que tenha ao menos um fragmento de consciência ou boa vontade.

## A RECOMPENSA

Uma alma que se entregue aos poderes mais negros do universo paga um alto preço pelo que faz. Ela se degrada, chafurda em um mar de espíritos decaídos e corpos corrompidos, para depois emergir alterada por uma força negra que chama de dom ou presente divino. Tudo isso pode ser uma metáfora para o cultista terreno, que nunca verá as forças abissais diretamente. Ele receberá seu prêmio do modo que os mortais puderem lhe pagar. Seus vícios serão saciados quando bem entender, de um modo que o fará depender ainda mais do culto. Aquelas sensações degradantes de que se corpo ou mente necessitam tanto serão abastecidas no culto a cada dia. Elas consumirão a alma e a vontade da pessoa, mas o cultista terá o que precisa.

Os cultos costumam ser sociedades unidas e fiéis a si mesmos nos crimes cometidos. Elas conspiram entre si, mas batalham para destruir tudo o que existe fora daquela comunidade que se julga a escolhida. Esse é o primeiro poder garantido pelas forças de Tenebras. O cultista pode encontrar companheiros que compartilhem do seu destino negro e vícios. Eles o ajudarão a lutar, mas apenas com uma intenção: afundar-se ainda mais nesse mar negro que se tornou sua vida. O segundo poder é um recurso dado pelo culto. Pode ser emprego em elevada posição, sexo como e quando quiser e drogas.

Os cultista sabem conspirar para conseguirem o que querem e o mal lhes dá

liberdade para isso. Sem as travas da consciência, eles avançam destruindo tudo até serem parados por outros cultistas em disputa ou pelas forças da luz.

As partes espirituais da sociedade podem fornecer mais. Existem rituais que prolongam a vida, outros que dão maior poder físico ou mental. Alguns Deuses Negros fornecem guarda-costas espirituais, como abismais ou demônios, ou conhecimento.

## PACTO DA ALMA

O pacto da alma é reservado para as criaturas mais vis e ambiciosas. Nenhum ser com bom senso ou com o mínimo de bondade pensa em fazer um pacto da alma. Ele não é apenas vender o espírito para um demônio, é entregá-lo para a servidão eterna e prometer ser um avatar dos deuses negros enquanto ainda estiver vivo.

Se o pacto de sangue é uma escolha sem volta para os vivos, o pacto da alma não permite fugas nem na morte. O espírito do sacerdote já pertence ao tenebriano e não será mais devolvido. Seu destino é alimentar o deus negro ou tornar-se um servo no Abismo. Muitas dessas divindades nem se importam com o que acontece com seus clérigos. De uma maneira ou de outra, eles já conseguiram uma vitória simplesmente ao terem o pacto realizado. Outros já exigem submissão durante a vida e criam uma série de planos para seus cultos em outros mundos.

A traição nem sempre é punida. Algumas vezes, o tenebriano apenas assiste ao sofrimento da criatura e permite que o traidor faça o que quiser. No entanto, esse ser desgraçado será sempre um recipiente para as forças abissais. Seus olhos mostrarão tudo ao deus negro. Se a divindade já se cansou do traidor, ela simplesmente aciona o processo de putrefação. Separando o espírito da carne aos poucos, o deus negro faz o traidor morrer vagorosamente, decompondo-se

enquanto espera pelo momento final de sua existência.

## SOCIEDADES SECRETAS E CULTOS DO ABISMO

### CULTO DA SERPENTE MÃE

**Fundação:** Tão antiga quanto o tempo; desde os primórdios da humanidade.

**Personalidades:** Erzu, Kelenemius, Bhedeti Djoser.

**Área de Atuação:** Todo o globo.

O Culto da Serpente Mãe evoluiu juntamente com a humanidade. Os deuses servos da entidade tenebriana já estavam na Terra quando a escrita ainda nem fora inventada. Os anjos ainda vasculhavam e pensavam o que fazer com os humanos, mas a Serpente Mãe já enxergava o potencial deles. E os mortais eram tragados pela força irresistível da entidade. Para onde a humanidade foi, existiu um culto ou ao menos a celebração do nome dela. A Deusa de Escamas foi inimiga, rainha, salvadora. Paradisianos desceram dos céus para deter seu avanço. Quando os cultos começaram a ser eliminados, o povo cobra caçado e seus sacerdotes queimados, a Irmandade de Tenebras ofereceu ajuda. Foi uma aliança estratégica.

Bhedeti Djoser, líder dos Escravos de Apófis, uma facção egípcia da Irmandade de Tenebras, é um dos magos mais famosos e seguidores mais ardorosos da Serpente Mãe. Graças a suas invocações, a Apófis ainda consegue atuar na Terra. Abismais e infernianos estão se aliando às forças dos deuses egípcios e atacando os anjos muçulmanos. O grande plano é colaborar com os antigos inimigos para derrotar a ameaça recente. Depois chegará o momento para ativar a arma secreta, quando Apófis rastejará pelo mudo e engolirá o Sol.

Kelenemius é escravo da Serpente Mãe há séculos. Quando perguntado, ele simplesmente diz que a conheceu em

missão de Roma ao lutar contra os germânicos. Fala que seu sacerdócio vem dessa época, quando aprendeu com o último grande clérigo germânico da Serpente Mãe. Seus servos formam uma rede de espiões da Irmandade de Tenebras na Europa e na África.

Erzu é uma indígena que só recentemente se entregou à Serpente Mãe. É uma sacerdotisa jovem, mas que lidera um grupo de homens-cobra. Está caminhando pela América para despertar cultos e espíritos perdidos.

## CÍRCULO DOS INVOCADORES

**Fundação:** Ark-a-nun, 200 anos após a invasão tenebriana; Terra, século IX, Hungria.

**Personalidades:** Ekqueserul, Andreana Berlazzo.

**Área de Atuação:** Hungria, Itália, Suécia, Filipinas, África do Sul.

O Círculo de Invocadores nasceu sob a tutela de Ekqueserul, filho de Ksárul. O mestre invocador desenvolveu rituais para liberar os portais do Abismo e permitir que os servos espirituais dos tenebrianos escapassem para a Terra. Ekqueserul manteve a base do Círculo de Invocadores na Hungria, junto aos castelos da Irmandade de Tenebras, afinal, eles não são nada além de uma facção dentro da seita. Aprendendo a controlar as energias místicas, observando a conjunção das estrelas e obtendo os ingredientes e sacrifícios necessários, o mestre invocador poderia retirar qualquer criatura de poder tão grande quanto de um semideus do Abismo. Tornou-se perigoso e temido. Os Iluminados tramaram para dilapidar seus recursos; o Arkanun Arcanorum movimentou-se para a batalha. Foram seiscentos anos de avanços e recuos, até Ekqueserul ser encurralado durante um ritual e preso misticamente pela união dos Rosacruz e dos Senhores da Tempestade.

Andreana Berlazzo assumiu o posto de seu mestre antes mesmo que a Irmandade de Tenebras soubesse o que aconteceu. Seu primeiro século de poder foi caracterizado pela reclusão e silêncio. Novas sedes foram montadas e recursos colhidos para outros rituais. Agora o Círculo dos Invocadores está de volta, ainda regido por Andreana e aliado a um tenebriano conhecido como O Deus Oculto das Passagens. O primeiro objetivo deles é destruir os Rosacruz e os Senhores da Tempestade para libertar Ekqueserul, que ainda tem os segredos dos principais rituais.

O Círculo de Invocadores costuma agir entrando secretamente em uma cidade e fazendo contato com mortais já ligados às práticas ritualísticas e religiões que visam o contato direto com espíritos. Eles subvertem esses valores para conseguir seguidores, recursos e elementos de sacrifício para rituais. É comum já aparecerem acompanhados de um guarda-costas espiritual, geralmente um inferniano ou abismal oculto. São contratados por todas as facções da Ordem do Reino Morto para auxiliarem em rituais e prestarem uma espécie de consultoria sobre o assunto.

## ESCRAVOS DO ALÉM-TREVAS

**Fundação:** Tenebras, séculos antes da destruição; 100 a.C. no Oriente Médio e, depois, 1920 em El Salvador

**Personalidades:** Aida Villalobos

**Área de Atuação:** América Central, Bolívia, África e Canadá

O primeiro templo dos Escravos do Além-Trevas foi fundado nas areias do Irã, muito antes do Islamismo. Llyanmákchi, A Bruxa Sacerdotisa, entrou em sintonia espiritual com um grupo de magos da Terra e os fez realizarem rituais para invocarem infernianos e abismais que já eram sacerdotes do Além-Trevas. Para o ódio da tenebriana, os anjos de Ahura Mazda perceberam a tentativa e eliminaram o culto. Apenas em 1920 ele renasceu quando Aida Villalobos o reativou em El Salvador.

Ela foi esperta e discreta, atraindo seguidores aos poucos. Conteve a ânsia de usar o poder para invocar abismais e nem contou com a ajuda da Irmandade de Tenebras.

Aida converteu magos e seguidores paulatinamente, oferecendo, a princípio, apenas poder material e depois recompensa espiritual. Revelou a verdade sobre Llyanmákchi apenas depois de os pactos de almas estarem concluídos e transformou os cultistas em grandes escravos do Abismo. Ela enviou cada convertido para uma base no mundo onde eles usariam a mesma estratégia para realizarem rituais aos poucos e invocarem seres do Abismo. O culto está crescendo e o número de sacrifícios também. Cada dia mais demônios estão entregando as almas para Llyanmákchi e se unindo aos Escravos do Além-Trevas. Eles cedem à promessa de proteção contra inimigos como Satã ou Demiurgo. E então oferecem mais sacrifícios e mais mortes e desaparecimentos ocorrem.

Os Magos das Sombras já descobriram o renascimento do culto e estão se movimentando para atacá-lo. O maior problema é que a Irmandade de Tenebras resolveu proteger os seguidores de Llyanmákchi, acreditando na promessa de que o culto possa renovar os poderes da seita. O problema é particularmente ruim, pois sabe-se que há pelo menos quatro Acorrentados servindo fielmente aos Escravos do Além-Trevas, sendo pelo menos um deles suspeito de ter resquícios do tenebriano morto em Lisboa. Se a ameaça da Sacerdotisa Bruxa assusta até Satã, então é porque merece crédito. E as trevas e sacrifícios vão prosseguindo.

## IGREJA DA LIBERTAÇÃO DAS ALMAS

**Fundação:** Infernun, milênios atrás; Berlim, 1945.

**Personalidades:** Yehudiah Tzar'El, Christian Roswell, Heinrich Goebells

**Área de Atuação:** América do Norte, Chile, Argentina, Europa e Rússia.

A Igreja da Libertação das Almas foi fundada em plena Segunda Guerra Mundial. As bombas ainda estouravam quando um oficial alemão fez o primeiro contado com um anjo caído que traíra a Cidade de Prata para servir Yehudiah Tzar'El. Ele conseguiu fugir de seus irmãos com a ajuda de alguns infernianos e abismais que também assumiam formas de anjos. Convencer o desesperado soldado de que seus objetivos estavam certos e que o mundo estava errado foi fácil. Em poucos meses, eles já tinham um grande grupo de soldados escondidos e preparados para espalharem a palavra da Igreja da Libertação das Almas pelo mundo.

A Igreja atingiu os Estados Unidos e a Rússia em 1960, conseguindo tocar o coração de algumas famílias ricas e influentes e fazê-las acreditar no poder do sangue e da nobreza. Após convencerem os ricos, o próximo plano foi atuar nas camadas mais podres, oferecendo libertação e novas chances em uma vida posterior. Também ensinavam sobre o preço que era pago por quem detinha o poder do sangue e a responsabilidade que essas pessoas deveriam ter. De alguma maneira, na Terra, isso quase igualou as classes, colocando vantagens em uma e desvantagens na outra. Era uma deturpação da igualdade, mas que foi amplamente aceita.

Os planos da Libertação das Almas sé crescer em poder e em riqueza. Ela se misturou às igrejas protestantes disfarçando-se como uma para angariar mais fiéis e aliados. Infernianos e abismais são invocados em suas cerimônias quando os fiéis rezam cânticos cujos princípios desconhecem. Eles descem a Terra para coletar as almas dos Libertados falecidos e enviarem para o Abismo onde todas se tornarão escravas de Yehudiah Tzar'El.

O atual líder europeu é o alemão Heinrich Goebells, um cidadão sem residência fixa. Além de sacerdote, ele é mago e conseguiu reunir um grande número de adeptos que alcançaram até a Ordem de Salomão. Christian Roswell lidera a base dos Libertados em Chicago, mas agora está viajando para a América do Sul para fundar

novas igrejas, tendo um contato muito forte com a Argentina. Seu maior problema é competir com a força dos anjos católicos na região e também com a caçada dos anjos Apocriphae, que estão debelando as forças dos Libertados nessa expansão.

A Irmandade de Tenebras observa atentamente a expansão dessa Igreja. Os magos das trevas servos de Yehudiah Tzar'El temem que ela possa atrair atenção demais, porém, até o momento, estão colaborando com os planos de Heinrich Goebells.

## IGREJA DA VIRGEM SALVADORA

**Fundação:** 100 d.C., Espanha; reerguida em 1884, Colômbia

**Personalidades:** Maria Alcântara

**Área de Atuação:** Brasil, Colômbia, Guiana, Guiana Francesa, Venezuela, Angola

A Virgem Suicida cresceu como uma heresia cristã na Espanha ainda dominada pelo império romano. Desenvolveu-se por cerca de duzentos anos quando uma mulher chamada Lelandris foi contaminada pelas idéias de Varrax Trikarus. A Virgem organizou os cristãos e foi vista como uma santa, sacrificando-se anos depois em nome da comunidade. O espírito da mulher continuou residente na terra, espalhando os ideais da seita. Sacrifício em nome de todos, a ditadura da bondade e da unidade, a morte ou exclusão para quem não seguisse os ideais de pureza e castidade; todos os conceitos que o cristianismo tinha como bons foram deturpados e elevados ao radicalismo mais puro, de um modo que as pessoas viviam em sociedades quase tribais, sem desenvolvimento artístico ou social. O Arkanun Arcanorum conseguiu eliminar os seguidores da Virgem Suicida em 200 d.C. e banir o espírito de Lelandris para o Abismo com a ajuda dos anjos, porém a ideia não morreu.

A ressurreição da Igreja ocorreu no século XIX quando, fugindo da perseguição, seus últimos seguidores se mudaram da Espanha para a Colômbia e começaram a reconstrução das comunidades. O princípio foi lento, mas a Virgem Suicida já tem seus pastores se espalhando pelo mundo como uma típica ideia doentia de Varrax Trikarus. Alguns movimentos cristãos estão sendo infectados e seus fiéis levados para as Igrejas da Virgem Salvadora, sejam eles protestantes ou católicos. Maria Alcântara, a mais eloqüente das pastoras, está atualmente negociando a entrada da Igreja nos EUA.

## OLAR

**Fundação:** Terra, 1000 d.C.

**Personalidades:** Quesla

**Área de Atuação:** Spiritum

O Lar é uma organização incomum no Mundo de Trevas. Fundada pela inferniana Quesla, sua única missão é recolher guerreiros e magos que lutaram contra os tenebrianos e tiveram as mentes ou corpos incapacitados durante as batalhas. Ela os protege e tenta usar suas magias para curá-los. Quase sempre os danos são irreversíveis e tudo o que Quesla pode fazer é mantê-los em seu reino espiritual e vê-los perecer a cada dia.

Algumas divindades e ordens de magia tentam ajudar Quesla e enviam seus feridos para o Lar. Outras vezes, trabalham conciliando as missões de resgate em nome da inferniana. Ultimamente, ela tem aceitado cada vez menos pessoas e nota-se que seu frágil reino espiritual está decaindo. A aura de inferniana da própria Quesla está destruindo junto a de seus refugiados. Talvez o único esconderijo para os heróis de guerra mutilados seja destruído em breve.

Existem poucos humanos atuando no Lar. A maior parte desses magos e combatentes é composta de arkanitas, infernianos e seus híbridos. Suas auras e cicatrizes de guerra são tão marcantes que

enlouquecem ou destroem muito rapidamente a mente humana, o que faz com que os habitantes da Terra no máximo ajudem como aliados ocasionais.

Um boato recente, de que Quesla estaria devorando arkanitas para se manter viva ou teria se aliado aos tenebrianos e agora transfere lentamente as almas dos refugiados para alimentar o Abismo. O plano parece ser tão perfeito que ninguém nota que o Lar na verdade é uma grande armadilha.

## O QUINQUAGÉSIMO TERCEIRO CULTO

**Fundação:** 1990, Norte do Canadá.

**Personalidades:** Nurfenlul o Serafim Sem face, Mathieu Marigny.

**Área de Atuação:** Hungria, Canadá, Rússia, Bélgica, Somália, Brasil.

A posição do quinquagésimo terceiro acento entre os círculos da Irmandade de Tenebras sempre esteve ocupada por indivíduos misteriosos. Na maioria das vezes, uma figura vestida em manto negro aparecia, sentava-se para as reuniões e mantinha-se em silêncio durante as horas seguintes, sendo sempre o último a se retirar. Em 1990, a situação mudou. Um mago sacerdote finalmente apareceu para representar a entidade que denominou apenas como o Desconhecido e para apontar para algo ainda mais intrigante, o acento vazio de número 53. Ele avisou que o representante fora encontrado. No entanto, nos anos seguintes, ninguém apareceu e Mathieu Marigny não respondeu mais perguntas. A Irmandade de Tenebras declarou que finalmente os círculos estavam completos.

O Quinquagésimo Terceiro Culto nunca teve nome e nunca se deu ao trabalho de tentar converter novas pessoas. Seus seguidores simplesmente compareciam aleatoriamente ao templo e novos sacerdotes surgiam em uma cidade ou outra. Apareciam com sintomas de loucura e esquizofrenia. Sem nenhuma explicação,

ao menor sinal de stress ou de combate, iniciavam gritos e urros incessantes e avançavam contra os inimigos. As pessoas só se livravam desse frenesi após flagelarem o próprio rosto ao ponto de não serem mais reconhecidos. Arrepentidas, algumas saíam do culto recusando-se a comentar sobre o assunto e procurando voltar a suas vidas. Outras se tornavam fanáticas e começavam os rituais para chamar o Desconhecido que Foi Precipitado no Abismo.

Mathieu viaja de templo em templo levando consigo um grupo de anjos sem face. Ocasionalmente, Nurfenlul, o Serafim Sem Face, Aquele que se Alimenta da Luz de Deus, aparece para ajudá-lo. E a loucura do culto continua, não importando o quanto os anjos muçulmanos, judeus e cristãos batalhem para eliminá-los. Eles já pensam em recorrer aos Apocriphae, os únicos que já tiveram sucesso em derrotar os seguidores do Desconhecido.

## CULTOS TENEBRIANOS PELO MUNDO

### ALEMANHA

A Alemanha sofreu durante milênios com ataques de magos do vácuo, magos das sombras e rixas entre Magos da Tempestade e da Ordem de Luft. A competição entre os anjos e os deuses nórdicos também causou tanto tumulto que nunca houve muito espaço para a Irmandade de Tenebras se infiltrar. Depois do aparecimento de Vorur'Teilblut, os cultos de Tenebras perderam toda e qualquer chance de se estabelecerem entre os alemães. Preconceito tomou conta dos corações negros do país e galgou degraus até alcançar as posições privilegiadas da política alemã. Pacientemente, eliminou qualquer mago das trevas que tentou se infiltrar. Alastrou sua influência para a Áustria, Bélgica e Polônia. Nem mesmo a divisão na época do comunismo separou os

cultistas. Para eles a política não importava, mas o sangue.

A influência de Vorur'Teilblut é tão grande na Alemanha que está impregnada até mesmo em muitos seres sobrenaturais. Até alguns servos dos deuses nórdicos possuem essa essência em seus corações e tomam algumas atitudes que julgam serem ideias próprias, porém são pequenas ações que, se traçadas, levam a entender alguns dos planos dos seguidores de Preconceito. Ataques contra anjos muçulmanos que acompanharam imigrantes, combates contra anjos judeus e até mesmo contra aqueles da Cidade de Prata estão diminuindo as forças desses grupos, enquanto os servos de Tenebras observam atentamente e se orgulham do sucesso de seus planos.

### REINBLUTGESELLSCHAFT

A política alemã sempre se empenhou para recompensar os crimes cometidos na Segunda Guerra Mundial. Agora a Reinblut Gesellschaft está trabalhando para acabar com essas ações. Culpando todos os povos que impediram a Alemanha de prosperar mais, o culto está ganhando força na política. Já tem seis integrantes muito influentes no parlamento e três governadores nos dezesseis estados alemães. É uma ameaça a qualquer política de paz alemã. Clemens Gorman, grão-mestre da Reinblutgesellschaft, está presente no parlamento e adquiriu força suficiente para influenciar a política em vários estados. Seu primeiro passo foi começar a eliminar as pensões que o governo paga a quem sofreu com a guerra. Agora está começando a atacar os imigrantes e traçar ideias para aumentar o poder militar da Alemanha, unindo os povos do norte da Europa.

#### Clemens Gorman

Mago do Culto de Vorur'Teilblut  
CON 14, FR 14, DEX 15, AGI 12,  
INT 17, WILL 18, CAR 18, PER 14

Adaga Mágica 80/60 1d3 + 4

# Ataques [1], IP 3 (rituais), PVs 25  
+ 30

**Perícias:** Armas Brancas (Sabre 50/50, Adaga 60/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 90%, Briga 30%, Burocracia 70%, Conhecimento Proibido (Abismo 50%, Oculto 60%, Rituais 40%), Direito 80%, Diplomacia 70%, Escutar 40%, Estratégia 90%, Etiqueta 70%, Idiomas (Holandês 40%, Inglês 70%, Latim 50%, Português 50%, Francês 40%), Intimidação 80%, Lábria 90%, Liderança 90%, Literatura 70%, Manha 50%, Tortura 80%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 4, Submundo 3, Igreja 2, Burocracia e Política 7, Direito e Jurisprudência 6), Bom Senso, Biblioteca 4, Dinheiro 5

**Pontos de Obscuridade:** 16

**Magia:** 10 Pontos de Magia

Controlar 2, Entender 2, Humanos 4, Trevas 1, Spiritum 2

**Descrição:** Clemens se considera o verdadeiro representante da raça ariana, gabando-se de traçar sua ascendência aos tempos de Frederico Barba Ruiva. É loiro, alto e de olhos azuis, com um corpo bem trabalhado. Acorda cedo todas as manhãs para praticar exercícios físicos, cumpre seus compromissos políticos e depois passa pelo menos 3 horas estudando magia. Não é um mago exímio, algo desnecessário com tantos cultistas sob seu controle. Sua força está na capacidade de barganhar, acusar e sair de qualquer discussão como vitorioso, colocando a outra parte como culpada. É uma pessoa culta que foi criada desde a infância para liderar uma guerra e sente que seu momento está chegando. Faltam apenas alguns anos.

A família de Clemens sempre teve força e riqueza na Alemanha. Fundadores do Banco Gorman, enriqueceram com o empréstimo de dinheiro e sempre competiram com os judeus. Após a Segunda Guerra, o banco parou de atuar, aproveitando-se apenas das riquezas roubadas dos judeus para reabrir na década

de setenta. Hoje Clemens Gorman é o dono de um dos principais bancos alemães e financia secretamente guerras de limpeza étnica no mundo. Dizem que as lutas nos Bálcãs tiveram muita influência dele.

## SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

Os magos da Sagrada Ordem tiveram um motivo especial para comemorar a chegada do século XXI. Mathias Szachmary foi finalmente libertado da prisão imposta por Merlim e ressurgiu na Alemanha. Sua aparição causou espanto nos magos arianos e em seus aliados próximos, os magos corrosivos, que há muito não conseguiam posições muito vantajosas ou influência na política europeia. A primeira ação de Mathias foi purificar os círculos superiores da ordem, matando aqueles que considerava inúteis ou que não estavam ligados à causa. Corroeu o corpo de cada desafeto de dentro para fora com magia bruta. Dizem que alguns ainda estão nas prisões da ordem, sendo corroídos aos poucos e gritando continuamente. Feito esse trabalho, Mathias moveu-se para conseguir novos aliados e convocar magos competentes espalhados pelo mundo. Conseguiu alguns veteranos da Segunda Guerra na Argentina e fez contato como Círculo Interno em Buenos Aires. Impaciente por nunca terem voltado para o país de maior atuação da ordem, Mathias puniu-os, só não chegando a extremos por causa de Agnes.

A atual preocupação dos magos corrosivos e da Sagrada Ordem é entrar em contato com as forças do abismo. Mathias não quer mais contato com os deuses nórdicos. Sua meta é aliar-se à Irmandade de Tenebras e a Reinblutgesellschaft. Nos últimos dois anos, enquanto recria contatos políticos através seus seguidores e atualiza-se, começou a trabalhar como embaixador nas relações entre Temek Qurén hiKétkolel e Clemens Gorman. Já fez várias viagens a Budapeste e decidiu que, se não conseguir nada na Alemanha, montará uma base na Noruega tão logo tenha condições de

montar uma ofensiva contra os Senhores da Tempestade.

### Mathias Szachmary

*Fundador da Sagrada Ordem dos Magos*

CON 26, FR 24, DEX 16, AGI 19, INT 28, WILL 30, CAR 17, PER 32

Espada Curta Mágica 80/80 1d6 + 9

# Ataques [1], IP 3 (rituais), PVs 35 + 45

**Perícias:** Armas Brancas (Espada 60/60, Bastão 60/60, Adaga 60/60), Barganha 60%, Briga 30%, Burocracia 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 50%, Alquimia 130%, Anjos 60%, Astrologia 110%, Arcádia 70%, Arkanun Arcanorum 50%, Demônios 80%, Oculto 60%, Rituais 130%), Diplomacia 50%, Escutar 60%, Estratégia 60%, Etiqueta 40%, Herbalismo 60%, Idiomas (Alemão 60%, Inglês 50%, Grego 30%, Latim 70%, Espanhol 40%, Português 20%, Francês 40%), Intimidação 80%, Lábria 60%, Liderança 80%, Manha 50%, Tortura 90%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 1, Submundo 1, Burocracia e Política 3, Direito e Jurisprudência 2), Biblioteca 2, Capaz de Enxergar Auras, Detecção de Magia 2, Dinheiro 3

**Magia:** 30 Pontos de Magia

Controlar 5, Entender 5, Humanos 5, Ar 6, Arkanun 1, Luz 1, Metamagia 1, Terra 6, Trevas 6, Spiritum 2

- sua espada causa dano dobrado contra criaturas e Arcádia e está ligada a um ritual de Corrosão que destrói armaduras, mágicas ou não, caso cause mais do que 12 pontos de dano. Uma vez que a armadura seja destruída, o ataque corrosivo passa a atingir a pele, causando 1d6 + 2 pontos de dano a mais;

- Possui um anel de regeneração (1 PV/rodada);

- Possui um amuleto para sentir a presença de fadas;

- É um nelfheim, um nephelim descendentes de anjos nórdicos, podendo se lembrar de muitas vidas passadas e ter acesso

a várias perícias além de poderes especiais que ainda não revelou;

- Ainda está se atualizando nos conhecimentos após séculos de aprisionamento.

**Descrição:** Mathias Szachmary tem um coração feito de ódio fervente que transborda em palavras secas e agressivas, sarcasmos cortantes e ataques de fúria. Quando se acalma, respira ofegante por alguns segundos até recuperar a compostura e voltar a ser um homem frio e de palavras cuidadosas. Seus olhos, feitos de pura ferrugem, observam o ambiente e avaliam as reações, marcando quem precisará morrer lentamente e quem terá a alma corroída por suas magias. Seus cabelos ruivos, marca de sua descendência de Thor, são curtos e pontiagudos.

Szachmary esteve preso por mais de cinco séculos por causa de Merlin. As fadas o torturavam e o impediam que tentasse se matar, fazendo com que desejasse viver para continuar experimentando os prazeres que elas ofereciam esporadicamente. Um dia, entretanto, o demônio Malfas conseguiu entrar em contato com Mathias e o retirou momentaneamente do feitiço das criaturas arcadianas. O mago se envenenou com suas próprias magias e faleceu. Sua alma deixou Arcádia para reencarnar, porém foi presa por um ritual dos magos corrosivos e entrou em um corpo especialmente preparado. Essa nova forma foi alterada por seu espírito, de modo que em poucos meses já era praticamente o corpo original de Mathias renascida.

Hoje ele trama sua vingança contra Merlin, os Senhores da Tempestade e até seus pais divinos nórdicos que nunca o ajudaram. Quer se aproximar do Abismo e do tenebriano Preconceito para reavivar os intentos de sua ordem. Tem um ódio especial por fadas e as contamina com doenças e venenos que as matam lentamente. No entanto, tem que admitir que elas o ensinaram a desejar novamente, algo que seu coração havia perdido. Hoje ele anseia por ter sempre uma mulher em sua cama para satisfazê-lo e até mostrou

indícios de poder se apaixonar mais uma vez. Nada disso, porém, pode suplantiar seu ódio e desejo de vingança, muito menos o espírito maligno que tem.

## ARGENTINA

A crise da Argentina não afetou os cultos de Tenebras por pouco. O dinheiro que haviam investido para poderem manipular políticos, subornar a polícia para ocultar crimes e conseguirem recursos para lutarem quase desapareceu. Precisaram encontrar rotas alternativas para vencerem as batalhas contra as forças templárias, muito fortes na cidade. A Escola de Yamesh também se aproveitou para tentar eliminar alguns cultos tenebrianos, tendo sucesso em destruir pelo menos dois deles. Agora resta apenas um, a Igreja de Yehudiah Tzar'El que busca se reerguer juntamente com o orgulho da nação.

A Escola de Yamesh recebeu ataques fulminantes nos primeiros anos do século XXI. Teve três de seus magos líderes envenenados e um sacrificado para o Príncipe Parricida. Os templários ofereceram ajuda, porém foram golpeados quando um anjo tzareliano apareceu para caçá-los. Nem os celestiais da Cidade de Prata conseguiram impedir que ele espalhasse sua influência pela Argentina.

Os magos do Arcanorum e dos anjos nem suspeitam de uma coisa, no entanto, a força dos Magos Corrosivos em Buenos Aires. O círculo interno está se reunindo e fazendo planos para tomar a cidade de vez, agora que tem o apoio de Mathias Szachmary.

### *A Igreja do Reino de Luz*

A Igreja do Reino de Luz foi fundada em 1980, pouco antes de a democratização se instalar devidamente no país. Cresceu ainda com apoio dos militares e depois soube se alimentar do que conseguia dos novos governos. Iniciou sua ascensão como

uma sociedade elitista que conspirava para controlar o novo governo, principalmente com os militares por trás. No fim dos anos noventa, conseguiu adesão das massas fundando várias igrejas similares às igrejas evangélicas. Apesar da resistência inicial, o culto soube como se aproveitar do caos econômico e chamar a atenção do povo. Os tzarelianos se infiltraram com força no governo, sabendo de quaisquer planos e reformas para movimentarem-se antes de sentirem o impacto. Para eles não importa se o governante é peronista ou não, desde que possa ser influenciado pela Igreja.

#### **Juan Servilia**

CON 13, FR 11, DEX 15, AGI 10,  
INT 17, WILL 16, CAR 16, PER 16

Pistola 60 1d6+2

# Ataques [1], IP 0, PVs 22 + 16

**Perícias:** Armas Brancas (Sabre 40/40, Adaga 40/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 80%, Briga 30%, Conhecimento Proibido (Abismo 40%, Oculto 70%), Dança 60%, Escutar 40%, Estratégia 100%, Etiqueta 70%, Idiomas (Inglês 50%, Latim 50%, Português 50%, Francês 30%), Lábria 70%, Liderança 90%, Manha 50%, Tortura 60%

**Pontos de Obscuridade:** 4

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 3, Polícia 2, Submundo 3, Igreja 2, Burocracia e Política 3, Direito e Jurisprudência 4), Bom Senso, Biblioteca 1, Dinheiro 5, Senso Numérico, Sábio, Saúde de Ferro

**Descrição:** Juan é um general do exército argentino. Tem o rosto marcado pelo cansaço após anos lutando para se manter no poder, mesmo com o fim dos governos militares. Aos 70 anos, com cabelos grisalhos e olhos castanhos, é magro e parece sempre desatento a tudo. No entanto, um desejo de vitória arde dentro dele. Sua primeira intenção é destruir os templários, depois de ter provocado tantas perdas na Escola de Yamesh. Ele o faz através de sua influência e contatos, sem precisar utilizar magia. Isso ele deixa para

os outros cultistas. Seu poder é puramente o pensamento estratégico quase infalível. Juan é capaz de praticamente prever os movimentos de seus inimigos. Seus contatos numerosos fora da área militar vêm de anos de influência e muitos foram adquiridos após ter assumido a liderança do culto, sendo mais contatos da Igreja do que dele.

### ***Magos Corrosivos e a Sagrada Ordem dos Magos***

O Círculo Interno da Thulegessellschaft se reúne na Argentina desde o fim da Segunda Guerra Mundial e tem uma base firme na Argentina. Permaneceu intocado por todas as mudanças políticas e econômicas utilizando seus fundos financeiros guardados nos países mais variados, incluindo muitos paraísos fiscais. Todos os seus magos são formados pelos Thules sobreviventes de Guerra ainda vivos ou por seus descendentes.

O contato dos magos corrosivos argentinos com a Igreja do Reino de Luz gerou muitos frutos que os fez se afastarem um pouco do ideal nazista e aliarem-se um pouco mais com as forças dos tenebrianos. Apesar de alguns deles serem nelfheim, filhos de anjos nórdicos, grande parte de sua aproximação com seus pais foi cortada e substituída pela invocação de abismais e sintonia com o Abismo. Apoiam a Igreja do Reino de Luz para terem uma massa consistente de seguidores que possam manipular a seu bel prazer.

#### **Agnes Eckart**

*Maga do Círculo Interno da Thulegessellschaft*

CON 14, FR 13, DEX 16, AGI 15,  
INT 18, WILL 16, CAR 16, PER 17

Pistola 60 1d6+2

Adaga Mágica 70/60 1d3 + 3, 1d6  
envenenamento

# Ataques [1], IP 0, PVs 24 + 28

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 60/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 60%, Briga 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 50%, Anjos 30%, Arkanun Arcanorum 50%, Demônios 40%, Oculito 60%), Dança 70%, Escutar 40%, Estratégia 100%, Etiqueta 60%, Idiomas (Alemão 50%, Espanhol 40%, Inglês 40%, Latim 40%, Português 30%, Francês 30%), Lábia 70%, Liderança 70%, Manha 40%, Tortura 40%, Sedução 50%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 1, Igreja 2, Burocracia e Política 3, Direito e Jurisprudência 4), Biblioteca 4, Capaz de Enxergar Auras, Conhecimentos Arcanos, Dinheiro 5, Sensitivo 1

**Magia:** 14 Pontos de Magia

Criar 2, Controlar 3, Criar 2, Ar 4, Humanos 1, Luz 1, Spiritum 1, Terra 4, Trevas 4

**Descrição:** Agnes Eckart é neta de um dos grandes líderes da Thulegesellschaft no século XX. Ela não é uma nelfheim, porém tem poderes peculiares derivados do sangue mágico que sua família carrega. Desenvolveu a magia muito cedo, treinada tanto pelo pai quanto pelo espírito do avô que a acompanha e aconselha desde a infância. Cresceu como uma mulher que sabe o que quer e não demonstra nenhum fragmento de hesitação quando precisa tomar uma decisão importante. Sua força de vontade a transformou em uma das principais magas do Círculo Interno, com uma influência mundial que toca até mesmo o recém-chegado Mathias. Ela ainda lamenta que seu líder não tenha aceitado viver na Argentina, mas suspira quando se lembra das noites que tiveram na cama.

Juan Servilia é um dos grandes conselheiros e aliados de Agnes. Foi com ele que ela aprendeu a dançar, uma de suas grandes paixões, e começou a desenvolver maior contato com as forças do Abismo e a religião do Príncipe Parricida. Os dois formam uma ótima dupla que trabalha em assuntos de guerra e investimentos

financeiros e políticos. Conseguem favores e aliados em qualquer setor da Argentina.

Agnes é uma mulher loira e madura, de aproximadamente 40 anos. Tem olhos azuis como o mar e gosta de maquiagem discreta, com apenas algumas sombras nos olhos. Tem seios médios e um corpo abençoado que deixa tanto jovens quanto velhos impressionados. Atualmente está trabalhando para desenvolver rituais de prolongamento da vida. Já conseguiu alguns elixires, porém não o que queria. Juan está a ajudando, mas não quer prolongar sua vida, afirmando que pretende encontrar o Príncipe Parricida logo.

## BRASIL

### BELO HORIZONTE

A Irmandade de Tenebras tentou um golpe em Belo Horizonte há algumas décadas. Falhou horivelmente ao ser entregue por um traidor. A verdade é que seu delator ainda vive e é hoje o único mago representante dos servos dos tenebrianos na cidade. Tem quatro outros discípulos que começam a aprender magia, um abismal invocado e quatro fantasmas o servindo. Esse é todo o poder que restou de uma ordem derrotada pelos templários, anjos e Arkanun Arcanorum. Agora todo o estado de Minas Gerais não tem mais do que três cultos da Irmandade de Tenebras liderados por um único mago.

A Inquisição procura atenta por notícias que possam levar aos sobreviventes da caçada aos magos das trevas. Recentemente, prendeu um cultista que tentava sacrificar uma pessoa para o Desconhecido. Não conseguiu nenhuma informação do prisioneiro, que devorou a própria língua no cativeiro e bateu-se contra as paredes até quase rachar o crânio. Os templários ficaram preocupados com a notícia, porém não puderam fazer nada, vistos os problemas que já enfrentam com os vampiros (descritos no romance *Busca*

por Sangue). Os anjos, liderados pelo Principado Ofeon, estão despreocupados, deixando o problema para os humanos. Eles estão em plena guerra com os magos corrosivos e demônios e acreditam que os magos das trevas não possuem mais poder para se recuperarem.

Belo Horizonte tem sofrido cada vez mais com as pragas vampíricas. A Irmandade de Tenebras tem começado a imaginar que talvez esse seja o caminho para entrada na cidade.

### ***A Mensagem Indecifrável do Mal***

César Vidotte é o grande traidor da Irmandade de Tenebras e, ao mesmo tempo, seu grande salvador. Ele evitou que toda a ordem fosse destruída de uma vez ao entrar em guerra contra os templários, o Arcanorum e os anjos. Manteve parte dos recursos ainda ativos, impedindo que fossem todos gastos no golpe. Claro que havia a possibilidade de os magos das trevas vencerem, entretanto César não quis arriscar. Ele mais perderia do que ganharia com essa vitória. Após a derrota, ele fundou a Mensagem Indecifrável do Mal a partir das cinzas. Invocou os fantasmas dos mortos e os usou em missões para ajudar os cultistas ainda vivos a se protegerem e prosperarem em seus empregos.

O culto predominante de Belo Horizonte serve ao Desconhecido e pelo menos um anjo sem face já foi visto na cidade. É dito predominante porque recentemente uma concorrente chegou para disputar poder com César. É uma ex-Wicca que se vendeu a Shaemallast. Ela ainda não tem mais de cinco anos como maga, porém é estranhamente protegida pelas forças malignas e está bem disfarçada entre as outras feiticeiras jovens da cidade.

#### **César Quiane Vidotte**

*Mago do Quarto Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 14, FR 14, DEX 13, AGI 12, INT 15, WILL 17, CAR 13, PER 15

Pistola 40 1d6 + 2

# Ataques [1], IP 2 (rituais), PVs 20 + 12

**Perícias:** Administração 50%, Armas Brancas (Adaga 40/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 40%, Briga 30%, Conhecimento Proibido (Abismo 40%, Oculto 40%), Diplomacia 40%, Escutar 40%, Etiqueta 40%, Idiomas (Inglês 40%, Latim 30%, Francês 20%), Lábia 40%, Liderança 50%, Manha 50%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 2, Burocracia e Política 1, Direito e Jurisprudência 3), Biblioteca 2, Dinheiro 3

**Pontos de Obscuridade:** 6

**Magia:** 9 Pontos de Magia

Criar 4, Arkanun 2, Humanos 1, Spiritum 2

**Descrição:** César nasceu e viveu em Belo Horizonte por toda sua vida. Filho de pais ricos, estudou em boas escolas e seguiu o caminho para uma boa faculdade. Formou-se e se casou para se tornar completamente infeliz. Desprezava os filhos e a vida que tinha. Considerava tudo uma perda de tempo até entrar em contato com os magos das trevas. O oculto o seduziu imediatamente e ele sentiu que aquele apelo para se entregar à fúria e sobreviver ao vazio indecifrável dentro dele só poderia ser controlado pela fé pelo Desconhecido. Nesse tempo, passou a ter uma amante e teve um filho com ela. Gastava seu tempo entre a família oficial, a administração da empresa do pai, a amante e os serviços da ordem. Passou a ter uma vida bastante agitada.

Quando estava para apesar pelo terceiro círculo, recebeu a missão de acabar com tudo o que amava. Assassinou toda a família sem piedade, porém não conseguiu matar a amante e o filho que tivera com ela. Escondeu o segredo, pois os amava. Os outros magos das trevas estavam para descobri-lo e acabar com sua vida quando ele os denunciou. Agora César está tranquilo. Ou ao menos julga que está. Uma carta anônima chegou a sua caixa de correio

afirmando que sabe o segredo. Ele já desconfiava de uma pessoa e a matou. Outras três cartas chegaram e o levaram a outras pessoas. Ele continuou matando e vai continuar para proteger seu segredo.

## FORTALEZA E RECIFE

A história dos magos de Fortaleza e Recife está intimamente ligada desde que aportaram no Brasil. As cabalas dessas capitais são derivadas de magos holandeses que se instalaram no Brasil ainda no século XVII. Os Magos das Sombras surgiram representados pela Irmandade da Escuridão do Corpo e da Alma e se fixaram na região de Fortaleza em busca de um nodo e para combater seus eternos inimigos da Ordem do Reino Morto.

Os magos das trevas, por sua vez, acompanharam Maurício de Nassau desde o princípio, mesmo com a luta constante da Ordem de Salomão para evitar sua presença. Como ervas daninhas, eles persistiram e cresceram enquanto entravam contato com uma criatura marinha conhecida como o Grande Ipupiara, que julgam ser um tenebriano dormindo próximo ao litoral de Pernambuco. Entraram em contato com um grupo de abismais conhecidos como ipupiaras e com a criatura chamada Mingusoto. Com as forças somadas, resistiram aos ataques dos magos atlantes e da Ordem de Salomão.

### *Irmandade da Escuridão do Corpo e da Alma*

A Irmandade da Escuridão do Corpo e da Alma foi fundada na Holanda, século XVII, por um grupo de Magos das Sombras desse país. Em 1649, alguns membros vieram para Pernambuco com a missão de combater um grupo da Irmandade de Tenebras. Infiltraram-se entre os holandeses que invadiram o Nordeste de 1637 a 1654, instalando-se em Recife. Os irmãos James e Marcelus Schilesingert seguiram para Fortaleza por causa do rumor de um nodo

situado em Fortaleza. Infiltraram-se numa expedição holandesa que reconquistou o Forte de Schoonenborch e utilizaram o nodo do forte até 1654, quando os holandeses começaram a serem expulsos do Brasil. James e Marcelus tiveram de usar magias de disfarce quando um grupo de magos atlantes e índios atacaram o forte e o sitiaram até os holandeses sucumbirem pela fome e pelo cansaço.

Os sobreviventes não desistiram e formariam uma filial da Irmandade da Escuridão em Fortaleza. Permaneceram isolados até meados do século XX, quando foram descobertos pelas outras sociedades secretas cearenses. A ideia de necromantes no Ceará não agradou ninguém, mas por não terem causado mais problemas, foram aceitos na cidade com ressalvas. Na década de 90 fizeram um pacto com a succubus Alexandra e afastaram temporariamente o líder atlante que reencarnara nesta época. Aproveitam o tempo para manipular a situação a seu favor, infiltrando alguns membros nos Iluminados e nos Rosacruzes.

São especializados em magias de disfarce e ilusão envolvendo os caminhos de Humanos e Trevas. No fim dos anos 80 desenvolveram rituais relacionados aos elementais de Trevas, usando-os em missões de espionagem. Conseguir aprendizes talentosos e capazes tem sido uma das prioridades da ordem, comandada atualmente por David Schilesingert.

### **David Schilesingert**

*Feiticeiro do Quinto Círculo dos Magos das Sombras*

CON 12, FR 12, DEX 17, AGI 13, INT 16, WILL 14, CAR 14, PER 13

#Ataques[1], IP 3 (Rituais), PVs 21+9

Punhal de Trevas 40/40 dano 1d6+4

**Perícias:** Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Necromancia 60%, Ocultismo 50%, Teoria da Magia 60%, Rituais 70%), Idiomas (Holandês 50%), Furtividade 60%, Herbalismo 60%, Manipulação (Empatia 60%, Liderança 60%, Manha 40%), Medicina (Primeiros

Socorros 40%, Cirurgia Plástica 40%, Dermatologia 40%, Ortopedia 40%).

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 3, Burocracia e Política 2, Direito e Jurisprudência 3), Biblioteca 3, Dinheiro 3

**Magia:** 13 Pontos de Magia.

Entender 1, Criar 1, Controlar 1, Humanos 4, Trevas 4, Spiritum 4

**Descrição:** David é um homem de porte sério e ar carismático. Formou-se em Medicina na USP com notas altas especializando-se nas áreas de Cirurgia Plástica e Dermatologia. Herdou uma clínica do pai e hoje se divide entre a administração desta e a liderança da Irmandade da Escuridão do Corpo e da Alma. O momento é favorável a David, pois com o apoio da súcubo Alexandra pode usar a influência dela no submundo a favor da Irmandade. Nos últimos tempos David tem tido problemas para dormir, como se algo ou alguma coisa o perturbasse. Revira-se na cama com sonhos sobre o fundo do mar e já foi surpreendido ao acordar de pé sentindo a areia nos pés e o pijama molhado pela água salgada. Existe alguma criatura o chamando, no entanto, o mago ainda não conseguiu entender o que é ou qual a missão.

## RIO DE JANEIRO

A violência endêmica do Rio de Janeiro seria uma grande atração para os magos das trevas e seus mestres, no entanto há pelo menos um século o poder da Irmandade de Tenebras foi obliterado na cidade e até hoje encontra dificuldade para se recuperar. Essa não foi uma notícia boa, visto que os responsáveis pela destruição da Irmandade carioca foram os Magos das Sombras e os demônios do Inferno, que passaram a se alimentar da degradação da Cidade Maravilhosa.

A possibilidade de que a Irmandade de Tenebras volte a ter poder no Rio de Janeiro é ínfima. Desde os eventos de 1999, quando o Principado da cidade, Josué, foi

destruído, os anjos se desorganizaram e diminuíram a capacidade de luta contra os demônios (eventos descritos no romance *Entre Anjos e Demônios*). As alianças com espíritos do candomblé diminuíram e nem o Arkanun Arcanorum está em condições de lutar contra a supremacia dos Magos das Sombras, que assumiram até mesmo o governo do estado, recentemente. Alguns poucos cultos menores surgem e desaparecem na cidade, diversos deles sob a influência de O'Dium.

## A Contaminação

A Irmandade de Tenebras está tentando entrar mais uma vez no Rio de Janeiro utilizando um ritual de contaminação espiritual. O primeiro ataque será através de doenças que podem afetar o espírito e causar distúrbios como reações de violência e ódio, aumentando a taxa de crimes e causando reações em cadeia para elevar os fenômenos ligados aos tenebrianos. Assim haverá energia para invocar abismais e os magos poderão entrar em combate novamente contra os Magos das Sombras.

### Zirash

Arkanita

CON 23, FR 22, DEX 18, AGI 33, INT 23, WILL 18, CAR 10, PER 30

Garras 90/90 1d6 + 4

Espada Mágica 90/90 1d6 + 6

# Ataques [3], IP 3 (pele) 7 (pele + rituais), PVs 35 + 38

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 70/70, Espada 80/80, Bastão 80/80), Barganha 60%, Briga 90%, Conhecimento Proibido (Abismo 40%, Alquimia 40%, Anjos 30%, Demônios 50%, Oculto 60%, Rituais 80%), Escutar 90%, Furtividade 100%, Herbalismo 70%, Idiomas (Espanhol 20%, Latim 30%, Português 20%), Intimidação 60%, Lábia 40%, Manha 70%

**Aprimoramentos:** Ambiente Favorável (Cidades), Aliados e Contatos (Submundo 2), Detecção de Magia 3,

Sensitivo 2; Mania de Perseguição, Maníaco Depressivo

**Poderes:** Camuflagem (1 – Cores, 2 – Camaleão, 3 – Formas e Padrões, 4 – Predador, 5 – Invisibilidade), Controle Mental (1 – Blenden, Leitura de Auras, 2 – Vanish), Defesas (1 – Alimentos, 2 – Imunidade a Ácidos, 3 – Proteção vs. Bem, 3 – Campos magnéticos), Forma Humana 3, Maldições (1 – Causar Doenças Naturais), Regeneração 4, Sangue Ácido (1 – Fraco)

**Magia:** 8 Pontos de Magia

Controlar 3, Entender 1, Criar 3, Animais 3, Ar 2, Arkanun 3, Plantas 1, Trevas 1

**Descrição:** Zirash era um arkanita da resistência da raça mais comum de Ark-anun, os arkanos. Seus anos de luta e combate em seu mundo natal serviram para salvar muitas vidas, mas com o tempo ele percebeu que a magia estava começando a matá-lo. Decidiu deixar a fortaleza em que vivia para morrer lutando nos vales áridos. Infelizmente acabou capturado pelos caçadores que serviam o tenebriano Zarcattis. Por pouco não foi devorado vivo. Ao invés disso, foi preso e, depois de alguns anos, conseguiu fugir, escapando para a Terra ao se aproveitar de um portal.

Zirash demorou a aprender a falar o português e a compreender o Rio de Janeiro. Conseguiu formar algumas alianças com o Arkanun Arcanorum e agora anda pelas ruas, esgotos e favelas tentando entender os humanos. Não sabe por que se sente atraído por vários lugares da cidade e muitas vezes perde a consciência. O fato é que ele está contaminado pelos tenebrianos e a cada semana do ano uma entidade se apossa do corpo dele durante algumas horas do dia. Então ele usa poderes excepcionais que um arkanita de sua idade, ainda mortal, não teria. Quando ataca ou usa magias em seu estado possuído, coloca maldições e doenças capazes de causarem alucinações, ataques de fúria ou algum efeito relacionado com os desejos dos tenebrianos.

Zirash assume a forma humana de um velho barbudo e maltrapilho que se apoia em um bastão. Veste roupas velhas e

sorri com frequência. Vive com medo de ser perseguido pela Irmandade de Tenebras e pelos anjos, desde que soube da existência deles. Quando está possuído, geralmente está invisível ou muda de forma constantemente.

### O Filho

CON 10, FR 8, DEX 14, AGI 14, INT 21, WILL 18, CAR 15, PER 14

Garras 30 1d6

Tesoura 60/70 1d6 + 3

# Ataques [1], IP 1 (pele), PVs 20

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 50/50), Barganha 70%, Briga 30%, Conhecimento Proibido (Abismo 40%, Anjos 20%, Demônios 20%, Oculto 20%, Rituais 80%), Escutar 90%, Etiqueta 40%, Furtividade 120%, Intimidação 20%, Lábia 80%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 3, Política 4, Polícia 3), Detecção de Magia 3, Sensitivo 2

**Poderes:** Camuflagem (1 – Cores, 2 – Camaleão, 3 – Formas e Padrões, 4 – Predador, 5 – Invisibilidade), Controle Mental (1 – Blenden, Leitura de Auras, Hipnosis 2 – Comandos Complexos, Atração, Aversão, Vanish), Defesas (1 – Proteção vs. Ar (2), vs. Fogo (3), 2 – Imunidade a Ácidos, 3 – Proteção vs. Bem, 3 – Campos magnéticos), Maldições (1 – Causar Doenças Naturais, 2 – Infortúnio), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos), Sangue Ácido (1 – Fraco), Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

- Qualquer pessoa que lhe cause dano ou ofenda deve testar Força de Vontade para não se sentir imediatamente culpada. Caso o Filho seja morto, o assassino deve fazer um teste difícil de Força de Vontade para não se suicidar por causa da culpa.

**Descrição:** Ninguém sabe ao certo de onde o Filho veio ou o que é. O que se sabe ao certo é que ele é a presença perniciosa que há décadas percorre o Rio de Janeiro. Ele nasce em uma família rica e influente e

crece até os 10 anos de idade. Sempre aparece como uma criança bonita e educada, da qual todos gostam. Faz tudo para agradar as pessoas, enquanto não demonstra sua face mais obscura, manipulando e controlando seus pais para gerar caos e maldade. Magos das Sombras e a Ordem de Tenebras querem saber o que é essa criatura que mata e conspira como um demônio, no entanto tem alma e corpo humano. Cinco dias após seu aniversário de 10 anos, o Filho morre misteriosamente e sua morte sempre aponta culpa para uma pessoa inocente. Treze dias depois, uma mulher engravidada para dar a luz a mais um terror que ela ensinará a caminhar sobre a Terra.

O Filho não conhece magias, porém é capaz de sussurrar rituais secretos e obscenos para aqueles que o tratam bem e cumprem seus desejos. Quando não gosta de alguém, amaldiçoa-os com seus piores poderes. Dizem que o único modo de matá-lo permanentemente seria por inanição.

## SÃO PAULO

A cidade de São Paulo tem uma característica peculiar. Existem três nodos repletos de energia mágica em seu território. Um deles, aquele de maior interesse para a Irmandade de Tenebras, está localizado no vale do Anhangabaú. O segundo é um nodo de energia de luz, que dizem ter um deus iluminado aprisionado. Do terceiro se sabe pouco.

A existência desse poder fez a Cidade de Prata enviar inúmeros anjos para proteger a crescente cidade, o que piorou a situação, chamando a atenção de demônios e da Ordem do Reino Morto. Um dos anjos responsáveis por estudar o nodo do Vale do Anhangabaú enlouqueceu e passou a louvar a criatura das trevas presa ali, tornando-se um avatar desse monstro. Era um Nimbus chamado Arekon, cujo poder serviu para destruir muitos de seus antigos aliados e mantê-lo vivo mesmo depois da perseguição. Ele viria a aliar-se a Derek Diacon, um mago das trevas vindo de

Portugal que conseguiria um dos sete símbolos necessários para libertar a criatura presa no nodo das trevas.

A Irmandade de Tenebras paulistana tem grande influência no Arkanum Arcanorum graças a manipulações que fizeram as ordens aceitarem um mago das trevas entre os diáconos. Essa influência política garantiu outra arma de ataque contra os Magos das Sombras.

Os feiticeiros sombrios acompanharam a Ordem do Reino Morto desde sua saída de Portugal. Liderados por Jeremiah Gonzalez, eles passaram a lutar contra os magos das trevas usando qualquer tipo de arma, não importando os meios, mas apenas os fins. As divisões dentro dos Magos das Sombras impediram um avanço maior na guerra, porém Jeremiah tem trabalhado para eliminar as disputas e se manter como líder onipotente (eventos narrados no romance *Príncipe da Destruição*).

Uma terceira facção que gasta parte das energias na guerra entre trevas e sombras é a dos Dragões das Sombras, um grupo de guerreiros místicos chineses, espécie de versão oriental dos Templários. Seu líder, Chen Xian, está em busca de um poderoso artefato cujo poder ainda se desconhece.

## *Irmandade de Tenebras*

Derek Diacon está com problemas para coordenar a ordem desde que inúmeras disputas começaram a ocorrer entre os magos para saber quem se tornaria de Diácono. Samantha Silveira assumiu o posto recentemente e tornou-se amante de Derek tanto para receber proteção quanto apoio político. O mago sabe das intenções dela, porém não se importa, divertindo com sua amante em festas e na cama.

Derek conseguiu um dos sete símbolos para abrir os portais e desconfia de onde estão os outros. Sua intenção é invocar abismais de Zarcattis ou Kriene'Lavi para rastrear aqueles que possuem os objetos. Ele já está trabalhando

nos rituais de invocação e só precisa de tempo e de um pouco de paz para concluí-los. Está pensando em passar um pouco mais de poder para Samantha para que ela chame mais a atenção dos inimigos dentro e fora da ordem, assim Derek conseguirá uma distração e poderá alcançar seus objetivos.

### **Derek Diacon**

*Mago do Sexto Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 17, FR 14, DEX 16, AGI 14, INT 17, WILL 22, CAR 15, PER 12

Adaga Mágica 80/60 1d3 + 4

Sabre Mágico 90/110 1d6 + 6

# Ataques [1], IP 6 (rituais), PVs 25 + 32

**Perícias:** Armas Brancas (Sabre 80/80, Adaga 60/40), Armas de Fogo (Pistola 50%), Barganha 50%, Briga 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 80%, Alquimia 70%, Arkanun Arcanorum 60%, Oculto 60%, Rituais 90%), Escutar 60%, História 50%, Idiomas (Inglês 40%, Grego 50%, Latim 70%, Espanhol 40%, Francês 40%), Intimidação 60%, Lábria 70%, Liderança 70%, Manha 50%, Tortura 100%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Polícia 3, Submundo 5, Burocracia e Política 4, Oculto 3), Biblioteca 4, Dinheiro 3, Capaz de Enxergar Auras

**Pontos de Obscuridade:** 8

**Magia:** 17 Pontos de Magia

Controlar 3, Entender 2, Criar 3, Animais 3, Arkanun 4, Fogo 4, Plantas 1, Spiritum 2, Trevas 2

**Descrição:** Derek Diacon já teve amores e prazeres sublimes na vida, porém perdeu todos graças à violência de seu coração. Há muito ele se rendeu à raiva e ao desejo de vingança de Kriene'Lavi e agora é governado por um instinto de batalha e estratégia que conduz todas as suas ações, com qualquer pessoa que conversa. Assim que conhece alguém, já imagina como derrotá-lo e tenta adivinhar o sabor de seu sangue e a qualidade de seus gritos durante a tortura.

Diacon tem se divertido com práticas de alquimia. Usando os Caminhos de Arkanun, Plantas, Humanos e Animais, ele cria quimeras com as combinações mais variadas; funde demônios com humanos, humanos com plantas ou animais. Sua especialidade são bestas que misturam a fome animal e a capacidade de estratégia humana. São criaturas com consciência do que são, porém incapazes de desobedecerem aos comandos de seu mestre. Elas sofrem diariamente com a situação em que vivem e tudo o que podem fazer é se deixar conduzir pela violência de Kriene'Lavi para se esquecerem por um instante do que são.

## **ESPANHA**

A Espanha mal sabe que está com um grande ninho de seres das trevas crescendo aos poucos em suas terras. Farrah, anjo responsável pela Inquisição Celestial e pela Inquisição terrena, já coletou indícios da presença das forças tenebrianas, porém nada fez até o momento. Não se sabe o que ele espera. Enquanto isso, as trevas continuam crescendo.

Barcelona sempre foi uma cidade famosa por seus anjos poderosos, inclusive com a influência direta de um Serafim, Almiak. Por anos, ele derrotou sucessivamente as seitas inimigas da Cidade de Prata e fundamentou a influência católica em Barcelona. Somente um inimigo resistiu a todas as investidas, a Irmandade de Tenebras. Recentemente, os magos das trevas obtiveram uma grande vitória sobre Almiak (eventos narrados no romance *Entre Anjos e Demônios*). Almiak tem se visto em um pacto frágil com os malaks e as organizações muçulmanas contra quem lutou durante tantos anos. Agora, a Irmandade de Tenebras está se tornando mais audaciosa e atacando-o por vários pontos, inclusive através da política. O despertar completo do demônio Aquel está próximo e sua atividade e poder

máximos serão atingidos em poucos anos, graças a Dominc Stradgoth.

Almiak pediu ajuda à Cidade de Prata para poder reforçar o combate contra as bruxas e ainda novos recursos para negociar com os muçulmanos. Ele pretende trazer os malaks para seu lado para combater os magos das trevas, porém as manipulações de Dominic e Aquel criaram um grande abismo entre os dois grupos. A bruxa também contatou outras facções da Irmandade, algumas inimigas declaradas dos anjos muçulmanos, para comparecerem à cidade e se aliarem contra magos como Javier Guerrero, da Ordem Petra.

No restante da Espanha, os demônios, bruxas e Magos das Sombras agem com cuidado, alguns deles até se submetendo aos servos do Abismo sem saber, pois é a única forma de sobreviver em um país com tão forte dominação angelical.

## LA HERMANDAD DE TINIEBLA

Dominic Stradgoth está no comando da Irmandade de Tenebras em Barcelona há mais de cem anos, graças à influência do demônio Aquel. Ela soube como coordenar ataques, quando recuar e quando negociar. Percebeu que nunca poderia ter poder sobre a Cidade Velha, onde se encontram os principais locais místicos de Barcelona, e deixou o local para a Escola de Yamesh e para os anjos de Almiak. Ela imagina que alguns artefatos procurados por Aquel possam estar lá, mas espera, paciente e maquiavélica pelo momento certo de agir. Dominic prefere manter suas bruxas das trevas quietas e lutando apenas para manterem seu status, enquanto espera que os anjos católicos e muçulmanos quebrem o pacto de não agressão e comecem uma guerra.

La Hermandad de Tiniebla está crescendo vagarosamente em Barcelona para não ser detectada pelos anjos. Quase não tem feito sacrifícios, tomando cuidado ao escolher suas vítimas e muitas vezes trazendo pessoas de outros países com

promessas de emprego para depois usá-las nos rituais. Geralmente as vítimas passam por um país antes e imaginam que vão para outro lugar, até pararem na Espanha, diretamente nas mãos dos cultistas.

A maioria dos magos das trevas de Barcelona são mulheres. Dominic prefere ter bruxas, transformando-as em uma versão maligna dos rituais Wicca. Aquel também gosta de ter mulheres o servindo, apesar de não ter relações com nenhuma delas diretamente. Ele conversa apenas com Stradgoth ou com os espíritos de antigas bruxas que continuaram a servi-lo depois da morte. Essa é outra característica peculiar da Irmandade de Tenebras em Barcelona. O número de almas penadas que servem as bruxas é impressionante. Existem muito mais delas do que demônios ou abismais invocados. Estão por toda parte como espíões, observando tudo o que se passa e são poucos os que percebem a quem esses espíritos servem.

### Dominic Stradgoth

*Bruxa do Terceiro Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 16, FR 12, DEX 15, AGI 10, INT 18, WILL 18, CAR 10, PER 15

Garras 40% 1d6

Adaga Mágica 50/80 1d6 + 4

# Ataques [1], IP 4 (rituais), PVs 34 + 26

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 50/40), Barganha 60%, Briga 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Oculto 80%, Spiritum 70%, Rituais 100%), Diplomacia 60%, Escutar 50%, Estratégia 60%, Idiomas (Inglês 40%, Grego 70%, Latim 70%, Português 50%, Francês 40%), Lábia 70%, Liderança 70%, Manha 50%, Pesquisa 80%, Tortura 80%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 3, Burocracia e Política 3, Direito e Jurisprudência 2), Bom Senso, Biblioteca 5, Capaz de Enxergar Auras, Dinheiro 4, Poderes Demoníacos 2

**Poderes Demoníacos:** Garras 1, Controle Mental (1- Blenden, 2 - Esquecimento), Bafo

**Pontos de Obscuridade:** 12

**Magia:** 19 Pontos de Magia

Criar 3, Controlar 4, Entender 2, Arkanun 4, Humanos 1, Fogo 1, Trevas 6, Spiritum 4

- Tem um hálito de fogo que causa 3d6 + 2 pontos de dano a até 6 m. Pode ser usado 3 vezes por dia.

**Descrição:** Uma bruxa de lábios grossos e ressecados que se esticam quebrando e soltando uma fina camada de pele quando sorri. Uma bruxa de cabelos longos e sebosos, negros como as trevas. Uma bruxa de pele alva e azulada como um cadáver. Uma bruxa de olhos brilhantes e escuros. Uma bruxa de coração mais vil que muitos demônios. Uma bruxa com um corpo grande e deformado, ocultado por um manto escuro bordado com os símbolos arcanos do mal. Uma encarnação viva dos poderes abissais.

Dominic sempre diz que nasceu nas trevas. Fala que foi adotada como filha de Aquel e se lembra dele como seu pai desde criança. Ela adora contar que recebeu a melhor educação que um demônio poderia dar a uma criança e que sua alma já era dele desde que ela aprendeu a diferenciar o que era bem e mal e decidiu que o mal era um caminho mais belo. Ela não se importa com sexo, com comida ou bebida. Almoço, jantar e café da manhã são meras formalidades, tendo carne crua para comer e sangue para beber sempre postos à mesa.

Para acabar com o tédio, ela sempre mantém uma vítima para torturar. Às vezes sai pelas ruas para ver o mundo e escolher uma pessoa para desgraçar a vida através de política e manipulação. Para ela, isso é tão normal e banal quanto partilhar um esporte. Dominic é capaz de passar anos jogando com uma pessoa. Simplesmente adora esse clichê de bruxa perversa que destrói a vida de inocentes.

## ESTADOS UNIDOS

As forças de Tenebras norte-americanas convivem com uma dura perseguição por parte do fundamentalismo cristão que apoia ordens como a Escola de Yamesh. Os líderes não se importam, no entanto. Os cultos de Tenebras continuam florescendo e os mais fortes são logo selecionados e trazidos para os círculos internos da Ordem do Reino Morto. Tiroteios em escolas, desculpas para guerra, intolerância e assassinos seriais surgem com tanta frequência nas terras norte-americanas que não fica difícil perceber o quanto a Irmandade de Tenebras é poderosa nos Estados Unidos. Ela não está lá provocando tudo isso, mas se alimenta até mesmo dos acontecimentos que não causa.

Nova York é base do Círculo dos Seis Poderes, a liderança norte-americana da Irmandade de Tenebras. É uma das grandes influências mundiais que a ordem produziu. Através dos negócios realizados em Nova York, a Escola das Trevas consegue espalhar seus desejos por todo mundo. Utilizando a influência política e financeira de empresas que controla através de cultistas, pode chantagear e realizar planos através de outras pessoas e empresas em vários países sem que se perceba que os magos das trevas estão por trás de tudo.

## THE CIRCLE OF THE SIX POWERS

Os Seis Poderes são seis poderosos magos das trevas que se reuniram no início do século XX e resolveram criar seu próprio nicho de atuação e espalhar sua influência pelo mundo independente do Grande Templo da Sala Azulada. Eles recriaram a Sala Azulada em um arranha-céu em Manhattan e passaram a fazer suas próprias invocações. Entraram em contato com muitos cultos e declararam ordens e novas leis. O Círculo dos Seis Poderes era formado apenas por norte-americanos e se recusava a tolerar a mistura de povos

comum em Nova York dentro de seu alto escalão. Sua influência prevaleceu durante toda a primeira metade do século XX, porém então a Segunda Guerra acabou e a Europa começou a se reorganizar. Temek soube da ousadia desses magos e lhes ensinou uma lição de humildade. Amaldiçoou cada um deles e torturou-os, enviando alguns para o Abismo e mantendo outros presos em sua dita Sala Azulada. Os Seis Poderes foram reformulados e hoje são compostos por apenas três americanos, sendo os outros magos grandes mestres vindos de outras partes do mundo.

Os magos norte-americanos ainda estão entre aqueles de maior influência nos cultos não-mágicos de Tenebras pelo mundo, porém os cultos com verdadeiros magos raramente se reportam a eles, considerando-os apenas mais uma célula importante da ordem. Eles também sabem onde está a liderança da Irmandade de Tenebras e viram que nessa ordem a tradição e a idade é mais importante do que o dinheiro e poderio militar.

A Ordem do Reino Morto tem inúmeros abismais vagando pelos esgotos de Nova York e ainda nadando em volta da ilha de Manhattan. Mesmo que os demônios dos Magos das Sombras tentem eliminá-los e os anjos de todas as religiões lutem contra essas criaturas, mais são invocadas, fora aquelas que já não estão se reproduzindo sozinhas.

Os outros cinco membros do Círculo são Terrence Waters, especializado no caminho do Fogo e servo de Kriene'Lavi, influente no poderio militar norte-americano; Ashley Sinclair, especialista nos caminhos de Spiritum e Arkanun, serva de Llyanmákchi, influente na área de invocações; Akeem, mestre de origem árabe, especialista nos Caminhos das Trevas e da Metamagia, servo de Hrgásh e influente na luta contra os anjos; Fernando Paes, de origem latina, especialista nos Caminhos da Água e de Spiritum, servo de uma entidade pouco relatada conhecida como Filho Insano da Realidade, trabalha com conspirações, caos e restabelecimento da ordem a partir disso; Aliz Hunyad, maga

de origem húngara especialista no Caminho dos Humanos e de Arkanun, enviada por Temek para investigar os magos norte-americanos e cuidar para que não tentem traír a ordem de novo.

### **Daniel Fletcher**

Mago do Segundo Círculo da Irmandade de Tenebras

CON 14, FR 11, DEX 15, AGI 15, INT 18, WILL 19, CAR 15, PER 14

Pistola 60 1d6 + 2

Adaga Mágica 50/60 1d6 + 2

# Ataques [1], IP 4 (rituais), PVs 26 + 32

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 60/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 60%, Briga 20%, Burocracia 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 60%, Anjos 40%, Arkanun Arcanorum 50%, Demônios 60%, Oculto 60%), Escutar 40%, Estratégia 50%, Etiqueta 40%, Idiomas (Alemão 40%, Inglês 60%, Espanhol 40%, Francês 20%, grego 30%, Latim 50%), Lábria 60%, Liderança 60%, Teologia 60%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 2, Submundo 1, Burocracia e Política 5, Mídia 4, Indústrias 4), Biblioteca 3, Dinheiro 5

**Pontos de Obscuridade:** 7

**Magia:** 16 Pontos de Magia

Criar 3, Controlar 4, Entender 2, Água 1, Arkanun 2, Luz 3, Humanos 5, Spiritum 2, Trevas 4

**Descrição:** Daniel Fletcher já foi um homem piedoso e temente a Demiurgo que se tornou membro da Escola de Yamesh enquanto liderava uma comunidade cristã no interior dos Estados Unidos. Entendia de teologia e tinha versículos do Livro guardados em sua mente, sendo muito difícil que perdesse um debate. Sua vida mudou quando descobriu que um tio rico estava doente e precisava dele para ajudar a cuidar dos negócios da família e ainda usar os poderes da Escola de Yamesh em outra área, na influência cristã na política norte-americana. Iniciou as manipulações e o

combate a ordens como a Escola de Tenebras e os Magos das Sombras.

As batalhas ficaram tão violentas que ele se viu utilizando métodos nada cristãos e, quando percebeu, era igual a seus inimigos. Cansado e sentindo-se culpado, rezou e foi ouvido por ninguém menos do que Dekel Basemath. Esse primeiro contato selou o futuro de Daniel. Ele entrou para a Irmandade de Tenebras, recusando-se a ser um agente infiltrado na Escola de Yamesh e logo se tornou um dos Seis Poderes.

Fletcher já se sentiu tentado a reavivar a influência do Circle of the Six Power como era no início do século XX, porém sempre que chega à sala Azulada destruída, ainda vê o corpo de um dos magos preso na parede com a própria carne e chorando e gritando de dor. Algumas vezes, partes da carne dele são retiradas para alimentar abismais e os músculos crescem de novo. Daniel não quer esse futuro para si, mas está tentando ganhar mais influência perante Temek.

## FRANÇA

Paris tem uma sociedade sobrenatural bastante ativa e a responsabilidade disso é da Irmandade de Tenebras. Existem pelo menos quatro cultos dos tenebrianos da cidade e eles manipulam e guerreiam contra as forças secretas francesas. Aproveitaram-se dos tumultos mais recentes ocorridos na periferia da cidade para combater e caçar templários, magos do Arcanorum e até Magos das Sombras.

Não existe ligação direta entre esses cultos, mas eles adotaram vários jogos para disputar quem consegue abrir o primeiro portal para o Abismo e invocar um abismal mais poderoso para Paris. A cidade está sempre com uma sensação de que algo obscuro está para acontecer. Talvez o sol logo seja devorado pelas trevas, porém, se assim o for, os devoradores se alimentarão dele com elegância.

Um dos mais poderosos representantes da Irmandade de Tenebras

em Paris era o Nosferatu Wilhelm, nascido e transformado no século XII. Ele foi um dos seres mais temidos pelos inimigos dos tenebrianos, lutando para que os deuses negros o libertassem de sua maldição. Recentemente, ele desapareceu sob rumores de que entrou no Sono das Décadas. Alguns especulam que Les Cavaliers D'Couer o destruíram ou o aprisionaram para se alimentarem de seu sangue. Muitos magos das trevas respiraram aliviados com o boato, tamanho era o temor que o vampiro mago, tão cheio de ódio e amargura, inspirava em suas almas corrompidas.

## LES CAVALLIERS D'COUER

Les Cavaliers D'Couer é uma sociedade secreta vinculada aos servos de Llyanmákchi. São uma mistura de um braço guerreiro e sedutor da Deusa Sacerdotisa. Formam o culto tenebriano mais influente de Paris. Os Cavaleiros possuem uma estratégia complexa. Primeiro agem como mercenários em assassinatos, jogos políticos e na venda de informações. No meio disso, estão colocando ordens secretas umas contra as outras, enquanto se infiltram nelas. Criam um jogo de dependência entre as sociedades ocultas para que elas estejam sempre interligadas e que, bastando um toque dos Cavaleiros, possam entrar em guerra ou cair todas juntas de uma vez.

Um Cavaleiro segue um código de conduta que inclui se tornar escravo de Llyanmákchi. Ele remove cirurgicamente o coração dos inimigos derrotados e o devora. Sempre faz isso durante um ritual para roubar uma memória do falecido. Eles sobem de posição na sociedade devorando os corações daqueles de posição superior após vencer jogos que incluem batalhas diretas, política e sedução. Les Cavaliers D'Couer absorvem os espíritos dos inimigos tombados quando se alimentam de seus corações. Acreditam que assim estão devorando as trevas de uma pessoa e se aproximando mais do Abismo. Recentemente, desenvolveram um ritual que permite secar o coração extraído e

manter o espírito aprisionado para depois descarregar todo o seu poder em uma magia de destruição.

O símbolo do culto é um coração acorrentado com um fantasma tentando escapar. Costuma ser pintado nas armaduras cerimoniais que usam.

### **Keine Fach**

*Mago do Quinto Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 16, FR 16, DEX 20, AGI 19, INT 22, WILL 19, CAR 17, PER 18

Sabre 130/120 1d6 + 7 (mágica)

Pistola 100 1d6+2

# Ataques [2], IP 4 (rituais), PVs 34 + 40

**Perícias:** Armas Brancas (Espada 100/100, Sabre 100/100, Lança 100/100, Adaga 100/100), Armas de Fogo (Pistola 100%, Rifle 70%), Barganha 60%, Briga 80%, Camuflagem 30%, Conhecimento Proibido (Abismo 60%, Spiritum 60%, Oculto 100%, Rituais 80%), Escutar 40%, Esquiva 90%, Etiqueta 80%, Furtividade 100%, Idiomas (Inglês 40%, Espanhol 60%, Latim 60%), Lábria 60%, Liderança 100%, Manha 50%, Sedução 60%, Tortura 70%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos 5, Biblioteca 3, Dinheiro 5

**Pontos de Obscuridade:** 8

**Magia:** 14 Pontos de Magia

Criar 2, Controlar 4, Entender 1, Trevas 3, Humanos 2, Fogo 3, Spiritum 2

**Descrição:** Keine é um homem elegante que sempre utiliza um sobretudo negro cobrindo suas roupas finas e a pequena cota de malha mágica que usa desde os tempos em que era um cavaleiro templário em 1307. Seus cabelos negros são curtos e os olhos azuis brilham como água cristalina. Tem personalidade forte como fogo, devorando seus inimigos, mas seduzindo-os enquanto investe como se fossem mariposas hipnotizadas. Age com elegância quando combate, parecendo um mosqueteiro moderno. Julga-se um D'Artagnan que lidera uma tropa especial

que protege um dos espíritos mais poderosos da França, um filho de Llyanmákchi que dorme nos esgotos da cidade.

Keine deveria ter morrido queimado na fogueira junto dos outros templários, mas estava preparado para a queda da ordem. Se houve algum fundo de verdade nas acusações contra os cavaleiros durante os julgamentos, com certeza o corrupto Keine estava envolvido. Após anos recolhendo informações e artefatos da Irmandade de Tenebras, ele simplesmente cansou-se de lutar por uma causa que dava-lhe pouco poder e ainda lhe enchia de votos e obrigações. Fingiu ser destruído durante a perseguição aos templários para reunir os espíritos mais desesperados da ordem e constituir Les Cavaliers D'Couer. Jurou o poder a Llyanmákchi, trazendo um de seus filhos do Abismo para Paris. Durante a chegada da criatura, os poucos templários ainda ativos na França atacaram em último esforço para impedir a ameaça. O abismo foi quase destruído e forçado ao sono, mas nenhum cavaleiro sobreviveu para impedir que Keine Fach continuasse seus planos.

## **OS AMANTES DE SHAEMALLAST**

Um culto que prospera em Paris é liderado por Basile Pomeroy, um seguidor fiel de Shaemallast, Aquela de Suspira na Escuridão. O culto começou quando o agora grão-mestre recebeu uma visão da tenebriana. Ela o seduziu com um mero suspiro rente ao ouvido que o fez derramar-se em um orgasmo. Depois desse dia, sua alma escureceu-se tendo como único objetivo agradar aquela deusa que o torturava com tanto prazer.

O culto de Shaemallast parece apenas um culto sexual à primeira vista, porém ela quer mais que isso. A tenebriana busca submissão de todos através do desejo. No meio dos favores sexuais oferecidos, o culto esconde uma rede de informações e assassinatos para abrir portais para

Spiritum. De lá eles retiram os servos de Shaemallast, criaturas faéricas capazes de seduzir anjos. E é essa a intenção, seduzir os anjos para usá-los para abrir portais para o Abismo. Basile leva as pessoas a se entregarem a sentimentos e esquecerem qualquer responsabilidade, sejam elas anjos, magos ou guerreiros com votos sagrados. Ele os pega um a um em sua teia e domina suas mentes com o que parece ser o melhor relacionamento de suas vidas no início. Depois os vira com suas próprias ordens para que saciem suas paixões.

### **Basile Pomeroy**

*Mago Mestre do Primeiro Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 16, FR 12, DEX 14, AGI 15, INT 14, WILL 15, CAR 18, PER 14

Adaga 60/50 1d3 + 2 (mágica)

# Ataques [1], IP 2 (rituais), PVs 20 + 16

**Perícias:** Barganha 50%, Briga 30%, Camuflagem 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 30%, Spiritum 40%, Oculto 40%), Escutar 50%, Esquiva 50%, Furtividade 50%, Idiomas (Inglês 40%, Latim 40%), Lábria 70%, Liderança 40%, Manha 50%, Sedução 90%, Tortura 60%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos 5, Dinheiro 4

**Poderes Demoníacos:** Controle Mental (1 – Leitura de Auras, Hipnosis, Previsão, 2 – Atração, Vanish)

**Pontos de Obscuridade:** 4

**Magia:** 6 Pontos de Magia

Controlar 1, Entender 1, Trevas 1, Humanos 2

**Descrição:** Basile é um homem bonito, descendente de argelinos. Viveu nos subúrbios de Paris, mas sua beleza atraiu a atenção de uma agência de modelos. Enriqueceu, mas foi infeliz até encontrar Shaemallast. Não encontrou a felicidade após o encontro com as forças abissais, mas, certamente, teve seus desejos saciados. Agora vive em um apartamento no centro da cidade onde reúne cultistas e a alta sociedade parisiense para orgias ou

simplesmente para fofocar, adquirindo informações sobre os mais poderosos. Tem um desejo especial por anjos e paga caro por quem consegue um vivo. Conseguindo um desses paradisianos, trata de usá-lo sexualmente e vendê-lo como um brinquedo para quem estiver disposto a pagar.

Basile tem olhos verdes e a pele negra. Os cabelos estão sempre raspados e um sorriso sedutor está sempre exposto nos lábios, apesar de não ser refletido nos olhos.

## **HUNGRIA**

A história da Hungria já passou por inúmeros eventos, desde alianças com nazistas a atual adesão à União Europeia. Sua história está repleta de guerras e disputas políticas, tendo até influência dos Roma, os ciganos. No século IX, coincidindo com a chegada dos magiares ao território da Hungria, Ksárul, mago das trevas milenar, fez contato com Tsemél Qurén hiKétkolel, feiticeiro que há muito lidava com espíritos tenebrosos.

Tsemél morreu quando seu corpo foi totalmente corrompido pelas energias de Tenebras e consumido. Seu filho, Temek, assumiu a posição de liderança. Nessa época, a Irmandade de Tenebras já havia assumido a posição de ordem suprema entre as forças das trevas e começado a conectar todos os cultos de seres do Abismo espalhados pelo mundo. A seita se uniu e a Sala Azulada se tornou a liderança oficial de quase todos os cultos tenebrianos.

Budapeste é um dos centros de influência política da Irmandade de Tenebras desde o século XX. Depois de feitas as discussões na Sala Azulada, os magos das trevas vão para a capital húngara para começarem a dispersar os planos políticos pelo mundo. Mesmo que Budapeste não seja ser uma metrópole de influência mundial, secretamente a Irmandade de Tenebras a transforma em um verdadeiro centro de poder mágico, atraindo embaixadores de várias ordens de magia,

isso sem que elas saibam que a verdadeira influência ali é da Ordem do Reino Morto.

Há séculos Budapeste parece ter influência de várias ordens de magia, principalmente aquelas que lidam com aspectos mais terríveis da Arte. O que acontece é que todos os magos influentes de lá são magos das trevas disfarçados e infiltrados que escondem suas disputas e batalhas entre os planos de outras sociedades secretas. Anjos, demônios e feiticeiros desconfiam, mas nunca encontram provas contra todos os místicos da cidade. Se um deles é descoberto, ocorre uma rápida batalha para destruí-lo.

Um experimento permanente na base da Irmandade de Tenebras é conseguir magos tradutores de outras ordens. Eles são sequestrados e reféns de suas famílias são mantidos para traduzirem antigos livros e profecias de textos de outros mundos que a ordem coletou ao longo dos séculos. A maioria enlouquece em poucos meses devido ao contato com palavras de uma escrita que por si só é maligna e obscena. Os loucos são presos em celas e facas e giz lhes são entregues. Obcecados, escrevem todos os fragmentos que estão em suas mentes, o que depois é lido pelos magos das trevas. A ordem não utiliza mais seus próprios membros para evitar perder agentes preciosos.

## GRANDE TEMPLO DA SALA AZULADA

Budapeste pode ser o corpo, as mãos que exercem o trabalho da Irmandade de Tenebras, porém é no Grande Templo, no norte de Hungria, que está a mente que cria todos os planos. A base da Ordem é um gigantesco castelo escondido entre as montanhas e colinas. Diz-se que é propriedade particular e apenas os mais ricos conseguem pagar para visitá-lo. Lá eles encontram um ambiente suntuoso e harmonioso, onde julgam que poderão descansar. Infelizmente, acabam sendo

dominados rapidamente pelos magos das trevas e se tornam seus fantoches.

As seis torres do castelo estão alinhadas junto às estrelas e aos planetas. São locais de sacrifício para criarem grandes portais que permitem a entrada de abismais e infernianos na Terra. A constante vigilância de anjos e deuses é que impede que sejam usadas com mais frequência. Os paradisianos conseguem perceber essas grandes perturbações em Spiritum e atacá-las lá, porém nunca foram capazes de traçar a causa dessas ameaças na Terra.

O interior do Grande Templo é quase sempre um mistério. Existem inúmeras portas que levam a vales espirituais conectados com o Abismo. Às vezes as energias negativas são tantas que destroem as estruturas e grandes reformas são feitas. Após atravessar um labirinto repleto de odor de morte, gritos, corpos sendo torturados por espíritos e criaturas rastejantes, chega-se à Sala Azulada, local de reunião do Círculo Interno. Existem 53 cadeiras em volta de uma mesa redonda. Após ela, estão treze outras para magos com voz no conselho, porém sem direito de voto.

A Sala Azulada está conectada aos vales espirituais onde vivem os Mestres Invisíveis e é ocasionalmente utilizada por seres como Ksáru, quando pretende comparecer a Terra sem que sua presença mágica deturpe a realidade a seu redor.

### Temek Qurén hiKétkolel

*Mestre Invisível da Irmandade de Tenebras*

CON 25, FR 34, DEX 26, AGI 14, INT 27, WILL 30, CAR 15, PER 29

Espada Mágica 100/90 1d6 + 15

Adaga Mágica 80/100 1d6 + 14

# Ataques [1], IP 8 (rituais), PVs 65 + 80

Regenera 2 PV por Rodada

Proteção de 4D contra magias, 6D contra magias das Trevas, Spiritum e Arkanun

**Perícias:** Armas Brancas (Espada 70/70, Adaga 70/90), Barganha 100%, Briga 30%, Burocracia 90%, Conhecimento Proibido (Abismo 130%, Alquimia 90%, Anjos 60%, Arcanun Arkanorum 100%, Astrologia 130%, Oculto 120%, Rituais 130%, Spiritum 90%), Diplomacia 80%, Escutar 70%, Estratégia 60%, Etiqueta 30%, Furtividade 90%, Herbalismo 70%, Idiomas (Inglês 50%, Húngaro 70%, Latim 80%, Português 50%, Francês 40%, Russo 50%), Lábia 90%, Liderança 100%, Literatura 70%, Manha 80%, Tortura 80%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 3, Submundo 5, Igreja 2, Burocracia e Política 5, Direito e Jurisprudência 5), Bom Senso, Biblioteca 5, Capaz de Enxergar Auras, Detecção de Magia 2, Dinheiro 5, Sensitivo 2; Esquizofrenia, Mania de Perseguição, Maníaco Depressivo

**Poderes Demoníacos:** Garras 1, Controle Mental (1 – Blenden, 2 – Aversão, Atração, 3 – Localização), Defesas (1 – Alimentos, 2 – Oxigênio, Imunidade a Venenos, Proteção vs. Em, 3 – Aura de Medo), Olhos (1 – Sangrar os Olhos, 2 – Visão alheia, 3 – Janela da Alma), Telecinese 3, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Pontos de Obscuridade:** 23

**Magia:** 31 Pontos de Magia

Controlar 6, Criar 6, Entender 6, Ar 2, Arcanun 6, Fogo 2, Humanos 2, Metamagia 5, Trevas 6, Spiritum 6

- Todos os “1” e “2” em seus dados de magia são considerados “3”;

- Possui inúmeros itens mágicos que utiliza conforme a necessidade e lugar para onde viaja.

**Descrição:** Temek vem lutando para sobreviver às manipulações da Irmandade de Tenebras há mais de um milênio. Foi criado por um pai obcecado pelas artes das trevas, que moldou a mente do filho para abrir caminho entre os servos dos tenebrianos. Desde cedo, a criança já ouvia os chamados das trevas enquanto dormia ao lado do quarto em que o pai realizava os

rituais. Gritos de pessoas sacrificadas se tornaram comuns para ele e depois de algum tempo sua canção de ninar.

Temek viu o pai ser consumido pelo grande poder que conseguira e aprendeu com o erro. Assumiu a liderança da Irmandade sem hesitar em destruir quem se opusesse. Viveu os milênios seguintes manipulando, matando, lutando e pesquisando, tudo para servir os deuses das trevas e aumentar seus poderes.

Ele nunca dorme. Perdeu essa capacidade há séculos, quando passou a ouvir as mensagens de cada um dos tenebrianos presos no Abismo. Agora sua vida é dirigida em ciclos de 53 dias, quando cada um dos deuses do mundo morto fala com ele. Ouve sussurros constantemente e vive imaginado que alguém está o enganando ou quer destruí-lo, o que é bem verdade na atmosfera degradada em que vive. Ele é um avatar que representa o quanto o poder das trevas pode ser grande, porém perigoso. Temek tem alma ainda e anseia por contato humano, porém não tem mais capacidade para confiar nas pessoas ou abrir o coração para o amor. É uma mistura de humanidade e devassidão espiritual, sendo que a segunda característica domina seu espírito, dando-lhe poder, ao mesmo tempo que o tortura.

Recentemente, as palavras dos tenebrianos estão se tornando mais ameaçadoras e proféticas. Dekel Basemath falou sobre a vinda dos anjos cujas asas precisam ser cortadas antes que a negritude das almas seja alcançada. Llyanmákchi disse que ele precisa apressar o grande ritual e conseguir as vítimas necessárias, que lhe serão reveladas em sonhos; ele julga já ter conseguido 19 das 53. Hrgásh o aconselhou a visitar uma igreja, uma mesquita e uma sinagoga. Ele ainda não conseguiu definir o que significam os 53 sinais e teme passar as profecias para frente e ser traído. Está tentando contatar os Mestres Invisíveis mais confiáveis para discutir o assunto.



Temek é mede aproximadamente 1,70 m e é magro, apesar da tremenda força física garantida por poderes demoníacos. Seus olhos negros estão sempre se voltando para os cantos das salas. A cabeça é raspada e os braços cruzam-se debaixo de mantos escuros, como se sentisse muito frio.

## INGLATERRA

O culto de Tenebras em Londres tem como principal arma a paciência. Ele abre seu caminho devorando aos poucos os inimigos e barreiras que encontra. Os cultistas ingleses são formados por uma raça de dominadores que se viciou na conquista na época em que a Inglaterra era um império em que o sol nunca se punha. Atacados pela Reinblutgessellschaft durante a Segunda Guerra juraram vingança, porém nunca tiveram a oportunidade de concluir seus objetivos. Apenas viram os inimigos alemães reabilitarem um poder que parecia perdido para sempre, enquanto os magos das trevas franceses apenas decaíam perante ordens como a Golden Dawn e os cavaleiros do Graal.

A Irmandade de Tenebras inglesa não segue uma divindade negra em particular, mas tenta englobar todas. Uma ou outra consegue ascensão de tempos em tempos, porém é mais comum que um mago de extrema influência e poder assuma a liderança e tente manter os cultos sobre controles, colocando-os em várias frentes de batalha para mantê-los ocupados.

## THE FELLOWSHIP OF THE DEAD WORLD

O culto da Irmandade de Tenebras ocorre sempre em Londres, em uma caverna abaixo do Tâmisa; não existe data definida, porém os cultistas sempre se reúnem “quando as brumas têm cheiro de morte”. Todo mago das trevas é capaz de sentir esse sinal e corre para o Templo de Todas as Escuridões onde a Fellowship of

the Dead World se reúne para orar. O atual plano deles é se aliar à facção de Tenebras norte-americana, unindo os grupos para avançar sobre os inimigos de Paradísia e forçar a abertura de portais. Pretendem usar a influência que a Cidade de Prata e a Maçonaria têm na Inglaterra e nos EUA contra elas mesmas, fazendo com que se devorem em sua expansão imperialista pelo globo. Enquanto a popularidade dos norte-americanos e dos ingleses cai nesses avanços, o culto perpetra seus planos de guerra e aproveita-se das forças divididas que têm que se preocupar com os novos inimigos que criam.

William Harpshire é o mais poderoso mago da Irmandade de Tenebras na Inglaterra. O que mais incomoda o restante da seita é que ele tem todo esse poder e não tem mais de 25 anos. Calcula-se que ele seja a encarnação de alguma criatura dos planos inferiores, mas não se sabe qual, ou um nephelim cujo espírito foi irrevogavelmente tocado pelo Abismo. Ele não revela, porém sabe-se que se alimenta dos corpos dos cultistas que o desafiam.

### William Harpshire

*Mago do Sexto Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 14, FR 14, DEX 18, AGI 14, INT 19, WILL 18, CAR 14, PER 14

Adaga Mágica 80/60 1d6 + 4

# Ataques [1], IP 6 (rituais), PVs 25 + 32

**Perícias:** Armas Brancas (Espada 40/50, Adaga 80/40), Armas de Fogo (Pistola 50%), Barganha 40%, Briga 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Alquimia 40%, Oculto 60%), Escutar 90%, Idiomas (Alemão 40%, Latim 80%, Italiano 50%, Francês 40%), Intimidação 70%, Lábia 70%, Liderança 70%, Literatura 40%, Manha 50%, Tortura 100%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 2, Submundo 4, Burocracia e Política 3), Bom Senso, Biblioteca 5, Dinheiro 6, Capaz de Enxergar Auras

**Pontos de Obscuridade:** 9

**Magia:** 14 Pontos de Magia

Controlar 3, Entender 2, Criar 2, Ar 1, Arkanun 4, Fogo 1, Humanos 3, Spiritum 5, Trevas 3

**Descrição:** William nasceu na pobreza como um indigente e foi adotado por uma família rica e tradicional da Inglaterra. Ninguém entendeu a adoção, a não ser outros cultistas de Tenebras que sentiam a alma negra da criança que devorara o espírito da mãe durante o parto. Com seus cabelos negros curtos, olhos azuis e pele pálida, William caminha com uma fleuma irritante, mas que atrai aqueles que desejam o perigo. Prefere ouvir a falar, mantendo ouvidos tão atentos que quase nada lhe escapa.

Os contatos que tem e o dinheiro vêm todos do pai e ele sabe que os perderá caso o velho morra, por isso usa rituais para mantê-lo vivo, usando principalmente a força do culto de Verwoesting. William tem uma vontade de ferro, porém não escapa de alguns medos comuns da juventude. Não sabe quanto tempo conseguirá se segurar perante os ataques constantes dos magos mais velhos e então precisará liberar as partes mais negras de sua alma para se manter no poder. Se fizer isso, ele não sabe o que acontecerá ou o que sobrá do lado humano que ainda possui e está escondido secretamente em sua mente.

## ITÁLIA

A Itália é um território base dos anjos há muitos séculos, mas não é por isso que nunca houve influência de outras ordens e seres espirituais. As disputas pelo papado são uma demonstração disso, assim como os homens corruptos e cruéis que já sentaram no Trono de São Pedro. Roma foi um grande centro de batalhas políticas e sobrenaturais, porém as forças angelicais conseguiram eliminar quase toda a competição na cidade após o grande contra-ataque da Contrarreforma. Nisso, a Irmandade de Tenebras ficou presa em seu

mais antigo posto, Veneza, onde se permanece intocável desde a Idade Média. Se antes espalhava seus tentáculos através do comércio, agora se transformou em uma seita menor, observando as forças angelicais como espíões.

Os magos das trevas italianos têm um histórico de conspiração e furtividade. Suas línguas venenosas já causaram guerras e seus assassinos se deliciam com o sangue de anjos sem que a Cidade de Prata desconfie.

## FRATELANZZA DI NEREZZA

O norte da Itália ainda tem forte influência da Fratelanzza, apesar dos modos furtivos utilizados pelos magos das trevas não fazerem parecer isso. Eles estão lá desde a Idade Média e nunca desapareceram, apenas recuaram sabiamente para esperar e atacar os anjos no momento propício em uma das principais bases deles no mundo. A liderança do culto está nas mãos de Lazzaro. Ele destruiu Theris Mallik há duas reencarnações atrás em uma batalha que abalou Veneza e quase chamou a atenção dos anjos. A culpa toda do tumulto foi colocada em alguns demônios servos de Shaitan, que logo foram caçados pelos anjos.

Lazzaro está com planos de contaminar os portais da Cidade de Prata na Itália. Seu método é gerar espectros e espalhá-los pelo país. O melhor meio para isso tem sido afogar pessoas nas águas de Veneza e deixar seus espíritos presos nas águas. Eles se espalham por rios e pelo Mediterrâneo acompanhando os restos de seus corpos levados pelas correntezas, espalhando terror e criando novos espectros em novas mortes. Os rituais e os espectros têm a assinatura dos magos das sombras e magos aquos, justamente para levar os anjos a atacarem os inimigos errados.

### Lazzaro

*Mago do Sétimo Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 14, FR 13, DEX 17, AGI 14,  
INT 19, WILL 17, CAR 16, PER 18

Espada Longa 80/60 1d10 + 3  
(mágica)

# Ataques [2], IP 5 (rituais), PVs 32  
+ 40

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 50/50, Espada 60/50), Barganha 50%, Briga 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Alquimia 70%, Necromancia 80%, Spiritum 60%, Oculto 80%, Rituais 80%), Escutar 50%, Esquiva 50%, Etiqueta 50%, Furtividade 50%, Herbalismo 80%, Heráldica 60%, Idiomas (Francês 50%, Grego 30%, Inglês 50%, Latim 40%), Lábria 70%, Liderança 50%, Manha 50%, Sedução 50%, Tortura 60%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Burocracia e Política 5, Igreja 3, Jurisprudência 4, Polícia 3, Submundo 5), Bom Senso, Dinheiro 4, Nephelim (Memórias Arcanas 3, Memórias Espirituais 1), Sensitivo 2

**Magia:** 22 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 2, Entender 5, Água 3, Ar 2, Arkanun 4, Humanos 4, Spiritum 4, Trevas 3

**Descrição:** Lazzaro é um nephelim. É filho de um anjo e uma mulher, um ser que sempre reencarna e se lembra de suas vidas passadas. Já foi escriba, prostituta, general romano, marrano, mendigo e nobre. Desde o século XV, passou a voltar para Veneza toda vez que recuperava suas memórias. Lá assumia suas antigas funções e continuava a viver com o nome e parte da vida daquela encarnação. Geralmente chegava a um ponto em que assassinava qualquer parente, amante ou família que houvesse adquirido antes de recuperar a memória, enquanto tentava manter alguns contatos para não se desvincular totalmente da nova vida. Foram inúmeras famílias que tiveram o azar ter essa alma renascendo em seu seio.

Lazzaro resolveu tomar seu antigo nome na atual encarnação. Se perguntado o motivo, ele responde que é porque chegou a hora. Não tem concorrentes para o domínio

da Irmandade de Tenebras italiana desde que destruiu Theris Malik. Ele nunca se arrependeu disso e deixou claro em seus escritos para aqueles que assumissem o posto de liderança nos intervalos de suas encarnações que voltaria e mandaria almas para o Abismo caso seu lugar devido não lhe fosse prontamente reposto.

Em sua encarnação atual, Lazzaro está com cerca de 40 anos. Tem alguns cabelos grisalhos devido às constantes preocupações e um semblante sisudo, porém inteligente e capaz de atrair a fidelidade de outros magos. O rosto é magro e o nariz aquilino, a barba está sempre aparada e as roupas são apenas um detalhe.

As perícias de Lazzaro não são limitadas apenas pelos números mencionados acima. Muitas vezes ele tem acesso a conhecimentos antigos de outras encarnações. O Mestre de Jogo pode alterar isso facilmente durante as campanhas.

### Enzraq

*Mago do Sétimo Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 16, FR 14, DEX 15, AGI 15,  
INT 26, WILL 27, CAR 17, PER 35

Adaga Mágica 80/60 1d3 + 4

Lança do Último Fardo 90/130 1d6 + 7

# Ataques [2], IP 6 (rituais), PVs 25  
+ 32

**Perícias:** Antropologia 50%, Armas Brancas (Espada 50/80, Adaga 60/60, Lança 70/100), Armas de Fogo (Pistola 40%), Barganha 40%, Briga 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 110%, Alquimia 80%, Arkanun Arcanorum 80%, Oculto 90%, Rituais 150%), Escutar 100%, História 60%, Idiomas (Inglês 40%, Grego 70%, Latim 70%, Espanhol 40%, Francês 40% e vários idiomas antigos e perdidos), Intimidação 110%, Lábria 70%, Manha 50%, Pesquisa 70%, Teologia 60%, Tortura 100%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Polícia 3, Submundo 5, Burocracia e Política 3, Oculto 5),

Biblioteca 4, Dinheiro 3, Capaz de Enxergar Auras

**Magia:** 29 Pontos de Magia

Controlar 3, Entender 10, Criar 3, Animais 1, Ar 4, Arkanun 6, Fogo 2, Humanos 2, Spiritum 6, Trevas 6

- Sua lança causa dano triplicado em anjos ou os mata instantaneamente em um acerto crítico, envia demônios direto para o Inferno em forma de almas para que outros demônios os confundam e os torturem, triplica os Pontos de Magia dos magos humanos que fere, porém o poder consome seus corpos causando 1d6 pontos de dano por Ponto de Magia a cada rodada.

- Todos os "1" e "2" em seus dados de magia são considerados "3";

**Descrição:** Enzraq perdeu seu nome quando aprendeu seu décimo terceiro segredo sobre o Abismo, um número que não apareceu por acaso. O significado era tão grande que o mago, inveterado estudioso da natureza humana, desistiu da sanidade por escolha. Foi uma opção que lhe pareceu lógica para que pudesse continuar a entender o mundo e a última vez que sua mente agiu de um modo que as mentes humanas e até de muitos demônios pudessem compreender.

Hgrāsh sorriu para Enzraq no exato momento em que ele optou trilhar esse caminho. O som daquele riso nunca fugiu da mente de Enzraq, principalmente porque foi a primeira vez em séculos que o deus negro finalmente sussurrou pessoalmente um segredo na mente de um mortal. Os gritos de fúria, dor, loucura e êxtase do mago das trevas estouraram tímpanos e geraram pesadelos em tantos mortais que aquela noite ficou conhecida como o Sábado dos Males Imperturbáveis em Roma.

Os servos de Llyanmákchi sempre procuraram Enzraq para lhe fazer a pergunta eterna. Ele disse que a resposta era 42. Os servos da deusa fizeram 42 sacrifícios em um único dia. Quando nada funcionou, fizeram um sacrifício por dia durante 42 dias. Após outras tentativas sangrentas, alguém finalmente descobriu

algo. Enzraq tinha um senso de humor mórbido. De fato, ele ri de tudo o que é religioso ou ritualístico e sempre joga com as crenças de cultistas do Abismo, Inferno ou Paradísia. Entra em igrejas para objetar em casamentos, dá falsos testemunhos em cultos religiosos e ri na frente de todos. Isso para se divertir de vez em quando. Na maioria das vezes, suas piadas são tão sangrentas que nem os anjos da morte conseguem olhar o resultado. E ele sempre deixa um recado para cada um desses celestiais.

Recentemente, Enzraq parou em Veneza, dizendo que estava para viajar para Roma. Carregava a Lança do Último Fardo dizendo que era uma encomenda especial. Havia feito um caminho estranho, vindo desde Jerusalém. Em seu rastro, matou nove magos das trevas, inclusive cinco servos de Llyanmákchi que quiseram tirar satisfação sobre suas últimas brincadeiras. Outras vítimas foram cinco Magos das Sombras que tentaram detê-lo, vinte e um anjos, sete templários, dez demônios e um Nephelim que nunca mais vai reencarnar, porque ele descobriu que ninguém mais precisa fazê-lo.

Enzraq é um homem de barba longa e densa. Tem cabelos negros ondulados que batem no ombro e um olhar curioso. Sempre ri de qualquer um portando símbolos religiosos e adora usar magia para colá-los nos corpos das pessoas. Veste-se com sobretudo e muda de forma continuamente. É um amigo pessoal de Temek e recentemente enviou uma carta para o Mestre Invisível, dizendo que "era melhor para com essa bobagem toda de lutar contra alguém que está sofrendo pelos pecados que cometeu mas com que nunca se divertiu".

## MÉXICO

A Cidade do México está situada a cerca de 2400 metros acima do nível do mar. Já foi chamada de Tenochtitlán até ser conquistada e arrasada por Hernan Cortez

em 1521 d.C. Em seus séculos de existência, já foi ocupada por astecas, espanhóis, norte-americanos, franceses até ser finalmente tomada por Pancho Villa e Emiliano Zapata. Todos esses anos colaboraram para eliminar muito da cultura asteca original. O avanço dos anjos e dos magos do Arkanun Arcanorum suplantou o poder dos magos descendentes dos sacerdotes astecas e os fez se esconderem. Cultos de arkanitas e infernianos precisaram se esconder ou retroceder para Ark-a-nun. A única organização de grande poder que permaneceu durante essas atribuições foi a de Tezcatlipoca, que cresceu em influência juntamente com a população e a poluição da Cidade do México.

Os dois vulcões próximos à cidade formam uma bolsa de poluição que às vezes cria uma neblina escura de poluentes. Esse é um momento propício para invocar servos de Tezcatlipoca. É quando seus jaguares do Abismo saem para caçar e os magos providenciam sacrifícios.

Os cultos arkanitas e infernianos residentes estão tentando se organizar para voltar a combater Tezcatlipoca, porém ainda falta-lhes força. Alguns servos de Tlaloc usam rituais mágicos para procurar pela essência de Tezcatlipoca nos lençóis freáticos. Arkanitas servos de Huitzilopochtli, sempre propensos à guerra, querem uma vingança desesperada, mesmo que sejam consumidos na batalha. O culto de Tezcatlipoca apenas ri das ameaças e muitas vezes os denuncia para os anjos, fazendo com que sejam caçados antes que possam agir.

## PILHUAN TEZCATLIPOCA

O culto do Espelho Fumegante já teve vários nomes, mas recentemente Maria Lucia resolveu chamá-lo de Pilhuan ou Hijos de Tezcatlipoca, justamente por causa de seus planos para fazer todas as mulheres do culto ter filhos com arkanitas ou abismais servos do deus negro. A vontade de Maria Lucia é reencontrar Tezcatlipoca

para descobrir o que está acontecendo com o deus negro. Está enviando informantes a vários cultos espalhados pela América para saber o que os abismais desses locais têm revelado. Tem recebido as notícias mais aterradoras e contraditórias, desde o sumiço de escravos do deus ao aparecimento de infernianos servos do Espelho Fumegante que haviam sido expulsos para o Abismo. Até mesmo algumas crias de Infernun devoradas por tenebrianos, destruídas por deuses astecas ou por anjos estão dando indícios de reaparecerem. Recentemente, um culto de mais de vinte servos de Tezcatlipoca foi devorado e seus pedaços deixados no templo. Nenhuma gota de sangue foi derramada.

### Maria Lucia Gonzalez

#### *Sumo-sacerdotisa de Tezcatlipoca*

CON 13, FR 12, DEX 15, AGI 13, INT 16, WILL 16, CAR 18, PER 15

Adaga Mágica 70/40 1d3 + 3

# Ataques [1], IP 3 (rituais), PVs 23 + 26

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 40/40), Armas de Fogo (Pistola 50%), Barganha 70%, Briga 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 50%, Anjos 40%, Arkanun Arcanorum 40%, Oculto 60%, Spiritum 40%, Rituais 100%), Empatia 70%, Escutar 40%, Etiqueta 70%, Idiomas (Inglês 30%, Espanhol 40%, Português 30%), Herbalismo 50%, Lábios 100%, Liderança 60%, Manha 40%, Sedução 110%, Tortura 50%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 2, Imprensa 1), Biblioteca 2, Dinheiro 3, Sensitivo 2

**Pontos de Obscuridade:** 18

**Magia:** 18 Pontos de Magia

Criar 4, Controlar 6, Entender 4, Animais 4, Arkanun 3, Humanos 4, Fogo 4, Plantas 1, Spiritum 3, Trevas 3

**Descrição:** Maria Lucia, mais chamada de Cuiltzin (Bela na língua nahual), é linda como todo homem sonha. Tem lábios que ardem de paixão e olhos

que hipnotizam. Seus movimentos excitam a mais pura das almas e sua voz sensibiliza o mais frio dos corações. Ela tem longos cabelos negros, lisos e brilhantes, sempre soltos. Os olhos são amendoados e a pele é levemente morena. Tem seios firmes e médios, com quadris que atraem olhares cobiçosos de homens e invejosos de mulheres. Sempre anda bem vestida e com decotes.

Ela procura por Tezcatlipoca com desejo e paixão. Quer vê-lo o quanto antes e está genuinamente preocupada com o deus negro, como uma esposa fiel e dedicada ao marido. Enquanto não o vê ou toca, ela se diverte com qualquer mortal ou demônio com que possa se deitar. Controla todos eles sem nem precisar de magia, apenas com sua sedução e palavras açucaradas.

Conseguiu uma verdadeira fortuna após se casar com um milionário da Cidade do México. Ela o controla como se fosse um brinquedo e o colocou contra toda a antiga família, inclusive o levando a assassinar a ex-mulher.

### **Yohualt**

#### *Inferniano*

CON 30 (36) [42], FR 17 (23) [29], DEX 18 (24) [24], AGI 20 (29) [38], INT 20, WILL 20, CAR 15, PER 20 (32) [44]

Mordida 90 2d6 + 8

Chifres 90 1d6 + 8

Garras 90 3d6 + 5 [3d6+8]

# Ataques [3], IP 5, PVs 50 [98]

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 40/40, Espada 50/50), Barganha 50%, Briga 90%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Anjos 40%, Ark-a-nun 60%, Arkanun Arcanorum 30%, Infernun 80%, Oculto 50%, Spiritum 50%, Rituais 120%), Empatia 60%, Escutar 80%, Furtividade 120%, Idiomas (Espanhol 50%, Português 30%), Herbalismo 50%, Lábria 40%, Liderança 60%, Manha 40%, Sedução 50%, Sobrevivência (Florestas 90%), Rastreo

(Floresta 120%, Montanhas 80%), Tortura 80%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 3), Biblioteca 2, Dinheiro 1, Sensitivo 2

**Poderes:** A Forma Humana 3, Chifres 1, Controle Mental (1 – Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira, Aversão, Atração), Dentes e Boca 2, Divindade (1 – Contato, Alimentar-se da Fé, 2 – Votos, 3 – Submissão, Doar Poderes, 4 – Símbolo Sagrado), Garras 3, Forma Humana (1 – Máscara, 2 – Changeling), Pele resistente 5, Telecinésia 2, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais, 3 – Voz das Trevas)

**Magia:** 25 Pontos de Magia

Criar 4, Controlar 3, Entender 7, Animais 6, Ar 2, Fogo 2, Plantas 3, Trevas 3, Spiritum 3

**Descrição:** Yohualt é uma das novas crias de Infernun que herdou parte do poder dos habitantes originais do plano semidestruído. Rompeu a Barreira dos Mundos quando ainda não tinha cem anos, acompanhando a força de ataque de Tezcatlipoca. Desde o início, serviu como uma espécie de semideus do tenebriano ajudando-o a proteger os cultos e dar poderes aos sacerdotes. Recebia parte dos sacrifícios e ainda caçava os arkanitas. Yohualt sempre adorou se alimentar do sangue contaminado das criaturas de Ark-a-nun.

A derrocada do deus negro não desanimou o jovem inferniano. Ele aproveitou o momento para aumentar sua influência em pequenos cultos e ainda passou a se alimentar de uma presa nova, os espanhóis com novas doenças e os anjos. Aprendeu a se misturar entre os humanos sem perder o desejo de se infiltrar na selva e caçar como um verdadeiro animal. Seus cultos jogavam presas humanas para que ele pudesse caçar. Eram o sacrifício perfeito.

Conheceu Maria Lucia em 1995 e se apaixonou por ela. Tem um ciúme doentio da sacerdotisa e ela o usa com isso. Ultimamente tem tentado evitar a obsessão por dormir com ela. É o principal guardacostas da cultista e usa todos os seus recursos para protegê-la. Ultimamente tem pensado se os mistérios que cercam Tezcatlipoca não podem se tornar a mais nova ameaça tanto para ele quanto Maria Lucia.

Yohualt tem a forma de um homem-jaguar com o pelo espelhado refletindo constantemente a morte das pessoas que o



observam. Uma fumaça negra escapa de sua boca e olhos. Dois chifres pretos brotam de trás de suas orelhas. Sua forma humana predileta é a de um homem latino alto e forte, porém ágil.

## PORTUGAL

O culto da Irmandade de Tenebras em Lisboa teve seu auge em 1755 quando o primeiro dos 13 tenebrianos livres na Terra despertou. O terremoto que se seguiu causou mais de 30 mil mortes e arrasou Portugal. Dizem que depois disso, o rei nunca mais dormiu em uma casa de alvenaria. Enquanto os corpos boiavam no rio Tejo e as pessoas corriam apavoradas de um lado para o outro, anjos e demônios organizavam exércitos para uma batalha descomunal. Foram milhares de guerreiros que desceram dos Céus e subiram do Inferno em uma aliança única contra uma criatura que pretendia dominar a Europa. O monstro caiu perante essas forças, porém arquidemônios e serafins tomaram do mesmo modo, com exércitos desaparecendo no meio do mar negro da essência do tenebriano.

A Cidade de Prata foi a que se recuperou mais facilmente em Portugal. O reino sempre fora bastante católico, o que permitiu que os anjos se reorganizassem rapidamente e usassem a Inquisição para queimar rapidamente os magos de Tenebras que haviam sobrevivido à batalha. Aproveitaram para enviar para o Inferno alguns Magos das Sombras e outros infernalistas que estavam enfraquecidos pelo evento.

A Irmandade de Tenebras só voltou a se recuperar com o início da ditadura de Salazar, mais precisamente em 1936, dez anos depois de ele subir ao poder. Um jovem chamado Henrique Eanes, iniciado da Escola de Yamesh, traiu o Arcanorum e iniciou uma abertura secreta para os cultos tenebrianos. Providenciou lugares para se instalarem e usou seus poderes do Caminho dos Humanos para controlar políticos. A

Irmandade espalhou seus tentáculos por Portugal, porém ainda é um culto de apenas alguns magos cercados por anjos atentos. Em Lisboa, os paradisianos os observam de suas bases especiais na Torre de Belém e no Castelo de São Jorge.

## CULTO DO RENASCIMENTO

Felipe Eanes, filho de Henrique Eanes, substituiu o pai em 1990, quando o velho cultista foi morto pelos magos da Escola de Yamesh. Henrique só foi vencido após uma caçada dura e longa e deixou a responsabilidade do culto para seu filho. Felipe é competente e forte, com uma personalidade moldada para o mal. Ele traçou planos para invocar abismais a partir da essência obscura do tenebriano morto. Os anjos nunca conseguiram se livrar totalmente desses vestígios e os magos das trevas estão os coletando com magia. Algumas vezes, fazem os mortais cometerem atrocidades ou criarem antros de perversão onde há energia tenebriana, o que aumenta essa força.

Um dos primeiros abismais invocados por Felipe foi Urn´Nath. A criatura veio apenas para proteger o jovem mago, que ainda não tem tanto poder para evitar os ataques diretos dos anjos ou da Escola de Yamesh e da Inquisição.

### Felipe Eanes

*Mago do Terceiro Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 12, FR 13, DEX 13, AGI 12, INT 15, WILL 17, CAR 13, PER 16

Adaga Mágica 50/60 1d6 + 2

# Ataques [1], IP 2 (rituais), PVs 20 + 16

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 60/40), Armas de Fogo (Pistola 60%), Barganha 40%, Briga 40%, Conhecimento Proibido (Abismo 50%, Arkanun Arcanorum 40%, Oculto 50%), Escutar 40%, Estratégia 40%, Etiqueta 40%, Idiomas (Inglês 30%, Espanhol 40%), Lábria 60%, Liderança 60%, Teologia 40%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Militares 1, Submundo 2, Burocracia e Política 3), Bom Senso, Biblioteca 2, Dinheiro 2, Sentidos Aguçados (Visão)

**Pontos de Obscuridade:** 5

**Magia:** 8 Pontos de Magia

Criar 2, Controlar 2, Entender 1, Arkanun 2, Humanos 1, Spiritum 2, Trevas 2

**Descrição:** Felipe foi criado para ser um mago das trevas desde seu nascimento. Seu pai nunca escondeu sua verdadeira identidade dele. Lentamente, as ideias da Irmandade de Tenebras foram sendo inseridas na educação do jovem Eanes e ele cresceu não como um homem, mas como um monstro preso em carne humana. Seu ritual de passagem foi assassinar a própria mãe e utilizar seu útero em um ritual para trazer Urn´Nath para a Terra. Seus únicos sentimentos são a ambição em continuar galgando os degraus da Irmandade, vingar a morte do pai e reabilitar o culto de Portugal. Ele come sem prazer, bebe simplesmente para acompanhar as outras pessoas socialmente e tem relações sexuais apenas para satisfazer seus instintos. Felipe disfarça essa frieza sendo carinhoso com todas as mulheres e crianças que encontra. Na verdade, o mago vê crianças e adolescentes como alvos da educação do culto para serem aliciados e iniciados desde cedo, antes que conceitos morais e religiosos se fixem em suas mentes.

Felipe é um homem magro com olhos castanhos sem brilho. O cabelo preto é partido ao meio e cortado curto. Usa ternos escuros e gravatas sempre azuis ou cinzas. Nunca usa símbolos da ordem por onde anda, mas possui amuletos de proteção baseados em símbolos da Escola de Yamesh.

### Urn´Nath

*Abismal de 270 anos*

CON 20 [32], FR 20 [32], DEX 13, AGI 15, INT 14, WILL 16, CAR 8, PER 19

Mordida 80% 3d6  
Garras 80% 3d6+3 [3d6+9]  
# Ataques [3], IP 4, PVs 45 [57]  
Regenera 1 PV/hora

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 60/40), Barganha 40%, Briga 80%, Conhecimento Proibido (Abismo 60%, Oculto 40%, Spiritum 60%), Empatia 30%, Escutar 70%, Esquiva 60%, Furtividade 50%, Idiomas (Português 20%, Espanhol 10%), Intimidação 60%, Lábria 40%, Rastreo (Cidades 40%, Floresta 50%), Tortura 60%.

**Aprimoramentos:** Sentidos Aguçados (Visão).

**Poderes:** Controle Mental (1 – Blenden, 2 – Esquecimento), Corpo (1 – Ouvir o Coração), Excreção (1 – Inodoro, 2 – Suor Ácido), Olhos (1 – Sangrar os Olhos, 2 – Visão alheia, 3 – Janela da Alma), Pele (Perfurar 3).

**Fraquezas:** Atributo Limitado (Carisma), Barreira (Sal Grosso), Corpo Corrompido, Fúria, Ponto Vulnerável (Coração), Sensibilidade a Elemento (Luz).

**Descrição:** Urn´Nath nasceu da carne de um tenebriano que já morreu há muitos milênios. Surgiu da carcaça que vagava por Spiritum já com a consciência do que era mal e de que o inimigo era a luz. Devorou os espíritos que viviam da essência do deus e vagou por Spiritum tentando compreender o motivo de sua existência. Entendeu que era um abismal apenas quando sentiu sinais da travessia do tenebriano que surgiu em Lisboa. Passando pelo portal, Urn´Nath iniciou a luta contra os anjos sem nem entender o que eles eram. Apenas queria seu sangue. Sobreviveu e foi contatado pelos sobreviventes da Irmandade de Tenebras. Atuou como guarda-costas deles por décadas até ser exorcizado pela Escola de Yamesh.

Felipe trouxe Urn´Nath de volta e o abismal o serve como um monstro obcecado. Sua aparência é a de um ser humanoide coberto com um manto negro. O rosto está escondido por um capuz, mas é possível ver os dentes brancos grandes como navalhas. Gotas de água negra

pingam de qualquer abertura do manto. Ele sempre observa as pessoas faminto, ansioso pela ordem para devorar alguém.

## RÚSSIA

A queda do comunismo alterou pouca coisa nos planos dos tenebrianos para a Rússia. Durante o século XX, as forças do mal se alimentaram das mortes e sofrimento surgidos nos gulags criados por Stalin. Depois do fim da União Soviética, passaram a se aproveitar da pobreza, miséria e violência. A recuperação da economia russa aliviou muitos desses fatores, porém a pressão causada pelos servos de Tenebras colaborou para que a melhoria fosse aquém das expectativas.

A alfabetização foi uma das grandes ajudas que o povo russo teve contra os tenebrianos, mesmo que não soubesse. Apesar do ensino manipulado para ideais comunistas, ainda sim muito do pensamento e do orgulho russo foi elaborado e aumentando, permitindo a formação de combatentes capazes que lutariam contra as forças de Tenebras. Eles sempre tiveram muito trabalho. Eram grupos de magos que quase não recorriam a deuses para receberem ajuda nessa batalha. Formados por homens e mulheres corajosos, entravam nas grandes florestas de coníferas para eliminarem monstros e magos das trevas.

## IRMANDADE DE TENEBRAS

Os heróis russos sofrem com a quantidade de criaturas sobrenaturais terríveis que se escondem em suas florestas. Desde o século XX, elas se tornaram mais ousadas e começaram a desenvolver mais poderes de metamorfose para misturarem-se aos humanos. Graças ao treinamento especial de muitas organizações secretas russas, a caçada aos inimigos infiltrados tem tido sucesso.

A Irmandade de Tenebras continua florescendo apesar das retaliações humanas. Sob a liderança de Baba Yaga e com a influência de Koshchei nas áreas mais geladas do norte, os necromantes continuam seus experimentos em locais isolados, muitas vezes de acesso quase impossível nos invernos mais gelados. Desenvolveram poderes e invocaram criaturas para lidarem melhor com o frio. Alguns magos possuem deformações que eliminam o calor de seu corpo. Parecem zumbis, imunes aos efeitos do clima.

### **Baba Yaga**

*Bruxa do Sétimo Círculo da Irmandade de Tenebras*

CON 32, FR 30, DEX 18, AGI 14, INT 41, WILL 40, CAR 10, PER 30

Vassoura 100/150 1d6 + 14

# Ataques [3], IP 3 (pele) 7 (pele + rituais), PVs 65 + 38

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 80/70, Bastão 100/80), Barganha 90%, Briga 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 90%, Alquimia 80%, Anjos 30%, Astrologia 120%, Demônios 50%, Oculto 130%, Rituais 150%), Escutar 110%, Furtividade 70%, Herbalismo 120%, Idiomas (Alemão 40%, Latim 70%, Russo 90%), Intimidação 100%, Lábria 90%, Liderança 70%, Manha 90%, Tortura 120%.

**Aprimoramentos:** Ambiente Favorável (Florestas), Aliados e Contatos (Militares 2, Submundo 4, Burocracia e Política 3), Biblioteca 5, Dinheiro 4, Capaz de Enxergar Auras, Comunicação em Sonhos 3, Detecção de Magia 3, Sensitivo 2; Canibal.

**Poderes Demoníacos:** Defesas (1 – Proteção vs. Fogo (3), 2 – Imunidade a Venenos, 3 – Aura de Medo), Glifo (1 – Marca Demoníaca, 2 – Proteção contra Mortais, 3 – Proteção contra Espíritos, 4 – Proteção contra Fadas, 5 – Proteção contra Anjos), Maldições (1 – Causar Doenças Naturais, Água Morta, 2 – Infortúnio).

**Magia:** 30 Pontos de Magia

Controlar 6, Entender 7, Criar 6, Animais 3, Ar 2, Arkanun 4, Fogo 2, Metamagia 4, Plantas 3, Spiritum 6, Terra 5, Trevas 5

- Todos os “1” e “2” em seus dados de magia são considerados “3”;

**Descrição:** As lendas mais antigas dizem que Baba Yaga era uma bruxa boa que protegia as pessoas e atacava os malignos, porém o folclore foi degradando a figura até a transformar na terrível bruxa que é hoje. De fato, ela foi uma mulher boa, uma feiticeira que protegia seu povo contra as forças malignas, batalhando contra as criaturas de Tenebras. Seus poderes a deixaram imortal e a passagem dos séculos foi a tornando cada vez mais amarga, com atitudes mais terríveis contra os transgressores. A decadência do corpo afetou a mente e a amargura corrompeu o coração da bruxa quando notou que não havia nenhuma pessoa que protegia que a amasse, mas que apenas a temiam ou até a odiavam. Furiosa, atacou várias vilas sem ter consciência do que fazia. Os guerreiros e magos retaliaram e ela foi obrigada a fugir.

Baba Yaga entregou-se à Irmandade de Tenebras com o coração repleto de ódio. Encontrou apoio em Llyanmákchi e Alura, jurando servir ambas desde que tivesse vingança contra o povo maldito que a traiu. Enlouquecida, ela passou a coordenar ataques contra os russos na tentativa de dominar todas as suas forças sobrenaturais. Criaturas boas de Arcádia, Ark-a-nun e até de Paradísia foram obrigadas a se esconderem ou se submeterem. Ela ainda tem ligações poderosas com os arcadianos e alguns magos das trevas de Shaemallast estão se aliando a ela para usar sua influência na Terra das Fadas.

Dentro da Irmandade de Tenebras, Baba Yaga tem um ódio especial por Luvithy e luta para que as bruxas da inferniana não entrem na Rússia desde que as duas tiveram uma discussão sobre o futuro da bruxaria na Europa. Ela mata qualquer arkanita ou inferniano que ouse tomar posição de liderança entre os magos das trevas russos. Tem grandes problemas

de relacionamento com Koshchei, mas os dois se aliam ocasionalmente, principalmente se for para lutarem contra Luvithy ou contra as wiccas.

Baba Yaga tem a forma de uma velha franzina com a pele grudada nos ossos. Seus cabelos são grisalhos e sebosos, os dentes de aço. Move-se em altas velocidades pelas florestas usando seu pilão e apaga seus rastros com sua vassoura, que também pode usar em ataque com um bastão. Sua morada é uma casa com patas de galinha que só permite sua entrada após a pronúncia de uma rima. A fechadura é uma boca cheia de dentes que devora as mãos de quem tenta abri-la. As bruxas com aparência parecida que a seguem são chamadas Jezi-Baba.

# Capítulo VI

## Filhos Rehegados das Trevas

A dominação dos tenebrianos nunca foi total onde quer que tenham passado. Toda a devastação que geraram colaborou para que muitas criaturas se unissem na tentativa de vencê-los. Algumas poucas vitórias e provas de que tais criaturas podem ser destruídas gerou a esperança tão comum entre os mortais e os fez continuarem em suas lutas.

Os mundos devastados como Infernun e Ark-a-nun ainda sofrem com a destruição que os tenebrianos provocaram. A resistência nesses lugares gerou seres e almas que dificilmente seriam consideradas boas pelas mentes terrenas. A luta para sobreviver tornou até o mais simples camponês um monstro egoísta que sabe que precisa recorrer a garras e presas para defender sua família e seu povo. As últimas fortalezas são rigidamente controladas e os crimes são tão rigidamente punidos que o temor ronda todas as almas. Alguns chegam a ter tanto medo de seus pares quanto dos tenebrianos.

### INFERNUN

A primeira manifestação dos tenebrianos fora de seu próprio mundo foi em Infernun. A grande prova do poder dessas criaturas está no estado lamentável em que hoje se encontra esse lugar. O pouco de que restou é avidamente disputado

pelas forças dos sobreviventes. É praticamente impossível para uma criatura que não seja de Tenebras ou Infernun sobreviver nesse mundo. Os infernianos precisam de efeitos místicos ou viver atrás de grandes barreiras para não serem destruídos pelas forças do planeta em que nasceram.

Não é possível ter uma vida em Infernun. Tudo o que se tem é uma luta desesperada pela sobrevivência em que conceitos de razão e loucura deixam de existir na mais simples ameaça que ocorre à vida e à alma de um ser. Como o perigo espreita sem descanso, o que resta no lugar são seres desolados e furiosos com a prisão apocalíptica em que se encontram. Um médium em contato com Infernun ouviria gritos de fúria que um dia foram pedidos de socorro e enlouqueceria com o frenesi e o ódio dos infernianos sobreviventes.

Uma alternativa para escapar da loucura foi dormir e esperar pela salvação. Há grandes mausoléus onde infernianos esperam como cadáveres pela destruição final do mundo ou pela salvação por parte daqueles que ainda vivem. E, quando escaparem, eles se vingarão de tudo e de todos.

Outro motivo de desespero para os infernianos é que a morte em seu mundo significa obliteração ou reencarnar como um ser enlouquecido condenado à dor eterna. O mundo está tão sedento de vida e

magia que suga qualquer uma dessas manifestações para si, impedindo que as almas encontrem um céu ou migrem para Spiritum. Itens mágicos são quase que imediatamente descarregados de seus poderes se não estiverem protegidos com rituais de Arkanun, Spiritum ou Metamagia.

Não existem grandes continentes em Infernun. A maioria deles se transformou em um mar de magma ou em gigantescas ilhas. É impressionante ver a lava entrando em contato com os mares de sangue ou de metal. Dois continentes pequenos ainda se mantêm de pé, mas são desertos bizarros em que sobrevivem as fortalezas. Promessas de uma fortaleza esquecida sempre vêm das ilhas.

Um humano amaldiçoado a ir para Infernun precisa estar dentro de uma das sete fortalezas que sobraram ou não haverá magia que o salve. Em 1d6 turnos ele será destruído e sua alma consumida pelo mundo. Dentro das fortalezas, ele precisará de um ritual envolvendo Controlar/Entender Arkanun/Humanos 6 para sobreviver. Arkanitas e demônios de Inferno duram 2d6 turnos fora das muralhas, não importando as defesas que tenham. O ritual ou amuleto que os protege exige Controlar/Entender Arkanun/Spiritum 4. Anjos sobrevivem por 1d6 turnos fora das muralhas, 3d6 turnos dentro delas e não há nada que possa salvá-los, a não ser um poder descomunal como o de um Serafim. Existem alguns amuletos que permitem que sobrevivam e lutem lá, afinal há histórias de missões angelicais que foram ao âmago do mal para combatê-lo, porém essas são mais comuns entre os anjos nórdicos e egípcios.

Uma criatura que sofra dano fora das barreiras terá cicatrizes eternas que nunca mais sumirão. Também portará pelo menos uma característica de corrupção do corpo, do espírito e da mente.

## AS SETE FORTALEZAS

As fortalezas de Infernun possuem barreiras gigantes formadas por magia ou

por elementos mágicos que impedem que a agressividade mística de seu mundo penetre. Infelizmente, nem todas conseguem se unir contra o mal. Às vezes por causa da dificuldade de manterem contato ou por terem inimizades milenares que nunca conseguiram superar. De certo modo, todos os infernianos precisam se especializar em Caminhos de Magia. O mundo foi tão perturbado pelas forças mágicas que certas partes possuem predominância de seus efeitos. A especialização dessas criaturas é uma questão de sobrevivência e não de aptidão. Infernun seleciona duramente aqueles que conseguem aprender como se defender, portanto seus habitantes costumam aprender rapidamente Caminhos de Magia que mais possam lhe dar oportunidades na região em que vivem.

A mais poderosa das fortalezas é Kadar Ialatush Xenar, Céu Ensanguentado da Fúria, construída nos escuros e tumultuados céus de Infernun. Foi feita a partir dos restos da cidadela do Tirano Inefável. Ali vivem infernianos alados que precisaram se especializar em poderes relacionados ao Ar e ao Fogo para sobreviverem. Os habitantes de Kadar Ialatush Xenar precisam lutar com elementais corrompidos, dragões e bestas aéreas. A fortaleza assemelha-se a uma grande ilha construída sobre uma gigantesca nuvem rubra como sangue. Uma cúpula a protege do sol inclemente, que nunca pode ser olhado para não provocar cegueira instantânea.

Bal'Dolat é uma fortaleza construída perto de um dos mares. Seus demônios são especialistas em rituais da Água, Animais e Plantas para lidarem com as enormes bestas que saem dos mares para devorá-los. Até mesmo a água do mar de Infernun tem vida e lança enormes ondas na tentativa de conseguir mais almas e vítimas. Bal'Dolat, Rochedos dos Sacrifícios, era tomada por servos de Tenebras e ainda hoje as outras fortalezas temem que existam apenas traidores ali.

A única fortaleza construída no subterrâneo é Xibal Milat Drax'Te,

Escuridão das Mentres Atormentadas. Sabe-se que nenhuma caverna de Infernun é segurada para a mente, pois lá se ouvem os ecos remanescentes de Tenebras, que enlouquecem qualquer indivíduo que seja menos poderoso do que um deus. O povo de Xibal Milat Drax'Te se protege com magias para evitar a loucura total. Vivem em uma gigantesca caverna de onde constroem túneis para tentarem alcançar as outras fortalezas. Ressentem-se de Kadar Ialatush Xenar, por sua distância e recusam-se a trabalhar com o povo dos céus. Especialistas no Caminho da Terra batalham diariamente contra os terrores que vivem no subterrâneo de Infernun, onde os monstros se escondem do sol e das chuvas de ácido, vidro e metal derretido.

Sava Senria'Lur, Chamas da Dor do Mundo, foi construída dentro de um vulcão na esperança de que ali nenhuma criatura os alcançasse. Ainda são liderados por Kardatnell, demônio de milênios de idade que combate os tenebrianos desde a queda do Império da Ascensão. Sofrem ataques constantes de elementais do fogo e dragões que se adaptaram à fúria das chamas do vulcão. A especialidade no Caminho do Fogo e no Caminho de Arkanun ajuda na sobrevivência.

Pouco se sabe da fortaleza Hundiat'Nuh, chamada Portal da Luz. Ela está situada onde era a capital de um dos maiores impérios de Infernun, o Reino da Ascensão. Dizem que é formada pelos patrícios que um dia coordenaram o reino e vivem sugando energia do corpo de um tenebriano. De Baalou Rawip, o Grande Verme Andante, só se sabe que existe dentro de um enorme verme, uma antiga divindade, que vaga por Infernun. De lá saem misteriosos demônios encapuzados que raptam infernianos de outras fortalezas ou que às vezes aparecem para salvar grupos em dificuldade.

As populações das fortalezas raramente passam de seis mil demônios. Dizem que não existem mais do que cem mil seres vivos em Infernun e que o mundo não tem mais capacidade natural para manter mais do que isso. É a situação de um

mundo que já teve quase 10 bilhões de habitantes.

## **KRASH TRESHNGAK**

### **Lar das Almas Carcomidas**

Os infernianos que vivem em Krash Treshngak convivem com uma doença devastadora que consome suas almas aos poucos. Contaminados há cerca de quatro séculos, quando um dragão do abismo conseguiu quebrar as barreiras da fortaleza, essas criaturas vêem seus espíritos se enfraquecerem, pois seus corpos parecem não poder mais conter magia ou espiritualidade, deixando que vaze e seja consumida pelo mundo. Comparados com os seres da Terra e de Ark-a-nun, eles ainda possuem um poder mágico surpreendente, porém sabem que decaíram muito em relação às outras fortalezas.

Krash Treshngak conseguiu entrar em contato com outros centros de resistência e pediu ajuda, porém um cerco de forças tenebrianas impediu sua chegada. Os inimigos só saíram da cidade quando a Tempestade da Fúria começou, fenômeno que já tem durado um século. Dizem que á um túnel sendo cavado de Xibal Milat Drax'Te para lá. Alguns contatos menores permitiram a chegada de alguns guerreiros que colaboram para destruir as bestas que estão vivendo dentro da barreira.

### **O Povo**

Os infernianos de Krash Treshngak possuem a forma de demônios clássicos. Quase todos têm mais de três metros de altura, chifres e garras. A pele tem tons estranhos como vermelho sangue, púrpura ou amarelo. Dezenas deles sofrem com pústulas e feridas contaminadas que lembram lepra. Possuem um extremo cuidado com distúrbios mentais, expulsando a maioria daqueles com loucuras que possam causar a destruição da fortaleza. Cada pessoa é duramente interrogada sobre suas crenças a toda lua cheia para se saber se algum deles deixou

de ter esperança ou se tem a intenção de se voltar aos tenebrianos.

Muitos arkanitas vivem em Krash Treshngak, tendo sido expulsos de seu mundo e condenados a uma vida ainda pior. Agora eles convivem com deuses que já chegaram a louvar. É dito que os infernianos levaram arkanitas para lá na tentativa de poderem renovar a vida do mundo ou mesmo sua própria raça com um sangue menos degradado.

### **A Fortaleza**

Krash Treshngak está localizada em meio a um deserto de sal e vidro. Possui uma enorme redoma mágica criada a partir de almas e carne. Essas defesas são atacadas diariamente e se regeneram como um organismo vivo. Toda criatura que morre dentro das paredes é jogada na redoma para fazer parte das defesas.

O interior é cheio de gigantescos prédios de pedra lavada semanalmente para brilhar e refletir a pouca luz que passa pela redoma, o que garante uma iluminação constante dentro da cidade. Todas as construções são ligadas pelo alto e possuem portas gigantescas para que seus habitantes possam entrar voando. As ruas são feitas de pedra escura que muitas vezes acumula tanto calor que não pode ser pisada pelos mais sensíveis. Como a maioria desses infernianos têm asas, são os arkanitas que mais sofrem com isso. Eles sempre são avisados quando ocorrerá o fenômeno, o que os mantém dentro de suas casas.

A cidade é governada pelo Conselho dos Primeiros Deuses, formado pelos infernianos mais velhos, um deles sobrevivente do primeiro contato com os tenebrianos. São os mais ávidos na pesquisa para mover a cidade para Spiritum.

### **Locais de Interesse**

O deserto que cerca Krash Treshngak é composto por sal que suga rapidamente toda a água de um organismo. Bastam alguns minutos de caminhada para que a pessoa sinta sede e que o pó branco penetre

em seus pulmões e comece a desidratá-lo por dentro. Alguns lugares estão repletos de cacos de vidro que muitas vezes são mandados para o céu como se houvesse uma chuva invertida, causando cortes mortais nos viajantes.

A Tempestade da Fúria faz chover toda espécie de obscenidades sobre Krash Treshngak. Metal líquido e fervente atravessa algumas partes da redoma e cai sobre a cidade, causando pânico. Outras vezes são pedaços de corpos ou fragmentos de almas sugados de Spiritum. Já houve casos em que um bolsão espiritual inteiro foi sugado e jogado sobre o deserto. Poucos sobreviveram. A maioria agonizou nas areias e morreu. Dizem que algumas almas ainda estão presas e clamando por ajuda.

O Antigo Templo é um local pouco explorado, onde as criaturas que atravessam as barreiras se escondem. Os infernianos mantinham muitos tesouros lá e o usavam como lugar para suas reuniões até não conseguirem mais defendê-lo. Ainda existem muitos itens mágicos no lugar, o que leva alguns místicos e guerreiros a tentarem entrar e recuperar algumas armas preciosas.

## **PANTEÕES SOBREVIVENTES**

Existem alguns panteões derivados de Ark-a-nun que se viram em uma verdadeira encruzilhada depois de se estabelecerem na Terra. Perseguidos pelas forças de Tenebras, logo descobriram que precisariam lidar com os anjos e os demônios de Infernun. A maioria deles foi obliterada e poucos registros existem de muitas dessas divindades. Religiões paradisianas percorreram o Oriente Médio caçando e destruindo deuses infernianos e arkanitas. Forças de Ahura Masda, do Jardim de Allah e até mesmo da Cidade de Prata arrasaram esses panteões e os colocaram em fuga. Alguns se refugiaram em Spiritum e outras foram obrigadas a voltarem para Ark-a-nun.

Os deuses arkanitas e infernianos refugiados na Terra ainda lutam para libertar seus seguidores que estão no mundo destruído. Conferem poderes a seus

sacerdotes e recebem sacrifícios que podem aumentar seus poderes e abrir portais para salvarem algumas criaturas dos mundos inferiores.

## DILMUN

### Lugar onde o Sol Nasce, Terra dos Vivos

Dilmun é um vale espiritual criado pelos deuses babilônicos. Costumava ser uma morada na Terra, uma cidade proibida para os humanos que não fossem os mais fiéis seguidores das divindades da Mesopotâmia. Era composta de zigurates feitos a partir de ouro místico trazido de Ark-a-nun, muitas vezes banhado com sacrifícios. Todas as leis dos povos estavam escritas nas paredes e podiam ser lidas por qualquer pessoa que subia as escadas. Tal indivíduo avançaria cada degrau de cabeça baixa em respeito aos deuses e lia as frases escritas nos gigantescos tijolos, purificando-se até se encontrar com a divindade que esperava no alto do zigurate.

A cidade sempre esteve iluminada pelo sol nascente, gerando uma visão tão esplêndida que paralisava mortais e deuses. Trazia paz para o coração humano e esperança para os arkanitas. Uma vez a cada mês era possível realizar um ritual que trazia um arkanita para a Terra ou, usando as energias de um ano, um inferniano.

Dilmun era governada por um panteão conhecido coletivamente como Anunaki. Esses deuses tiveram como pais primordiais Apsu e Tiamat. O primeiro era uma divindade tenebriana que acabou morta pela conspiração do grande Ea, também chamado Enki. Para derrotar Tiamat, os deuses Anunaki realizaram um ritual em que cederiam parte de suas forças ao filho de Ea e Damkina, o herói Marduk. Nasceu daí uma entidade tão poderosa como jamais houve entre aqueles de sangue puramente arkanita. O Campeão dos Deuses rapidamente assumiu a liderança do panteão e passou a coordenar sua atuação na Terra. Entrou em contato com os reis da Babilônia

e tinha os poderes renovados por um festival anual em que abençoava as colheitas e os exércitos.

### Vitória e Derrota

O primeiro contato dos Anunaki com os anjos de Paradísia ocorreu em 597 a.C., quando os hebreus foram dominados pela primeira vez por Nabucodonosor. Marduk levou seus exércitos para participar da batalha e matou cinco Serafins antes que a luta acabasse e as falanges da Cidade de Prata fossem obrigadas a recuar. Revoltas foram inúteis e os hebreus sofreram uma derrota devastadora em 586 a.C. Os arkanitas do Oriente Médio, de qualquer panteão, levaram grandes oferendas a Marduk, símbolo de esperança contra a devastação causada por Paradísia. Iniciou-se o Cativo da Babilônia, em que o povo de Demiurgo ficaria sob o jugo do panteão Anunaki.

As vitórias babilônicas tornaram os reis relapsos. Ficaram longe das glórias de Hamurábi e Nabucodonosor. Alguns deles ousaram abandonar os festivais anuais. Tudo aquilo cansou Marduk, que resolveu retirar a proteção da cidade. Foi o momento em que os servos de Ahura Masda atacaram e tomaram a Babilônia, libertando os judeus. Depois disso, ataques paradisiânicos sucessivos começaram a dismantelar o panteão Anunaki. Nem o poder de um edeniano como Assur, Senhor da Guerra, única criatura iluminada aliada aos arkanitas, os ajudou. Mesmo assim, Marduk e Assur sempre foram conhecidos por suas disputas e inimizades, o que dificultou a organização das forças.

Nergal e Ereshkigal preferiram deixar o panteão e se refugiarem no Inferno. Outros deuses se recusaram a se render, principalmente Ea, cujo poder e sabedoria fizeram os remanescentes se unirem para lutarem contra os paradisiânicos. As forças unidas dos deuses levaram Dilmun para Spiritum, criando um vale espiritual para acolher as almas daqueles que ainda os seguissem.

## Fuga e Despertar

A guerra contra Paradísia continuou, porém Marduk havia desaparecido, entrando em sono milenar. Ao poucos, os deuses foram sendo destruídos pelos anjos ou aprisionados. Já no século X, os malaks haviam aprisionado quase todos os Anunaki e atacavam Dilmun em Spiritum. Alguns conseguiram manter a cidade espiritual de pé, sem mais pisarem na Terra. Anshar, Anu e Hadad mantiveram suas forças, enquanto Ea, Sin (Nanna), Shamash e Ishtar, mais ligados à guerra, acabaram aprisionados.

No fim do século XX, após mil anos de aprisionamento, os deuses babilônicos foram finalmente libertados (eventos relatados no romance *Entre Anjos e Demônios*). Desorientados com a identidade de seu salvador e sem poder encontrar sua alma ou sua localização, ainda querem saber o motivo do acontecido, suspeitando de algum plano que possa levar a sua destruição. No momento atual, estão esperando e reunindo forças para retomarem a guerra contra Paradísia, mesmo em um mundo com tanta influência dos anjos. Aguardam que Assur desperte totalmente para que a guerra volte.

Sabe-se que Marduk também despertou, mas ele se recusa a atuar juntamente com os outros Anunaki. O herói de Ark-a-nun tem seus próprios métodos.

## OS DEUSES

### Anu

Anu, também Na, filho de Anshar e Kishar, era o deus supremo do panteão babilônico, até ter seu título roubado por Marduk. Mesmo assim, permaneceu como o grande juiz e mestre das divindades. É um árbitro imparcial e também o guardião do pão e da água da vida eterna, motivo pelo qual tem encontrado problemas com magos inescrupulosos que querem roubar seu segredo. Tem a aparência de um homem velho com cabelos e barba longos e brancos, além de um par de grandes asas.

Anu foi um dos poucos deuses que não foi preso por Ujah, o anjo muçulmano responsável pelo cárcere dos Anunaki. Permaneceu em Dilmun, onde não poderia ser tocado pelos anjos. Observou a batalha, auxiliando apenas com conselhos, que, no fim, foram infrutíferos. Com a volta de seus filhos, pretende aconselhá-los a evitarem a batalha e procurarem outros modos de exercerem sua influência. No entanto, Anu sabe que será muito difícil convencê-los do contrário.

### Assur

O deus supremo do Império Assírio é uma divindade da guerra, mas também senhor do sol, da terra e do ar. Mesmo sendo tão ligado às batalhas, ainda tem um aspecto de mestre da fertilidade. Quando seu império dominou a Babilônia, Assur, ou Ashur, tornou-se mestre supremo dos deuses de mais um panteão. Submeteu as divindades babilônicas com seu grande poder. Não fosse por Marduk, Assur teria derrotado todos com seu poderio. Só quando o domínio assírio cessou, o poder do deus diminuiu. Mas ele e seus seguidores continuaram em guerra com as divindades babilônicas. Para se selar a paz, Assur casou-se com Ishtar.

O casal foi preso pelos anjos após séculos de lutas. Agora que foram libertados, Assur ainda hesita lutar, mas tem feito investidas discretas devido à influência da esposa. O deus sente-se velho e cansado, imaginando que sua época já passou. O ódio que tinha pelos outros parasidianos arrefeceu e o movimento da Roda dos Mundos lhe parece agora inexorável. Ainda sonolento e não completamente desperto de sua prisão, pensa em retornar para Dilmun ou simplesmente se ausentar por algum tempo. Como todas as divindades supremas com sangue de Éden, não tem se interessado muito pelas lutas de criaturas inferiores. Imagina se não é melhor voltar às suas origens, se aqueles que o expulsaram permitirem.

### Éa

O deus do conhecimento, da magia, das águas, também chamado Enki. Tem a aparência de um homem vigoroso, com olhos sábios e cabelos e barba longos e negros. Já se preocupou muito com os humanos, salvando-os do Dilúvio, e ensinou aos deuses sobre magia. Foi um dos mais poderosos do panteão, sendo responsável por guardar as Tábuas do Destino por algum tempo, antes de Anu.

Desentendeu-se com o arquimago Adapa e, com o tempo, os dois se tornaram inimigos. Éa nunca conseguiu vencer o mago na Terra, sendo ferido por este em uma batalha em 600 d.C. Os dois destruíram o último templo do deus enquanto lutavam. Enfraquecido, Éa foi forçado a se fugir para Dilmun para se recuperar, mas foi pego de surpresa pelos anjos muçulmanos durante a fuga e aprisionado junto com os outros deuses. Agora que foi libertado, pretende acabar com a alma de Adapa. Está preocupado por não saber onde ela se encontra e tem pressionado Ereshkigal para encontrá-la no Inferno. Mal sucedido nisso, teme que Adapa tenha preparado planos para enganar os deuses e se vingar.

### **Enlil**

O panteão babilônico tem três grandes deuses principais. Anu, Éa e Enlil são essas grandes divindades, uma tríade poderosa com poderes comparáveis aos dos infernianos. Enlil é o senhor da terra e do ar. Atribui-se a ele o feito de separar a terra do céu. Sempre teve vários títulos como Senhor das Terras e Senhor da Palavra Difícil. Já foi responsável por assolar a humanidade com várias punições como o dilúvio, por isso era chamado de Aquele que Dispersa seu Povo ou Aquele que Dorme o Sono da Indiferença.

É uma divindade agressiva que não aceita ter sido presa durante tanto tempo. Foi um dos mais ativos na luta contra os anjos e por pouco não foi destruído. Sendo o primeiro a despertar do sono, partiu direto para a batalha, causando grande destruição entre os anjos do Irã. Só que os Serafins de

Meca atuaram e o fizeram recuar e esconder-se em Dilmun. Agora tem contratado demônios e criaturas de outros panteões para lutar contra os anjos.

### **Ereshkigal**

A irmã mais velha de Ishtar, esposa de Nergal e a deusa do mundo dos mortos. Era a Senhora das Trevas, capaz de se transformar em monstros e aterrorizar os mortais. Sempre foi uma deusa ligada aos amores, como a irmã, só que mais fria e violenta.

Conta-se que um dia Nergal foi mandando até o mundo dos mortos pelos deuses. Os motivos variam, mas sabe-se que acabou deitando-se com Ereshkigal (mesmo que alguns digam que à força). Depois disso, ele voltou para os céus. A deusa o perseguiu e ameaçou levar os mortos para a Terra se Nergal não voltasse. Anu interferiu e mandou o deus voltar. Então o casal passou a reinar em Arallu, o mundo dos mortos.

Os dois não foram presos e atuam no Inferno, em uma região com o mesmo nome do mundo dos mortos, no Nono Círculo. A deusa não se interessa pela guerra, mas adora jogar com outras divindades dos mortos ou do amor. Sempre mantém vários demônios sedutores sob sua influência e lida muito com Hel.

### **Ishtar**

Uma das deusas mais complexas e, também, mais poderosas e populares do panteão. Ishtar, ou Inanna, é a deusa das manhãs, do amor, da fertilidade, mas também aparece como uma divindade guerreira, ligada a carnificinas. Casou-se com o deus Assur para selar a paz com o Império Assírio e evitar uma batalha maior entre os dois panteões. Sempre foi ligada ao amor e ao sexo, tendo casos amorosos com várias divindades como Anu e Tamuz.

Ishtar também acabou presa na Idade Média, mas manteve sua influência através de um grupo de sacerdotisas que sempre procurou libertá-la. Essas magas

descobriram recentemente que sua deusa foi libertada e voltaram à atividade. Ishtar está as preparando para a batalha e convenceu Assur a ajudá-la na vingança contra a Cidade de Prata.

### **Marduk**

A história de Marduk está intimamente ligada ao panteão assírio babilônico. Ele foi o Senhor da Babilônia e grande mestre dessas divindades. É um deus ousado, que pretende lutar contra Demiurgo até ser destruído ou enfrentá-lo diretamente na Cidade de Prata. A fúria de Marduk esconde a inteligência vista apenas pelos atentos que percebem a sagacidade e a malícia no brilho de seus olhos.

Recentemente, viajou para o Inferno e conversou com Nergal e Ereshkigal. Incumbiu os dois de uma missão especial que ninguém entendeu. Também pretende encontrar a alma de Adapa antes de seu pai e oferece recompensas por seu resgate, onde quer que ela esteja. Seu atual prazer é caçar anjos e colecionar suas asas. Sempre arranca seus olhos, gravados com imagens das mortes violentas, e envia-os para a Cidade de Prata para que os Serafins vejam o que os aguarda se pisarem na Terra. Ele simplesmente adora esses Captare petulantes que o caçam insistentemente.

É representado como um jovem sério de barba negra com armadura antiga feita de placas de ouro e pintada com o sangue de anjos. Sua pele tem um tom dourado, mas pode assumir a forma humana como um homem bonito de características semitas. Recentemente, confeccionou uma espada que chama de Chacina da Luz, especial para caçar anjos. Abençoa agentes secretos que fomentem a luta entre anjos judeus e muçulmanos no Oriente Médio.

Um dos servos de Marduk é um dos dragões mais antigos do mundo que o serve como montaria. Juntos, eles voam pelos céus terrestres e pelos vales de Spiritum. A visão de ambos causa furor entre os arkanitas que ainda rezam para Marduk, sua esperança e salvador.



### **Nergal**

O rei de Arallu e marido de Ereshkigal é o deus das pragas, das guerras e dos mortos. Fica encarregado de povoar o mundo dos espíritos. Geralmente é acusado de causar conflito por onde passa, sendo um deus bastante problemático. É o líder dos

Sete Sebitti, os grandes guerreiros de Arallu. Seu símbolo é o touro.

Como não foi preso pelos anjos, Nergal, também conhecido como Irra, passou todo esse tempo livre, acumulando poder e lutando contra seus inimigos da Cidade de Prata. Desde a Idade Média, vem usando os Sete Sebitti para treinar guerreiros especiais, uma espécie de elite do mundo dos mortos. Usa-os em missões especiais para os deuses babilônicos, sempre cobrando caro pelas habilidades desses mercenários espirituais.

Nergal e sua esposa não são bem aliados das outras divindades de seu panteão. Ambos se acostumaram a viver no Inferno e com a presença de outras divindades. Vêem essas lutas mais como um jogo. O deus combate os anjos mais por divertimento e por ser de sua natureza do que por ódio.

### **Shamash**

O deus do sol aparecia todos os dias no céu em sua carruagem dourada guiada por seu filho. Os raios de luz saíam de seus ombros para brilhar pelo mundo. Durante a noite, Shamash, ou Ittu, continuava sua corrida debaixo da Terra para voltar ao leste, onde sairia novamente de trás das montanhas e voltava para o céu.

Além de deus do sol, Shamash é o senhor da justiça e da adivinhação. Sempre foi o juiz dos deuses celestiais. Usa os raios solares para queimar os criminosos e os fazerem pagar por seus crimes. Tem vivido ao lado de sua esposa, Aya, em Dilmun, buscando uma solução para a luta contra a Cidade de Prata. Ele também é contra a batalha, mesmo tendo ficado preso por tanto tempo.

### **Sin**

O deus da lua do panteão Babilônico era filho de Ninlil, a deusa das colheitas, depois que ela foi violentada por Enlil. Nasceu em meio à escuridão do mundo dos mortos com uma luz pálida. No entanto, ele aparecia durante as noites e iluminava a

escuridão, impedindo que os maus espíritos exercessem suas ações. Por isso era perseguido por estes e era obrigado a desaparecer de tempos em tempos.

Vive ao lado de Anu e ajuda-o a aconselhar os deuses. Não pretende entrar em guerra contra a Cidade de Prata. Uma de suas ideias é se apresentar como embaixador para evitar um desastre. Também é conhecida como Nanna.

## **ILHUICATLILITIC**

### **Teotihuacán, Os Três Paraísos**

O povo mexica, que seria posteriormente chamado de asteca, migrou da mítica Áztlan para chegarem a Tenochtitlan, fundando a capital em 1325 d.C. Os deuses arkanitas e infernianos os acompanharam durante todo o processo, principalmente Huitzilopochtli, Senhor do Sol e da Guerra. No caminho, várias alianças com divindades de outras tribos foram feitas, formando aos poucos o panteão azteca. Durante os dois séculos em que Tenochtitlan foi a mais poderosa cidade da América Central, os deuses astecas receberam sacrifícios e lutaram contra as forças tenebrianas de Tezcatlipoca que tentavam consumi-los. Divisões entre os deuses foram rapidamente geradas, com alguns tomando partido do Espelho Fumegante.

### **As Batalhas e o Paraíso**

A batalha contra as forças tenebrianas foi liderada por Quetzalcoatl, a Serpente Emplumada, que vinha batalhando contra Tezcatlipoca desde Infernun. A divindade inferniana foi vencida e expulsa sucessivamente de seus reinos em Infernun, Ark-a-nun e finalmente chegou a Terra. Encontrou no panteão mexica um grupo de divindades mais disposto a lutar contra Tezcatlipoca, pois finalmente haviam encontrado um lugar onde poderiam viver em paz e ter seus adoradores. As batalhas duraram séculos até a Serpente Emplumada ser vencida e expulsa mais uma vez. Banida

para Spiritum, refugiou-se nas profundezas dos vales e jurou voltar para uma batalha final.

Graças às energias dos sacrifícios dos astecas, os deuses conseguiram criar um vale espiritual conhecido como Três Paraísos. Era uma região próxima a Ark-a-nun, assim como o Dilmun dos Anunaki. A própria energia dos infernianos e arkanitas impedia que criassem o vale em outro lugar. Os Três Paraísos recebiam a alma dos valorosos. Tlalocan era o primeiro paraíso, nome retirado de uma das fortalezas ainda de pé em Ark-a-nun. Era vigiado por Tlaloc e recebia as almas daqueles que estavam para reencarnar. Tlillan-Tlapallan era o paraíso médio, reservado a todos que alcançassem a sabedoria de Quetzalcoatl. Tonatiuhichan era o mais alto paraíso, reservado apenas aos deuses, com supremacia de Huitzilopochtli. Com o tempo, o nome coletivo dos Três Paraísos foi sendo trocado, mas a tendência agora é chamá-los de Ilhuicatiltic. Eram uma representação perfeita do império asteca, com casas e cultura semelhantes e uma pirâmide para o sono de cada divindade, mesmo para aquelas que ainda não haviam conseguido fugir de Ark-a-nun.

Mictlan, Lar dos Mortos, ainda permaneceu em Ark-a-nun, para onde eram enviadas almas dos covardes e daqueles merecedores de punições. Lá eram usadas para dar energia ao mundo moribundo e aos deuses que ainda não haviam espaçado.

### **Fim da Paz**

A chegada dos espanhóis arrasou o império asteca e seus deuses. Os anjos destruíram muitas divindades menores. Itzli, deusa dos sacrifícios, foi a primeira a ser morta. A Senhora da Faca de Pedra foi cercada pelos celestiais e dilacerada pelas espadas flamejantes; assim o panteão perdeu a divindade que ajudava a gerenciar as energias dadas pelos sacrifícios. Cuaxolotl, deusa do coração, foi destruída pouco depois. Chicomexochtli, patrono dos artistas, não suportou a degradação da arte azteca e, quando protestou, foi também

destruído. Muitos outros foram banidos para Ark-a-nun. Alguns tentaram se refugiar em Ilhuicatiltic, mas Tezcatlipoca estava esperando. Ele ria das batalhas e devorava os deuses que tentavam escapar sozinhos. Atacou os três Paraísos, destruindo almas e divindades. Praticamente esvaziou o lugar. Ainda hoje, os corpos de divindades e almas penadas estão espalhados, presos nas pirâmides onde eram adorados como se fossem sacrifícios.

Huitzilopochtli começou a reconstruir apenas recentemente o poder do panteão azteca. Ele resistiu aos ataques do Espelho Fumegante e manteve-se firme nos Três Paraísos. Tonatiuhichan foi a região menos destruída graças ao exército de almas e deuses que o Senhor do Sol liderou na resistencia. A maioria dos deuses supremos do panteão foram banidos de volta para Ark-a-nun e não têm forças para voltar. Xiutecuthli, que realizou o ritual que trouxe tantos arkanitas para a Terra, foi destruído por Tezcatlipoca e agora sua magia está perdida.

Os deuses astecas ainda são auxiliados pelos nagual, uma raça de arkanitas com formas animais, que vive tanto nos Três Paraísos quanto na Terra. Eles convivem com os humanos, principalmente os povos indígenas. Alguns se adaptaram às cidades e estão reformulando sua elite guerreira, como a Ordem da Águia. Quase toda a Ordem do Jaguar agora serve Tezcatlipoca e formam os caçadores mais temíveis dos arkanitas da América do Sul.

## **OS DEUSES**

### **Chalchiuhtlicue**

A Senhora do Verde Precioso sobreviveu aos anjos e a Tezcatlipoca com duras cicatrizes. Conhecida como deusa de todas as águas do mundo, era capaz de ver tudo o que se passava nos rios e oceanos. Dizem que foi responsável por liberar o dilúvio que destruiu o Quarto Mundo da mitologia. Esposa de Tlaloc, viu quando o

marido foi quase destruído e humilhado pelo Espelho Fumegante. Quando tentou interferir, o tenebriano a jogou na Terra e quase a fez se afogar no oceano, uma ironia mórbida que faria o Espelho Fumegante gargalhar. Assustada, escondeu-se e esperou a reabilitação dos deuses. Tlaloc a chamou recentemente, porém nenhum dos dois confia um no outro após a derrota dramática.

Chalchiuhtlicue tem contato com magos das águas que vivem no México e refez seu culto, já tendo 16 sacerdotes. Associa sua imagem com casamento e com a benção da água, perdendo um pouco do aspecto terrível de deus asteca para se adaptar aos novos tempos. Confere poderes para respirar debaixo d'água, para apressar casamentos, proteção contra magias do Caminho da Água e até amplificação de rituais do mesmo caminho.

### **Huehucoyotl**

O Velho, Velho Coiote, também chamado Ueuecoyotl, é um deus dos excessos, senhor da promiscuidade, do sexo e das trapaças. Sobreviveu à ira de Tezcatlipoca simplesmente porque jurou ser seu espião. Agora vive um jogo duplo para continuar vivo, pois sabe que Tlaloc desconfia dele. Entrega informações para ambos os lados, usando de esperteza e conseguindo riqueza com isso. Na maioria das vezes, faz os dois grupos entrarem em alguma luta que prejudicará os anjos, seres que odeia acima de tudo. Geralmente confere poderes de disfarce a quem o segue, assim como talentos para aumentar a lábia. Alguns rezam para ele para melhor desempenho sexual, mas Tlazolteotl assumiu grande parte dessa área. Ele odeia a Comedora de Obscenidades e planeja meios de destruí-la há séculos, porém a deusa sempre seduz todos os assassinos.

### **Huitzilopochtli**

O Senhor da Guerra, também Mextli, já nasceu para a batalla. Ainda em Ark-a-nun, quando a inferniana Cotlicue

engravidou dele, seus irmãos quiseram matar a mãe. A lenda diz que Huitzilopochtli nasceu e destruiu os parentes. Na verdade, Cotlicue se escondeu e esperou que ele nascesse. Poderoso e cheio de armas, o Deus do Sol voltou para se vingar e matou os seus irmãos, inclusive sua irmã, cuja cabeça arremessou nos céus e moldou no que seria uma das luas de Ark-a-nun, apenas vista no território dos Nagual.

Os sacrifícios que recebia permitiam que se erguesse todos os dias e batalhasse contra as forças de Tenebras. Quando os espanhóis os pararam, o poder de Huitzilopochtli diminuiu consideravelmente. Ele não desistiu da guerra e é o principal líder da resistência. Seu culto ainda está presente no México e alguns outros cultos solares da América do Sul foram tomados por ele após destruir alguns arkanitas que considerava fracos.

O nome de sua arma mágica é Xiiuhcoatl, também o nome da serpente que ele comanda. É feita de puro fogo e destrói qualquer criatura das trevas. Ele a usa para caçar os Centzonuitznaua remanescentes. Esses seus irmãos rebeldes aliaram-se às forças tenebrianas e são um perigo para os arkanitas.

### **Mictlantecuhtli**

O Senhor do Reino da Morte ainda vive em Ark-a-nun, liderando força da resistência a partir de sua Fortaleza de Ossos, em Mictlan. Ele recebeu as almas de muitos deuses mortos e daqueles que foram banidos de volta. Não dá atenção para o que acontece na Terra e prefere proteger seu povo em Ark-a-nun.

### **Quetzalcoatl**

Ninguém sabe qual o atual paradeiro da Serpente Emplumada. Estima-se que depois que saiu de seu esconderijo espiritual e voltou para Terra disfarçado em forma humana para lutar secretamente contra os cultos de seu arqui-inimigo. Esse inferniano é um mago poderoso e antiquíssimo cuja maior luta é consigo

mesmo, para não perder os valores e ideais que tinha antes da corrupção de seu mundo. A batalha contra Tezcatlipoca é um reflexo do tumulto interno que ele tem para manter-se sábio e não cair na tentação da destruição.

Muitos magos da América do Sul já receberam ajuda inusitada de alguns espíritos e pessoas que sempre têm em comum a ligação com serpentes ou plumas. Talvez todos sejam Quetzalcoatl atuando e ajudando sem que seja percebido. Pelo menos um místico já jurou ter aprendido técnicas secretas dos sacerdotes mexicas perdidas durante a Conquista. Aquele que o ensinou diz que isso faz parte do Reavivamento.

### **Tlaloc**

O poderoso deus chamado de Aquele que Faz Brotar as Coisas, o Licor da terra, é um guerreiro reconhecido entre seus pares que ajuda na luta contra os tenebrianos, porém não deixa de ser um desafio para seus aliados. Tlaloc é um deus da fertilidade, do fogo, da chuva e do raio. Recebia em suas terras aqueles mortos por relâmpago, lepra, afogamento e doenças contagiosas. Crianças eram afogadas em sacrifício a ele, hábito que não quer mudar nesses tempos de agora.

Os deuses sobreviventes sabem que Tlaloc é um aliado precioso por ser uma das grandes divindades, porém temem que o culto que ele insiste em recriar cause mais tumulto do que benefício. Os sacrifícios não são mais bem aceitos pela maioria da humanidade e, quando se trata de crianças, obviamente o impacto é ainda pior. O Licor da Terra insiste que não são os deuses que devem mudar, mas sim os humanos. Enquanto a discussão continua, ele vaga pela Terra em batalhas e depois volta para o Primeiro Paraíso para descansar e ajudar na reconstrução.

## **HANAN PACHA**

### **O Mundo Altíssimo**

O Império Inca foi o principal reino da América do Sul desde 1438 d.C. Sua fundação arremete a Manko Capak, mago meio-arkanita, filho do inferniano Viracocha. Quando realizou o segundo grande ritual de travessia de Ark-a-nun para a Terra, Manko Capak encontrou várias tribos distribuídas pelos Andes e as reuniu sob seu comando. Fundou a capital Cuzco e estabeleceu o poder do panteão inca com seu pai Viracocha como mestre supremo. Inti, um campeão inferniano, dito filho de Viracocha, assumiu a posição de poder rapidamente logo após a morte de Manko Capak, que fora finalmente abatido pelas próprias energias mágicas. O deus sol organizou todos os arkanitas da região e concentrou os sacrifícios em sua pessoa, para depois retransmitir as energias dos rituais para os outros.

### **O Paraíso Inca**

Pouco acostumados com uma vida em um ambiente pacífico, os arkanitas que acompanharam os deuses incas deleitaram-se com as novas terras. Apenas o medo da morte os atormentava, pois temiam que suas almas voltassem para Ark-a-nun. Inti pediu auxílio a Viracocha, Mama Pacha, mãe do sol, e a Mama Quilla, deusa lua e esposa do sol, para realizarem o ritual que criaria o reino dos deuses incas em Spiritum e tomaria as almas dos arkanitas e seguidores dos deuses. Hana Pacha foi fundado e tornou-se o paraíso dos indígenas.

Uca Pacha, o reino inferior, de onde Manko Capak e seu pai vieram, continuou sendo uma morada de seguidores de Inti em Ark-a-nun e recebia muitas almas em punição. Uma divindade ficou como responsável pelo lugar. Era conhecida como Supay, Senhor da Morte. Seus seguidores arkanitas acabaram adotando o mesmo nome. Os incas assim os chamavam pelo terror que muitos causavam quando atacavam as tribos. Mais tarde formariam um pequeno reino no Inferno também com o nome de Uca Pacha.

## **Chegada dos Espanhóis**

Francisco Pizarro conquistou o império inca em 1532 d.C. Assassinou Atahualpa, o imperador, após mantê-lo prisioneiro enquanto os anjos já se preparavam para eliminar os deuses incas. A resistência dos indígenas durou até 1572, quando o líder Tupac Amaru foi morto e os anjos finalmente encontraram-se face a face com Inti. Durante a batalha, treze deuses incas foram mortos e Inti foi arremessado de volta a Ark-a-nun. Hana Pacha foi destruído com todas as almas que lá estavam. Tudo o que deus sol deixou foi um filho imortal e um bando de deuses espalhados em pequenos focos de resistência.

A sobrevivência dos deuses incas se deu porque eles souberam como se esconder e se disfarçarem de mitos cristãos. Assumiram posições de santos e criaram células de culto que se reabilitavam facilmente se fossem destruídas. Inti Huyana, filho de Inti, conseguiu manter resquícios do culto do pai. Líder de guerrilhas contra os anjos teve como maior ousadia reavivar o festival do sol, conhecido como Inti Raymi, que hoje atrai milhares de turistas para o Peru.

A situação dos incas é precária. Com seu principal líder expulso em Ark-a-nun e ainda com outros deuses divididos sobre quais ações tomarem, é bem provável que seja necessário o uso da força para que Inti Huyana possa retomar a guerra contra os anjos com força total.

## **OS DEUSES**

### **Apocatequil**

O Deus do Relâmpago era um arkanita orgulhoso especializado nos Caminhos da Luz e do Ar. Foi também sacerdote de Mama Quilla antes de assumir a posição de divindade. Para tomar esse posto, aprendeu o ritual para retirar energia de sacrifícios e da fé. Ainda guarda uma enorme cicatriz no rosto, fruto de uma

espada de um anjo. É uma criatura vingativa que se disfarçou de humano e agora vive criando tumultos políticos na América do Sul, atuando até nas guerrilhas bolivianas.

### **Illapa**

O Senhor do Clima é um arkanita antigo que ensinou as artes mágicas a Apocatequil. Seu dia santo é o 25 de Julho. Aparece como um homem de vestes brilhantes carregando pedras e um bastão. As pedras explodem e lançam relâmpagos e trovões. O bastão pode comandar o clima sem que ele precise utilizar suas magias. É um ser pacífico que se adaptou aos novos tempos. Tem poucos seguidores e ainda resiste aos chamados de Inti Huyana para fazer parte da resistência. Por causa disso, teme ser caçados pelos próprios parentes para tomarem seus itens mágicos.

### **Inti Huyana**

O Jovem Sol é um meio-humano, meio-inferniano, algo extremamente incomum. Graças a um ritual feito por seu pai, ele tem a centelha da divindade e é uma criatura de luz e fogo. Sempre com a aparência de um homem musculoso com cerca de 25 anos, Inti Huyana é um guerreiro ativo. Baniu a alma de Pizarro para Ark-a-nun antes que os anjos pudessem intervir e pegou a espada do conquistador, encantando-a e passando a utilizá-la como instrumento de vingança.

Ele deseja rever o pai, de quem era muito amigo. Colocou vários místicos para analisar os rituais deixados por Manko Capak para saber se ainda existe a possibilidade de atravessar a tempestade espiritual que separa Ark-a-nun da Terra e trazer seu pai de volta. Deixa suas próprias habilidades mágicas e poderes divinos estritamente para o combate aos anjos.

### **Mama Pacha**

A Deusa da Terra e da Fertilidade é uma inferniana afundada em tristeza desde que Pachacamac, seu consorte, foi morto

pelos anjos. Os celestiais o cercaram e perfuraram seu corpo até que a luz de suas espadas queimasse-no por dentro. Mama Pacha fugiu e misturou-se à Terra, onde não podia ser avistada. Dormiu durante séculos e despertou recentemente quando ouviu o chamado das profundezas. Alguma coisa estava subindo do submundo para a Terra. Temerosa, a inferniana refugiou-se entre os deuses e esperou. Ela ainda não revelou o que teme e poucos a perguntaram. Mama Pacha gasta todo o seu tempo lutando contra os anjos. Ela prefere a morte a encontrar o que está para chegar. Sua forma é a de uma dragoa gigantesca feita de pedra e terra.

### **Mama Quilla**

A madrastra de Inti Huyana observa o filho adotivo desde a partida de Inti. Mesmo com as desavenças que tinha com o marido, ela o amava e lamenta que ele tenha sido banido. Sabe que ele o fez em uma última tentativa para salvar a ela e ao filho, apesar de suspeitar que havia muito do orgulho do deus envolvido. A Deusa da Lua é especializada no Caminho de Spiritum e aprendeu a teoria da Metamagia. Seu intento atual é refazer um novo Hana Pacha, apesar de que menor. Ela quer um lar espiritual para as almas daqueles que ainda louvam os deuses antigos.

### **Viracocha**

O inferniano Viracocha viu seus filhos e seguidores serem destruídos ou banidos. Presenciou a destruição de seu paraíso e as almas de seus cultistas serem enviadas para o Inferno. Com poucas opções, exilou-se em Spiritum e lá ainda permanece. Fez menção de voltar, porém Mama Pacha sussurrou um segredo em seu ouvido e ele pensou que seria melhor esperar. Secretamente, está ajudando Mama Quilla a refazer Hana Pacha, mas jurou que prefere voltar a Ark-a-nun a continuar na Terra e que não vai ficar em um reino que chame tanta atenção.

## **O INFERNO**

O reino de Shaitan sabe que um de seus mestres é um tenebriano e também conhece a identidade de Angra Mainyu, mais chamado entre eles de Arimã. Reconhecendo o poder dessas duas divindades, nenhum demônio ou anjo caído quer mais delas disputando território na Terra. O medo não é o único motivo. As energias de que os tenebrianos e os seres do Inferno se alimentam são bastante diferentes. O Inferno lida com pecados, com ações e intenções, enquanto os tenebrianos são criaturas com menos identidade e mais impulso. Como as ações provocadas pelos tenebrianos são despertadas por instintos primitivos, muitas vezes não são propriamente pecados que levam à condenação ao Inferno. Seria como condenar um animal ao Inferno. As almas tocadas pelos tenebrianos possuem um lugar reservado em um mundo espiritual ainda pior que o Inferno, o Abismo.

A grande preocupação dos demônios é como reter essas almas e evitar que elas sejam desviadas para esse outro lugar. A competição por espíritos na Terra já é grande ao se lidar com os anjos e até outras divindades. O aumento da influência tenebriano está destruindo alianças frágeis que existiam entre alguns poucos demônios e magos das trevas. As batalhas estão eclodindo com mais força no mundo.

Surge aí outro problema, como identificar os muitos magos das trevas, abismais e outros servos espirituais do Abismo que já estão infiltrados há eras entre as forças infernais. Muitos demônios, que já lidam com a desconfiança entre si no dia a dia, passaram a usar a acusação de aliança abissal para iniciar grandes contendas com seus desafetos. A típica desorganização do Inferno colabora para que isso continue.

As ações de Shaitan foram de defesa até o momento. Ele é o tenebriano mais próximo da humanidade e do que se pode chamar de razão. Seus desejos lidam com pecado, más intenções, caos, liberdade e

outras atitudes compressíveis para a razão humana, algo parecido com o que acontece com Arimã. Ele prepara os Magos das Sombras para as batalhas, porém não age diretamente. É dito que ele espera e poupa suas forças, pois como se não bastasse enfrentar a Irmandade de Tenebras e as forças de 53 de seus irmãos, ele tem que lidar com Demiurgo. No início do século XXI, falou-se da Grande Guerra, porém todos os Magos das Sombras receberam uma mensagem para esperar, pois “o Desaparecimento estava consagrado”. Apenas os líderes da seita entenderam, o restante respeitou a ordem sem questionar ou pedir muitas outras explicações que poderiam afetar sua sanidade.

## ANJOS CAÍDOS

Lúcifer tem posições definidas em relação aos tenebrianos, ele não quer mais nenhum deles na Terra. Imagina que já pode usar aqueles que lá estão contra Demiurgo. Fora isso, vez por outra destaca parte de suas forças para combater magos das trevas e abismais que pisem na Terra, poucas vezes mandando alguém para o Abismo ou proximidades. Alguns seguidores da Estrela da Manhã contam que ele pretenderia utilizar as forças abissais para destruir os anjos na Terra e reduzir as forças de Demiurgo, para depois selar os portais terrestres e atacar Paradísia. Se havia esse plano, parou recentemente.

Os Auréolas Negras, também chamados de Circuli Nigrum, assassinos de elite de Lúcifer, estão se movimentando para mais ataques contra as forças do Abismo. As ordens são de golpes pontuais e secretos. Sabe-se que Lúcifer tem procurado por duas coisas. Uma delas é o Livro do Sepultamento, escrito pelas 49 mentes insanas que foram dominadas pela manifestação de um fragmento de poder de um tenebriano ainda preso no Abismo. Outro boato é que a Estrela da Manhã ainda quer entender porque Tenebras é uma antítese tão forte de Edhen, além do fato da

teoria dos pontos astrais opostos. Ele suspeitaria que haveria outra mensagem por trás da vitória de Yehudiah Tzar'El sobre o Tirano Inefável. Visto que o Anjo Primogênito tem um poder muito maior do que Aquele da Falsa Luz, talvez ali ele possa fechar as peças do quebra-cabeça que o levaria a uma vitória final. “A Roda dos Mundos é o maior e mais completo dos livros”, teria dito o Portador da Luz.



## DAEMONS

Os daemons englobam um grupo muito diverso e desorganizado de criaturas para que se possa entendê-los. Existem alguns deles que já causaram tantos problemas que conseguiram inimizade até mesmo com Shaitan. Esses encontraram uma única forma de se salvar aliando-se à Irmandade de Tenebras. A maioria prefere não ter contato com os magos das trevas, quando muito fazendo um trabalho ou outro para eles. A vigilância dos Magos das Sombras e dos Alastores está colaborando para que isso acabe.

Das grandes organizações do Inferno, a Igreja de Shaitan é a que dá maior destaque na luta contra os tenebrianos, possuindo muitas facções que trabalham diretamente com a prisão de infernianos e abismais. Os Carcereiros trabalham continuamente estudando as forças de Ark-a-nun, Infernun e Tenebras, fechando portais e contatando guerreiros fiéis para caçar os servos dos tenebrianos. Existem grupos específicos de Carcereiros e Alastores que estudam cada um dos 53 tenebrianos. Alguns desses são formados por demônios que esqueceram o que é pecado e se transformaram em conhecimento negro que é a própria conspiração da alma.

## ESPECTROS

Os boatos de que os espectros contêm partes do tenebriano Vampyr deixam os mais fervorosos combatentes nervosos ao trabalharem com eles. Alguns grupos inquisitoriais da Igreja de Shaitan e agentes dos Alastores consideram os espectros tão suspeitos que exigem muito mais registros sobre suas estadias na Terra e seus planos. Muitas dessas criaturas sofrem a vigilância e acusações mais constantes do que qualquer outro grupo infernal. Toda reunião dos espectros conta com espões e pelo menos um pequeno grupo de Alastores e membros da Igreja de Shaitan observando

secretamente. Ocorrem muitos casos de espectros presos por Carcereiros e reclamações posteriores em várias cortes infernais.

Mesmo com toda a pressão, os espectros possuem grande liberdade no Inferno. Talvez seja porque é melhor manter o inimigo próximo para ser observado. Ou porque eles na realidade já estejam presos e nas garras de Shaitan. Se o Chamado de Vampyr um dia acontecer, a Igreja de Shaitan estará preparada para agir.

## ORDENS DE MAGIA

### Magos das Sombras

Os magos servos de Shaitan sabem que estão lidando com um tenebriano e têm um pensamento único de que apenas seu mestre pode habitar a Terra. Algumas vezes trabalham em nome de outras criaturas como Ódio ou Arimã, porém é ao Rei da Escuridão que devem sua fidelidade. As recentes batalhas com os magos das trevas fizeram os sombrios prepararem-se melhor para as grandes ameaças que estão por vir. Os advogados espirituais da ordem trabalham em rituais de invocação e permissão para aumentar o apoio dos daemons na Terra.

Os Magos das Sombras não são meros peões na guerra contra Tenebras. Muitos deles formam grandes generais com conhecimento de campo e experiência em viagens astrais, passando por rituais de iniciação que permitem saber o que enfrentam e estarem preparados para as piores visões de suas vidas. A elite de guerra é composta por dois grupos, o Círculo das Mãos Ensanguentadas e o Círculo das Almas Enegrecidas. O primeiro é composto de magos guerreiros com especialidade em rituais de ataque. Eles contam com demônios rastreadores para encontrarem os inimigos. O Círculo das Almas Enegrecidas é especializado em rituais de viagem astral. Está encarregado de pesquisas místicas e combates em Spiritum.

Os dois círculos são compostos por uma elite pequena, enquanto o restante da ordem tem que lidar com outras sociedades místicas, os anjos, a inquisição, os templários e muitos outros grupos. As atuais prioridades da ordem são encontrar as placas de barro com dos Registros Noturnos da Divindade, descobrir por que os magos das trevas estão coletando vítimas especiais para seus rituais, saber onde estão os maiores portais para a passagem de abismais. Outras missões, como rastrear cultos e procurar por agentes infiltrados são atividades corriqueiras.

### Isaac Kenturim

*Mago das Sombras do Sexto Círculo*  
CON 14, FR 15, DEX 15, AGI 16, INT 22, WILL 18, CAR 15, PER 19

Pistola do Diabo 100% 3d6 + 3  
Espada Longa 120/120 1d10 + 5 (mágica)

Adagas Mágicas 90/90 1d3 + 3

# Ataques [2], IP 5 (rituais), PVs 32 + 40

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 80/80, Espada 100/100, Lutar às Cegas, Desarmar), Armas de Fogo (Pistola 100%, Rifle 70%), Artífice 70%, Barganha 70%, Briga 50%, Conhecimento Proibido (Abismo 70%, Anjos 40%, Alquimia 40%, Arkanun Arcanorum 50%, Astrologia 40%, Spiritum 40%, Oculto 90%, Rituais 90%), Dança 40%, Escutar 60%, Esquiva 70%, Etiqueta 60%, Furtividade 80%, Herbalismo 50%, Heráldica 60%, História 100%, Idiomas (Francês 40%, Hebraico 70%, Grego 30%, Inglês 40%, Latim 40%, Hieróglifos 40%, Cuneiforme 40%), Lábia 70%, Liderança 30%, Manha 70%, Sedução 50%, Teologia 40%, Tortura 60%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Oculto 5), Bom Senso, Detecção de Magia 2, Dinheiro 5, Nephlim (Memórias Afetivas 4, Memórias Arcanas 3, Memórias Espirituais 3, Memórias Práticas 3, Semelhança Irritante), Sensitivo 2

**Magia:** 18 Pontos de Magia

Criar 5, Controlar 3, Entender 4, Ar 2, Arkanun 3, Fogo 1, Humanos 1, Metamagia 1, Spiritum 1, Trevas 6

- Isaac é um nephlim e tem acessos a várias memórias antigas, como línguas de civilizações desaparecidas, aspectos

históricos e habilidades especiais. Os aprimoramentos estão descritos no suplemento *Domini Urbs*;

- As balas de sua pistola nunca acabam. Seis vezes por dia, elas podem ultrapassar qualquer IP e imunidade sobrenatural;

- Possui 6 adagas de arremesso que voltam para suas mãos;

- Pode ficar invisível se ficar parado nas sombras;

- Pode enxergar anjos.

**Descrição:** Isaac Kenturim gosta de gabar-se em pequenos círculos secretos de que é um dos nephlim originais. Ele é filho do anjo Gadreel, o anjo que, junto a Azazel, ensinou os homens a lidarem com os instrumentos de guerra. Desde sua primeira encarnação Isaac se tornou um guerreiro, às vezes misturando as artes mágicas ao combate. Com o espírito do pai o fortalecendo, ele era capaz de utilizar qualquer arma, com uma habilidade singular. Reencarnava e logo na juventude já deixava professores boquiabertos com sua capacidade para lutar com qualquer instrumento que fosse colocado em suas mãos, inclusive para forjar.

Pertenceu a várias ordens de magia e nunca se aquietou em apenas uma mesmo durante uma única encarnação. Nas últimas três, tornou-se uma sombra para a Escola de Yamesh, a Casa de Chronos e a Ordem do Dragão, conseguindo colocar as três em um único conflito no Oriente Médio. Foram séculos preparando o confronto, até conseguir que a luta iniciasse e vendesse seus serviços para todas as ordens. Ganhou uma fortuna em itens mágicos, livros e segredos. Entre as informações que adquiriu estavam alguns fatos especiais sobre o Abismo. Isaac leu algo e percebeu que havia um novo motivo pelo qual lutar. Era uma razão única para testar suas armas e poder alcançar um nível de poder que lhe permitiria barganhar a libertação de seu pai, preso pela Cidade de Prata durante a destruição de Sodoma.

Em sua atual encarnação, Kenturim nasceu como um judeu. Ele sempre gostou

de renascer em terras semitas. Foi treinado pelo Mossad, atuou como espião e depois saiu do serviço secreto como quem sai pela porta de casa. Despreocupado, entrou para os Magos das Sombras e logo adentrou o Círculo da Mão Ensanguentada. Prometeu-lhes que encontraria as Oito Tábuas do Destino dos Atormentados, itens que permitiam conhecer perfeitamente os caminhos para o Abismo e com informações sobre suas Montanhas mais profundas. Tem atuado como assassino e explorador, vagando pelo mundo para barganhar conhecimento e, de vez em quando, auxiliando os Magos das Sombras em combates.

Isaac tem cabelos pretos arrepiados, olhar vago e sério, às vezes cortado por um sorriso que vem de uma memória distante, principalmente de alguns amores há muito desaparecidos. É um homem apaixonado que no entanto pode se deixar levar por suas encarnações mais frias e transformar-se em uma máquina de pura estratégia de batalha e morte.

### **Magos Vermelhos**

A arte das chamas dos Magos Vermelhos não é um símbolo de iluminação, mas de pura guerra e destruição. Esses místicos combativos poderiam até ser tocados pela força de Kriene'Lavi, tamanha é sua vontade de lutar. Graças ao fato de sempre se filiarem a uma causa e nunca usarem seus poderes sem motivo ou por mero desejo de destruição, conseguem se manter afastados da influência dos tenebrianos. O caminho que trilham, no entanto, é difícil e as tentações de cederem às ofertas dos deuses negros são grandes.

Os boatos de que a Escola de Pyros se aliou aos tenebrianos tornaram-se motivo para que os Magos Vermelhos declarassem uma verdadeira guerra contra seus antigos rivais. As cabalas vermelhas estão preparando planos de ataque e ofereceram seus serviços aos Arkanun Arcanorum. Os rituais dos crânios estão cada vez mais

ativos, coletando as carcaças de inimigos caídos para a guerra que se aproxima.

### **Histell**

#### *Avatar Inferniano*

CON 26 [63], FR 27 [63], DEX 24 [30], AGI 33 [45], INT 44, WILL 50, CAR 18, PER 43

Dentes e Boca 120% 3d6

Garras Flamejantes 120% 3d6 + 25

Lança Mágica 140/140 1d6 + 15  
[+32]

Hálito de Fogo 8d6, 32 m, 8x/dia

# Ataques [6], IP 10, PVs 80 [172]

Regenera 3 PV por rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Adaga 110/90, Espada 150/130, Lança 140/100), Avaliação 60%, Barganha 110%, Briga 120%, Conhecimento Proibido (Abismo 80%, Alquimia 80%, Anjos 60%, Astrologia 100%, Demônios 110%, Infernun 100%, Oculto 110%, Spiritum 90%, Rituais 190%), Diplomacia 70%, Escutar 130%, Estratégia 130%, Etiqueta 70%, Furtividade 70%, Idiomas (Árabe 80%, Egípcio 60%, Inglês 40%, Grego 60%, Latim 70%, Português 30%, Francês 30%), Intimidação 140%, Lábria 90%, Liderança 110%, Manha 60%, Pesquisa 100%, Tortura 90%

**Aprimoramentos:** Aliados e Contatos (Submundo 5, Burocracia e Política 2, Direito e Jurisprudência 1, Oculto 5), Biblioteca 5, Dinheiro 5

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Hipnosis, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira, Esquecimento, Aversão, Vanish, 3 – Localização, Sonhos, Adoração, Mediunidade, 4 – Telepatia, Projeção Astral), Corpo (1- Ouvir o Coração), Defesas (1 – Proteção vs. Terra (4), Proteção vs. Ar (4), Alimentos, 3 – Aura de Medo), Glifo (1 – Marca Demoníaca, 2 – Proteção contra Mortais, 3 – Proteção contra Espíritos, 4 – Proteção contra Fadas, 5 – Proteção contra Anjos), Olhos (1- Sangrar os Olhos, 2 – Visão Alheia, 3 – Janela da Alma, 4 – Estourar Olhos),

Telecinésia 3, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

**Magia:** 33 Pontos de Magia

Criar 8, Controlar 8, Entender 8, Ar 3, Arkanun 6, Humanos 1, Fogo 11, Terra 2, Trevas 2, Spiritum 2

- Todos os “1” e “2” e jogos em suas magias que utilizam o Caminho do Fogo são considerados “3”;

- Possui uma lança mágica pesada chamada Fogo Inclemente que atravessa qualquer barreira de proteção baseada em magia de fogo, ar ou água;

- Pode ler qualquer pensamento em um raio de 20 m;

- É imune ao fogo.

**Descrição:** Histell saiu de um mundo à beira da destruição para descobrir que carregaria consigo a corrupção de sua terra eternamente. Nos primeiros séculos na Terra, ele não sentiu a danação de sua alma. Estava embriagado com o poder e com o sangue que escorria de suas garras quando lutava contra os deuses do Egito ou até a favor deles, dependendo das alianças que tecia. Sempre vestido em um manto de chamas vermelhas, ainda tinha feições draconianas que até o assemelhavam ao de seu grande inimigo, Pyros. Acompanhado de Gratt, ele conseguiu destruir criaturas de Paradisia e eliminar ordens místicas do Oriente Médio e do Norte de África. Submeteu xamãs e os colocou sob seu serviço. Transformou chefes tribais em líderes de guerra e formou exércitos.

A fundação dos Magos Vermelhos foi o marco de sua existência, quando finalmente tinha para si uma elite de feiticeiros combatentes que coletariam prêmios de suas vítimas que não seriam meramente enfeites, mas uma fonte de poder. Histell nunca reclamou de nada até começar a sentir as primeiras fraquezas de seu corpo por volta de século V d.C. O fogo que ardia dentro dele começou a queimar sua alma e seu coração. Tinha acessos de fúria que com certeza geraram lendas de monstros flamejantes e cuspidores de fogo. Consternado, tentou direcionar a raiva contra os inimigos, mas ela era um véu

vermelho que não lhe permitia enxergar nada com clareza ou definir amigos e inimigos. Isolou-se e deixou a liderança efetiva da ordem para Gratt. Pouco mais de duzentos anos depois, recebeu a notícia de que Balor destruíra seu irmão e disputava a liderança da ordem. Histell voltou à ativa e retomou o comando dos magos vermelhos. Expulsou Balor e ainda descobriu a chegada de Pyros.

Os séculos seguintes foram cheios de intervalos de sono para que Histell pudesse reconstituir as forças de seu corpo. Só voltou à atividade plena no século XX, quando finalmente descobriu o ritual que lhe permitia controlar a dor das chamas infernianas que o queimavam. Ele deveria colocar lágrimas de dor de uma virgem em um crânio de um inferniano inimigo, misturar com o sangue de um recém-nascido e ervas de purificação. Tomando a mistura com o crânio, ele podia afastar a dor por uma lua.

Histell suspeita que se obtiver o crânio de seu maior inimigo, poderá acabar com a dor permanentemente. Enquanto planeja, ele tenta livrar a mente do mal tenebriano. Descobriu que uma ótima maneira de fazê-lo seria se misturar aos humanos e aos pensamentos deles. Graças a isso, ele assume a forma de vários homens e caminha junto à humanidade, relacionando-se e até tomando a frente em negociações com o Arcanorum. Um segredo para se desviar de Tenebras é ter um propósito para a mente e seus desejos. O problema maior é a força de vontade para fazê-lo.

Em sua verdadeira forma, Histell se tornou um ser sem pele, cuja carne queima constantemente. Ainda tem feições draconianas com membros longos e garras.

# Capítulo VII

## Poderes e Fraquezas

O Mestre de Jogo pode usar os poderes e fraquezas descritos a seguir para criar personagens do mestre. As fraquezas também podem ser utilizadas como maldições jogadas sobre os heróis. É importante que nenhum personagem jogador tenha acesso a esses poderes e que eles fiquem restritos aos demônios que os heróis enfrentarão.

### CONHECIMENTO PROIBIDO: ABISMO

A arte de se aprofundar nos registros, lendas, fatos e histórias do Abismo é temida e admirada, visto que pode consumir as almas mais fracas e enlouquecer os espíritos mais fortes. Não se conhece o Abismo apenas lendo. Nos primeiros níveis é possível aprender sobre as forças abissais somente com livros ou pesquisa bibliográfica, no entanto, esse conhecimento passa a se tornar limitado para se entender às energias abissais. Após um ponto sem retorno, o contato direto com outros seres servos dos deuses negros, com livros obscuros e profanos é necessário para o avanço no conhecimento proibido. A partir daí, começam-se os piores efeitos de se saber sobre as forças mais obscuras do Universo. Apenas os membros da

Irmandade de Tenebras que conseguem a benção dos tenebrianos conseguem passar por todos esses níveis adquirindo apenas uma ou outra deformação mental, espiritual ou física.

**Abismo 10%:** O personagem sabe sobre a lenda da criação do Abismo, o nome de algumas criaturas, a existência de cultos. Ele tem uma estimativa de quão poderosos são esses seres do mal.

**Abismo 20%:** O personagem já sabe sobre a existência da Irmandade de Tenebras, conhece a história da Roda dos Mundos e pode identificar alguns rituais ligados às forças das trevas. Ele sabe do número de círculos e das características básicas dos deuses negros do Abismo.

**Abismo 30%:** O personagem sabe sobre as divisões da Irmandade de Tenebras e conhece alguns dos principais cultos. Sabe dos Magos das Sombras e pode diferenciar demônios do Inferno e do Abismo. Sabe um pouco da história dos infernianos e dos arkanitas. Conhece os nomes de alguns deles.

**Abismo 40%:** O personagem sabe identificar símbolos oficiais da Irmandade de Tenebras e quais são seus rituais. Com algum tempo de observação, pode identificar a qual divindade abissal um culto está ligado e até alguns dos infernianos. Já aprendeu a ler alguns fragmentos das

escritas obscuras utilizadas pelos infernianos e magos das trevas. Conhece a descrição de pelo menos três Montanhas. Nesse ponto, deve-se fazer o primeiro teste de Força de Vontade para não se contrair uma loucura menor. Se não for parte dos cultos, tornou-se um inimigo caçado da Irmandade de Tenebras.

**Abismo 50%:** O personagem conhece as lideranças menos ocultas da Irmandade de Tenebras e principais pontos de atividade. Sabe sobre as características dos rituais para invocar tanto abismais quanto infernianos e até conhece perfeitamente alguns desses. Pode saber qual ritual está sendo feito simplesmente por alguns poucos objetos ou perfil das vítimas selecionadas. Pode identificar a qual poder um abismal serve e suas possíveis fraquezas. Conhece a descrição de pelo menos cinco Montanhas e caminhos espirituais para o Abismo. Deve fazer um teste de Força de Vontade para não contrair uma loucura maior; se obtiver sucesso ainda recebe uma loucura menor.

**Abismo 60%:** O personagem sabe das principais lideranças da Irmandade de Tenebras e a história da ordem na Terra com um bom grau de precisão. Sabe as origens dos principais cultos e os prováveis lugares onde pode encontrar infernianos. Conhece rituais para combater tipos específicos de abismais e invocá-los. Pode definir forças abissais pela energia. Seu corpo começa a ser afetado pelo conhecimento. Deve testar Constituição para não adquirir uma degeneração física e um teste difícil de Força de Vontade para não adquirir uma loucura.

**Abismo 70%:** O personagem conhece algumas bases secretas da Irmandade de Tenebras e provavelmente já esteve em algumas delas. Sabe a provável localização (como o país) de pelo menos dois tenebrianos escondidos na Terra e conhece a descrição de pelo menos sete Montanhas. Conhece vários caminhos espirituais para o Abismo e como entrar em contato com espíritos, abismais e infernianos em Spiritum. Já leu fragmentos de registros sob a vida em Tenebras e em

Infernun. Consegue ler frases inteiras da escrita inferniana, quase entendendo o misticismo por trás dela. Deve fazer um teste difícil de Constituição para não adquirir uma degeneração física e um teste difícil de Força de Vontade para não adquirir uma loucura; se obtiver sucesso ainda recebe uma loucura menor.

**Abismo 80%:** O personagem conhece a organização completa da Irmandade de Tenebras, seus principais líderes no mundo, principais infernianos ativos e suas características. Consegue identificar com clareza quando um mortal está tocado por um tenebriano e por qual deles sem muito tempo de observação. Pode citar nomes de vários tenebrianos e quais Montanhas habitam. Ganha automaticamente uma loucura e deve fazer um teste de Força de Vontade para não adquirir uma decadência espiritual.

**Abismo 90%:** O personagem pode apontar vários cultos da Irmandade de Tenebras, suas redes e conexões, seus membros, sua atuação, seus rituais e quais tenebrianos servem. Sabe segredos sobre as principais lideranças, as inimizades entre as facções, deuses, infernianos, arkanitas e a origem de muitos seres sobrenaturais mais influentes na política abissal. Ganha automaticamente uma degeneração física e deve fazer um teste difícil de Força de Vontade para não adquirir uma decadência espiritual.

**Abismo 100%:** O personagem conhece segredos que as lideranças da Irmandade de Tenebras cobiam. Ecom certeza já esteve no Abismo e teve contato direto com deuses negros. Se sobreviveu e não foi abençoado por eles, então já tem uma loucura, uma degeneração física e uma decadência espiritual automáticas. Acima desse nível apenas seres milenares, com Força de Vontade e espíritos fortíssimos conseguem conviver com o conhecimento sem se destruírem.

## NOVOS APRIMORAMENTOS

### POSITIVOS

#### Essência Abissal

*1 Ponto:* O personagem é capaz de recuperar energia mágica rapidamente sempre que entra em uma área dominada por energias abissais. Basta entrar nessa região ou se aproximar de um portal para o Abismo para recuperar três Pontos de Magia (só se repete depois de quinze minutos que entrar e sair de novo da área ou tocar o portal). Permanecendo ali, recupera um Ponto de Magia a cada cinco minutos. Até gastar os pontos de magia ali recuperados, o mago sofrerá com o Aprimoramento Negativo Odor Abissal.

#### Magia do Sangue

As forças mágicas podem ser extraídas do sangue ou da morte de outros. Alguns personagens malignos usam essa tática com frequência.

*1 Ponto:* O personagem pode recuperar pontos de magia a partir do sangue de outra criatura. Ele a fere e retira 1 PM a cada 2 PV.

*2 Pontos:* Agora o personagem também consegue realizar um ritual rápido para aumentar o poder de suas magias. Cada 5 PV sugados aumentam em um o Foco das magias nas próximas 1d6+1 rodadas.

*3 Pontos:* Cada vez que mata uma criatura, mago recupera automaticamente metade de seus PM e, ainda, tem um bônus de +2 no Foco das magias nas próximas 1d6+1 rodadas.

#### Pontos de Obscuridade

Os sacerdotes dos deuses das trevas não possuem uma relação de fé propriamente dita com suas divindades. A

relação que eles têm é de fanatismo e cegueira cuja devoção os leva às maiores atrocidades. Ao invés de conseguirem Pontos de Fé, os sacerdotes e magos das trevas possuem Pontos de Obscuridade. Esses pontos são conseguidos por um aprimoramento similar ao de Pontos de Fé, com a diferença que é uma característica vil que não rende iluminação ou comunhão com os Céus. São recuperados através de sacrifícios ou quando a pessoa imerge profundamente em um dos desejos de sua divindade. Causar um desses desejos em um grande número de pessoas também pode recuperar Pontos de Obscuridade.

Os Pontos de Obscuridade são utilizados para simularem poderes demoníacos. Gasta-se um ponto para cada nível de poder utilizado, portanto, para simular Voz 1, Provocar Gritos, é preciso gastar um Ponto de Obscuridade, porém para simular Garras 3 é preciso gastar 3 pontos. A duração de um poder é de 1d6 + 2 rodadas, mas pode ser aumentado pelo mesmo tempo com o gasto de mais um ponto. O mestre pode escolher uma regra alternativa para certos poderes como Regeneração. Pode deixar que o poder funcione até que sua função seja cumprida e depois desapareça. Portanto, alguém que gaste 5 Pontos de Obscuridade para usar Regeneração 5 (1 PV a cada meia hora) terá a habilidade até se recuperar completamente ou receber mais dano, o que o fará ter que usar o poder mais uma vez.

Os Pontos de Obscuridade estão disponíveis apenas para personagens do mestre, inimigos dos personagens dos jogadores. Não podem de maneira alguma ser usados por um personagem jogador. Caso um desses os utilize, terá chegado a um grau de corrupção tão grande que não poderá mais ser usado pelo jogador e se tornará mais um inimigo na campanha.

*1 ponto:* Cultista. 2 pontos de Obscuridade + 1 a cada 2 níveis.

*2 pontos:* Escravo do Abismo. 3 pontos de Obscuridade + 1 a cada 2 níveis.

*3 pontos:* Obcecado. 4 pontos de Obscuridade + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 6 pontos de Obscuridade + 1 por nível.

5 pontos: Filho do Abismo. 8 pontos de Obscuridade + 1 por nível.

### **Quebrador de Selos**

2 Pontos: O mago consegue quebrar selos de proteção e aprisionamento com muita facilidade. Foi treinado pela Irmandade de Tenebras especialmente para libertar criaturas abissais presas. Recebe um bônus de 3 em suas magias para ultrapassar barreiras mágicas ou desativar essas proteções.

### **Sussurro Sombrio**

1 Ponto: O personagem pode sussurrar nas sombras e o som será carregado pelas trevas até o indivíduo alvo em uma distância de cinco metros por ponto de Percepção. A técnica permite enviar mensagens e utilizar Perícias de Manipulação baseadas apenas no uso da voz. O efeito pode ser realizado três vezes por dia + bônus de Carisma.

## **NEGATIVOS**

### **Atração Tenebriana**

Ser motivo de atração ou interesse de um tenebriano é motivo para ter a vida transformada em um inferno. Por algum motivo, o personagem é apreciado por algum tenebriano específico. A criatura usará suas energias para protegê-lo, uma proteção insana para qualquer mente humana que destruirá a vida comum de qualquer pessoa. Qualquer desagrado pequeno que o personagem sofra será penalizado com ferimentos ou até com a morte. Caso alguém ame ou passe muito tempo com essa vítima dos tenebrianos, logo sofrerá o mesmo destino.

- 1 Ponto: O tenebriano tem uma mera atração pelo personagem. Qualquer indivíduo que cause algum problema banal ao personagem ou que passe mais de um dia inteiro junto dele sofrerá um pequeno

acidente que causará 1d6+2 pontos de dano. Não existe controle sobre quem sofrerá o acidente, mas geralmente não mais do que duas pessoas são afetadas por dia e o personagem não consegue fazer o efeito se tornar intencional.

- 2 Pontos: A atração do tenebriano é mais forte. Agora, as pessoas podem ligar os acidentes ocorridos de uma maneira instintiva. Qualquer relação do personagem com as vítimas dos acidentes terá um redutor de -15% em testes sociais. O acidente que causará 2d6+2 pontos de dano. Parentes de sangue que mantenham mais de seis horas de contato direto com o indivíduo serão vítimas certas.

### **Criança do Abismo**

O personagem é produto de uma série de rituais de cultistas do Abismo. Ainda no ventre da mãe, foi preparado para se tornar um avatar de seres abissais, no entanto, foi salvo ainda criança, antes de ser possuído. Agora tem que conviver com a perseguição dos cultistas que o desejam de volta e a possibilidade repentina de ser possuído.

- 1 Ponto: O personagem tem redutor de -20% em testes para resistir à posseção de seres do Abismo ou para ter a mente controlada por rituais que envolvam o Caminho das Trevas ou Arkanun.

-2 Pontos: O ritual dos magos das trevas foi tão bem feito, que parte da essência do personagem é de trevas. Magias que seriam baseadas apenas no Caminho Humanos podem ser realizadas contra ele utilizando Trevas, Arkanun e Spiritum. O redutor agora é de -30% para os testes de resistência.

- 3 Pontos: além dos problemas anteriores, agora o personagem tem que conviver com a possibilidade súbita de ser dominado por um ser das trevas. Existe a possibilidade diária de 10% de o personagem ser dominado por uma criatura das trevas por 1d6+2 rodadas.

### **Fraqueza**

- 3 Pontos: O contato com as forças do Abismo gerou algum dano espiritual ou mental no personagem. Ele pode escolher uma das fraquezas listadas adiante. Ela será permanente e nunca poderá ser retirada.

### **Odor Abissal**

- 2 Pontos: O Abismo tem meios peculiares de destruir a vida de indivíduos. Por algum motivo (viveu em área contaminada, foi atacado por um tenebriano, ficou grávida de um geistkhalim, foi servo da Irmandade de Tenebras, esteve perto de um portal), o personagem tem o odor espiritual do Abismo. Pessoas sensíveis sentem isso claramente sem a necessidade de testes e seres sobrenaturais com Percepção maior ou igual a 14 também são capazes de identificar a pessoa como um elemento do abismo. Ele tem, literalmente, um odor que o identifica sem qualquer dúvida como um abismal. Os problemas causados serão óbvios. Abismais o procurarão como consorte, alimento, parcerias. Seres inimigos do Abismo não conseguirão acreditar que o pobre coitado nada tem a ver com os tenebrianos, considerando-o uma ameaça.

### **Portal Indesejado**

O personagem torna-se um pequeno portal para o Abismo. Ele não deseja essa condição e sofre constantemente com a tentativa súbita de criaturas estranhas tentarem usar seu corpo para alcançarem a Terra.

-1 Ponto: O personagem é um portal muito pequeno para que grandes criaturas o usem para passar, mas, ocasionalmente, vermes abissais, moscas ou pequenos abismais sairão de sua boca, ouvidos ou abrirão passagem a partir da pele. Fenômenos estranhos podem ocorrer como mãos ou garras saindo da boca ou brotando do corpo, vômitos de vermes ou bile negra. Cada evento causa a perda de 1d6+2 PV e tem a probabilidade diária de 10% para que ocorra. O valor aumenta em 10% por ponto

de Foco de magia das Trevas, Spiritum ou de Arkanun utilizada contra o personagem.

- 2 Pontos: a situação agora é pior, pois abismais poderosos podem atravessar a barreira entre os mundos a partir do personagem. Ocorre como o anterior, mas as probabilidades são de 5% e o dano de 2d6+4 PV.

### **Vítima de Sacrifício**

O personagem sobreviveu a algum ritual de sacrifício da Irmandade de Tenebras, porém as marcas desse evento nunca mais o deixarão. Ele sempre será perseguido pelas memórias ou pelas energias nefastas geradas no início do ritual. É importante que os eventos que traumatizaram o personagem sejam bem descritos para melhor aproveitamento desse Aprimoramento.

- 1 Ponto: O personagem sobreviveu a um ritual comum. As memórias o perturbam ainda, deixando-o sujeito a pesadelos ou momentos de terror quando se lembra dos eventos. Uma vez por sessão de jogo, ele deve testar Força de Vontade. Caso falhe, passará os próximos três dias incapaz de dormir. Duas falhas consecutivas geram uma situação de paranoia que durará até que o personagem seja bem sucedido em um teste Difícil de Força de Vontade. Eventos diretamente ligados ao ritual causarão uma situação de stress que reduzirão em 10% todos os testes sociais.

-2 Pontos: O ritual realizado tocou a alma do personagem. Até a interrupção, ele viu e ouviu os deuses abissais em suas falas e pensamentos profanos. A vítima ainda carrega em seu corpo desenhos e cicatrizes do ritual. Nesse nível, além de sofrer as consequências descritas anteriormente, o personagem tem um redutor de 20% (ou de 2 pontos em um Poder ou Foco de magia) em qualquer teste para se esconder de um ser abissal devido às energias ainda ligadas em seu corpo. A estabilidade mental do personagem é precária. Uma vez por dia, deve testar Força de Vontade (valor máximo 60%). Caso seja mal sucedido, tem redutor de 5% em todos os testes sociais até

o teste do dia seguinte. Duas falhas consecutivas tornam o próximo teste difícil.

- 3 Pontos: O personagem foi salvo apenas ao fim do ritual, sobrevivendo quase que por intervenção divina. Sua alma chegou a adentrar o Abismo e os sussurros dos deuses negros nunca mais o abandonarão. Além dos problemas descritos anteriormente, a vítima sofre com marcas terríveis e obscenas no corpo que, se vistas por uma pessoa de mente mais frágil (Força de Vontade menor ou igual a 12), exigirão um teste de Força de Vontade para não induzirem vômitos e repulsa instantânea. As mudanças de humor descritas anteriormente agora induzem um redutor de 10%.

## PODERES

### APTIDÃO MÁGICA

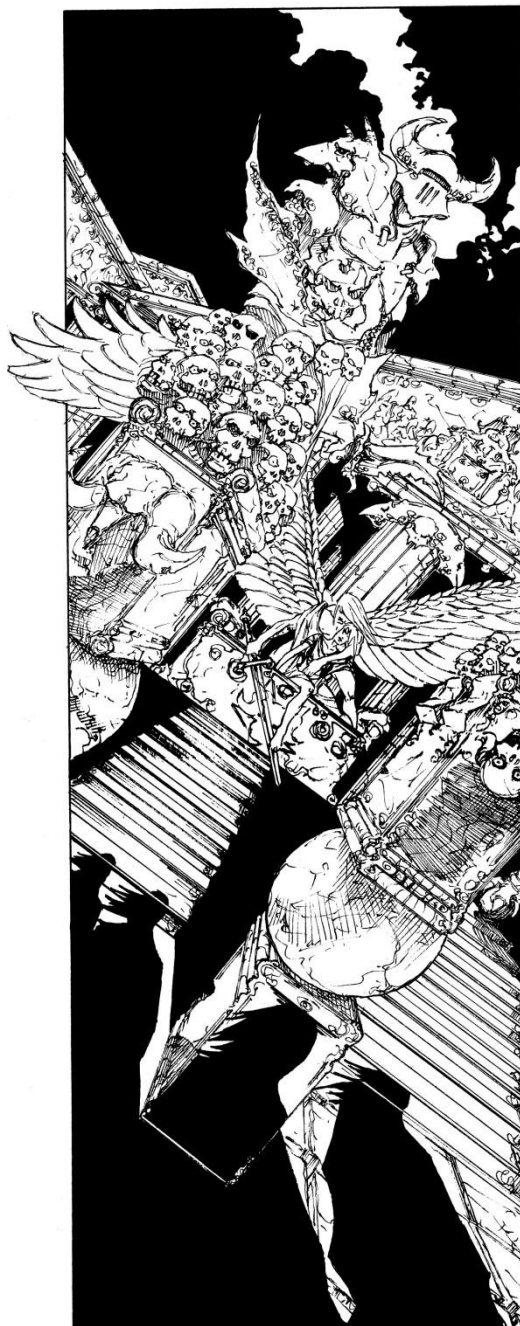
O Geistkhalim pode trocar um ponto de Poder por um ponto de Foco nos Caminhos das Trevas, Arkanun ou Spiritum.

### AUMENTO SÚBITO DE ATRIBUTOS

O Acorrentado tem o poder especial de aumentar um de seus Atributos em +12 por um número de rodadas igual a seu bônus de Força de Vontade. Esse aumento não influencia as Perícias relacionadas a não ser em eventos que envolvam aumento do dano, esquiva ou índice de proteção. Esse poder deve ser comprado separadamente para cada Atributo. Só pode ser utilizado uma vez por cena.

### CONHECIMENTOS INEFÁVEIS

O Geistkhalim consegue usar conhecimentos profundos do Abismo. Toda Testemunha da Destruição já tem, automaticamente, 30% de Conhecimento do Abismo (abordando aqui todos os Planos Inferiores, Spiritum e acontecimentos da Roda dos Mundos), adquirindo mais 10%



para cada ponto de Poder gasto em Conhecimentos Inefáveis. Os níveis adquiridos nunca geram Loucuras, mas podem gerar Degenerações Espirituais e Físicas temporárias quando utilizadas além de ativar as Maldições. As Degenerações duram uma hora caso o conhecimento utilizado tenha valor abaixo de 30%, um dia entre valores e 31% a 60%, uma semana de 61% a 90%, um mês de 91% a 100%.

O valor da Perícia utilizado pode ser escolhido no momento do teste, o implicará na duração segundo os dados citados. Um Geistkhalim com 100% que queira saber um ritual antigo de invocação de um servo do Desconhecido ou como Kriene'Lavi escapou de Tenebras vai precisar de pelo menos 80% de Conhecimento do Abismo. Ele pode escolher usar toda a força de sua alma para se lembrar desses eventos (100%) ou apenas os 80%, arriscando uma falha no teste. Conforme a quantidade utilizada, vai ocorrerá duração diferente da Degeneração. O efeito da degeneração pode ser evitado ou diminuído liberando a Maldição.

## CONHECIMENTOS MUNDANOS

A alma do Geistkhalim se lembra do que aprendeu nas reencarnações passadas. Para cada ponto de Poder gasto em Conhecimentos Mundanos, o personagem adquire 25% em uma Perícia escolhida que não esteja envolvida com magias.

## CONHECIMENTOS PROIBIDOS

O Geistkhalim pode usar pontos de Poder para comprar Conhecimentos como Rituais, Alquimia, Teoria da Magia. Cada ponto de Poder gasto garante 25% em uma Perícia determinada. O uso de cada uma delas está sujeito às mesmas regras de Conhecimentos Inefáveis, mas por serem mais limitadas, deve-se usar a seguinte faixa para duração das Degenerações: uma hora caso o conhecimento utilizado tenha valor abaixo de 20%, um dia entre valores e 21% a 40%, uma semana de 41% a 90%, um mês de 91% a 100%.

## CORPO

*1 – Ouvir o Coração:* A entidade pode perceber nitidamente as batidas cardíacas de uma pessoa, o que permite definir o estado emocional. Sendo bem sucedido em um teste de Percepção, pode-se esclarecer o que o indivíduo está sentindo em um momento. Esse poder ainda

pode ser utilizado para perceber seres escondidos ou invisíveis que tenham funções vitais.

*1 – Enfraquecer Força, Agilidade, Destreza, Constituição:* A entidade pode enfraquecer o corpo do alvo. Permite diminuir em 15% os testes em um determinado atributo. Os poderes para afetarem cada atributo devem ser comprados separadamente. O alvo tem direito a um teste de resistência do atributo em questão contra a Força de Vontade da entidade.

*2 – Fortalecer-se (Força, Agilidade, Destreza, Constituição):* A entidade consegue alterar o próprio corpo para fortalecer-se subitamente. O atributo em questão (cada poder deve ser comprado separadamente) é aumentado em um terço do valor original por 1d6 turnos. Custa 3 PV.

*3 – Destruir Imunidade:* A entidade pode acabar com a imunidade do corpo de uma criatura. Durante um curto período, todos os poderes de Imunidade estarão desativados. O alvo tem direito a um teste de Constituição resistido contra a Força de Vontade da entidade. Caso falhe, perderá todas as imunidades por 2d6 turnos. Exige o gasto de 5 PV. Caso a vítima tenha sucesso, ficará imune ao poder por uma semana.

*4 – Desestabilizar:* A entidade pode desestabilizar o frágil equilíbrio do corpo das criaturas vivas e até das mortas, pois chega a afetar a circulação de energias mágicas. O alvo tem direito a um teste de Constituição resistido contra a Força de Vontade da entidade. Caso falhe, cairá no chão inconsciente e receberá 4d6 pontos de dano e perderá 2d6 Pontos de Magia. Exige o gasto de 5 PV. Caso a vítima tenha sucesso, ficará imune ao poder por uma semana.

## DEMÔNIO INTERIOR

*1 a 4 – Reserva Vital:* O Acorrentado consegue usar as energias da criatura aprisionada para se manter vivo mesmo nas piores situações. Uma vez por dia, quando

atinge menos do que 0 PV, pode recuperar 2d6 PV por ponto gasto em Reserva Vital. Caso isso lhe garanta pontos positivos, ele ainda continuará vivo e com esses pontos recuperados. Sempre que isso acontece, deve-se testar a Força de Vontade do personagem (Teste Difícil). Uma falha indica que ele perde um ponto permanente de Força de Vontade. Uma falha crítica permite ao demônio interior se apossar dele durante uma hora.

*1 a 5 – Pontos de Magia:* O Acorrentado consegue usar Pontos de Magia extraídos da energia da divindade que prende. Esse poder geralmente é corrupto e utilizado muitas vezes pode causar dano à saúde do personagem. O Acorrentado pode utilizar um Ponto de Magia por dia para cada ponto gasto nesse poder específico.

*1 a 5 – Manifestações:* O Acorrentado pode manifestar parte dos poderes obscuros da criatura em seu interior. Isso permite similar um Poder abissal descrito nesse livro. Qualquer simulação fere profundamente o corpo do Acorrentado, causando 2 PV de dano por nível do Poder utilizar.

## DIVINDADE

*1 – Contato:* A entidade pode entrar em contato com um de seus seguidores, ouvindo suas preces sempre que esse gastar um Ponto de Fé. Os dois poderão manter contato durante 1d6 rodadas. O contrário também é possível, mas então a entidade precisa despendar 2 PV e o tempo aumenta em 1d6 + o bônus de Força de Vontade da entidade.

*1 – Alimentar-se da Fé:* A entidade pode se alimentar da fé de seus seguidores. Cada Ponto de Fé, sacrifício ou hora de oração que eles gastem durante uma cerimônia ou ritual recuperará 1d6 + 1 PV ou 2 Pontos da Magia da entidade.

*2 – Votos:* Como um poder divino, a entidade pode criar laços de votos com outras pessoas. É uma espécie de pacto e influencia o alvo a sempre cumprir aquele voto em troca de alguma coisa. Geralmente

é feito com o seguidor ou sacerdote da entidade conforme os costumes da religião. Caso a outra parte descumpra o voto, receberá 2d6 pontos de dano e a entidade saberá imediatamente. No caso de seguidores, geralmente é exigida uma reparação ou renovação dos votos.

*2 – Acudir:* A entidade pode acudir seu seguidor enviando seus poderes. Com esse nível, ela poderá usar os poderes mágicos sobre seu servo após estabelecerem contato mental utilizando algum outro poder ou ritual. A distância em que estão um do outro não importa. Custa 3 PVs.

*3 – Submissão:* Todos os que falharem em um teste de resistência de Força de Vontade contra a Força de Vontade da entidade dobrarão seus joelhos, submetendo-se. O efeito dura 2d6 rodadas. O poder de submissão é tão forte que afeta todos em um raio de 20 metros por bônus de Força de Vontade da entidade e reduz em 5% seus testes de resistência mental aos poderes de quem os submeteu.

*3 – Doar Poderes:* A entidade pode doar um de seus poderes (até nível 3) para um seguidor com quem tenha estabelecido contato. O alvo poderá utilizar uma dessas habilidades durante um número de rodadas igual a 1d6 + o bônus de Inteligência da entidade. Custa 2 PV por nível de poder.

*4 – Símbolo Sagrado:* O símbolo que identifica a identidade passa a ter poder. Ele pode ser usado para afastar criaturas que sejam contra seus princípios. A própria criatura poderá colocá-los em seus locais sagrados para protegê-lo contra profanação. A criatura deve abençoar o objeto com seu sangue. Para cada um, deve gastar 7 PV.

*5 – Local Sagrado:* A entidade pode criar sítios sagrados para seus pequenos cultos. É raro que uma criatura tenha mais de um, por causa do esforço para se criar e a necessidade de um grupo de seguidores para mantê-lo. É preciso gastar 30 PV durante um ritual em que o sangue da entidade banha o solo e mistura-se a ele. Nesse solo sagrado, todos os efeitos de poderes de dano da criatura aumentam em 3d6 pontos e seu Índice de Proteção tem o

aumento de 4 pontos. Deve ser renovado a cada lua.

## EXCREÇÃO

1 – *Suor Fétido*: A entidade pode amaldiçoar um alvo com um suor fétido que causa náuseas nas pessoas. A vítima receberá um redutor de – 15% em todos os testes sociais que envolvam sua presença direta. O efeito dura uma hora.

1 – *Inodoro*: A entidade não emite nenhum odor de qualquer espécie, o que a torna bizarra para animais, porém dificulta qualquer tentativa de reconhecê-lo usando a Percepção. Em termos de jogo, é impossível segui-lo ou tentar identificá-lo a partir do cheiro; qualquer teste falha automaticamente.

2 – *Suor Ácido*: A entidade elimina uma substância ácida que queima aqueles que o tocam. Quem tentar segurá-la receberá um dano de 1d6 por turno de contato com o corpo da criatura. A excreção pode parar quando a criatura quiser.

2 – *Ferormônios*: As relações sociais da entidade podem ser melhoradas ao excretar ferormônios. Todos os testes sociais receberão um bônus de 15% caso o alvo falhe em um teste de Constituição.

3 – *Vômito*: A entidade elimina seus líquidos digestivos para causar dano nos inimigos. O alcance máximo é de 3 metros, mas o dano é de 3d6 + 3. Só afeta um alvo por vez e pode ser usado uma vez por dia. O vômito, além de causar dano por ácido, possui uma série de enzimas que atuam na decomposição da pele e materiais orgânicos, portanto imunidade a ácido não atua contra esse poder.

4 – *Lágrimas da Magia*: A entidade pode forçar uma criatura a chorar e a eliminar seus Pontos de Magia ou Pontos de Fé através das lágrimas. Se coletá-las, pode criar uma reserva de até 4 pontos para usar posteriormente. É preciso vencer um teste resistido de Força de Vontade entre entidade e vítima.

## MAGIA TENEBROSA

O Geistkhalim tem uma reserva de Pontos de Magia acumulados apenas com força dos planos mais inferiores. Esses pontos extras são comprados na base de quatro a cada ponto de Poder gasto. Eles se recuperam de maneira independente e, quando usados, liberam uma Maldição (chance de 10% por nível de Foco utilizado). Caso o Geistkhalim os utilize com intenção de gerar maldições, a Roda dos Mundos o punirá causando-lhe uma Degeneração que durará uma hora para magias de Foco 1 a 2, um dia para magias de Foco 3 a 4 e uma semana para magias de Foco 5 a 7. Acima desses valores, os efeitos podem ser desastrosos para o ambiente e para o Geistkhalim e ficam a cargo da imaginação do Mestre de Jogo.

## OLHOS

1 – *Sangrar os Olhos*: A entidade provoca sangramentos nos olhos de uma vítima escolhida, impedindo sua visão ao mesmo tempo em que a deixa aterrorizada. A cegueira dura 1d6 turnos, quando o sangramento finalmente para. A vítima deve testar Força de Vontade para se ficar aterrorizada, recebendo um redutor de – 15% nas próximas 1d6 + 1 rodadas.

2 – *Visão Alheia*: Olhando ou tocando o globo ocular de uma pessoa, a entidade pode saber tudo o que a vítima ou cadáver viu nas últimas quarenta e oito horas. Caso devore o olho enquanto o alvo ainda estiver vivo e consciente, o prazo aumenta para uma semana.

3 – *Janela da Alma*: Olhando fixamente nos olhos de alguém, a entidade pode perceber a alma da pessoa, enxergando seu poder e suas culpas. Ela aprenderá um pouco sobre com quem está lidando, o que dá um bônus de + 20% nos testes sociais. Também é possível saber o quão poderosa uma criatura é, estimando idade, número de encarnações e tendência para as trevas ou para a luz.

4 – *Estourar Olhos*: A entidade utiliza seus poderes tenebrosos para estourar os olhos de um inimigo. Os globos oculares literalmente explodem dentro do crânio, provocando cegueira instantânea e 1d6 + 2 pontos de dano. Pode ser resistido por um teste de Constituição. Caso o alvo tenha sucesso, ficará imune ao poder por uma semana.

5 – *Colecionador de Olhos*: A entidade pode recolher os olhos das vítimas que derrotou e usá-los para aumentar sua própria percepção. Para cada olho coletado, o atributo Percepção aumenta em 2 pontos até um máximo igual à metade da Inteligência. A entidade ainda poderá enxergar através dos olhos, deixando-os em lugares diferentes, porém os perderá depois do uso e deverá estar a uma distância máxima de 500 m. Uma outra utilidade desse poder é que olhos de magos podem ser usados para armazenar Pontos de Magia (até um máximo igual a um terço da Inteligência). Todos os órgãos devem pertencer a inimigos que a própria entidade tenha derrotado. Olhos utilizados para visão duram dois dias, enquanto aqueles de reserva para magia duram um mês.

## OSSOS

1 – *Ossos Maleáveis*: A entidade pode manipular os próprios ossos com facilidade, torcendo-os como se fossem feitos de borracha. Essa habilidade permite que escapas rápidas ou passagem por cantos estreitos, porém não pode ser usada para causar dano de maneira alguma.

1 – *Exoesqueleto*: A entidade pode expor seus ossos em forma de uma armadura natural aumentando em 1 o Índice de Proteção.

1 – *Estrutura Reforçada*: Os ossos da entidade são reforçados e endurecidos, o que confere um bônus de 5 PV.

2 – *Protuberâncias*: A entidade pode gerar protuberâncias ósseas que podem ser usadas para causar dano. Caso seja agarrado, use o corpo para segurar alguém ou em forma de garras, provocará

automaticamente 1d6 + bônus de Constituição pontos de dano.

3 – *Ossos Quebradiços*: A entidade pode amaldiçoar uma vítima, enfraquecendo seus ossos e tornando-os mais fáceis de serem quebrados. Qualquer dano de impacto causado sobre o alvo será aumentado em 2d6 e causará fraturas perigosas. O efeito dura 1d6 horas e pode ser resistido por um teste de Constituição. Caso o alvo obtenha sucesso, ficará imune à maldição por uma semana.

4 – *Espinhos Ósseos*: A entidade pode fazer espinhos aparecerem em seu corpo subitamente, todos vindos de suas estruturas ósseas. Eles agem como proteção e como ataque. Quem tentar segurar a entidade sofrerá 2d6 pontos de dano. Como se destacam fora do corpo, podem ser arremessados como dardos, causando dano de 1d6 + bônus de Força. Pode arremessar um número de espinhos igual a seu bônus de Constituição. Custa 4 PV para ativar.

5 – *Protuberâncias Alheias*: Esse poder terrível permite à entidade criar protuberâncias a partir dos ossos de uma outra pessoa. Essas deformações crescerem dentro do corpo e rasgam músculos, órgãos e pele. Além da cena horripilante, causa 5d6 + 5 pontos de dano. Só pode ser usado uma vez no alvo até que ele se recupere, caso sobreviva.

## PELE

1 a 5 – *Perfurar*: A entidade sabe como lidar com proteções naturais de outras criaturas, podendo perfurar suas peles endurecidas ou protegidas com facilidade. Para cada ponto gasto em Perfurar, o alvo perde um ponto no Índice de Proteção gerado por efeitos como Defesa e Pele Resistente.

1 – *Rachar*: A entidade endurece a pele do alvo tanto que durante os mínimos movimentos aparecem rachaduras e sangramentos. Causa 1d6 de dano e só pode ser usado uma vez em um alvo até que ele se recupere dos efeitos. A aparência



decadente gerada pela maldição gera um redutor de 10% nos testes sociais.

1 – *Escorregadio*: A pele da entidade pode se tornar tão lisa que não é possível segurá-la. Qualquer teste para tentar agarrá-la falha automaticamente.

2 – *Adaptação ao Clima*: a entidade possui uma pele tão resistente que se adapta facilmente aos climas, resistindo a extremos de temperatura, desde que tenha algum tempo para se adaptar (pelo menos 1d6 + 2 rodadas). Portanto, ele pode resistir facilmente ao gelo, após alguns minutos de contato, porém não ficará imune a ataques súbitos baseados em temperatura.

3 – *Mudança de Pele*: A entidade pode retirar a pele que a cobre no momento, desfazendo-se da camada superior e aparecendo com uma forma renovada e recuperada. Regenera 3d6 PVs e só pode ser usado uma vez por dia.

4 – *Impressões*: a entidade é capaz de perceber todas as impressões físicas de uma pessoa, podendo defini-la e entendê-la. Após ter entrado em contato com a pele de alguém de alguma maneira, poderá saber seu cheiro, a textura e as impressões visuais. Nenhuma criatura que mude de forma poderá enganá-lo ao assumir aparências diferentes de quem conhece. Também, a entidade tem direito a um teste de Percepção para reconhecer um alguém que tenha mudado de forma ou que seja um metamorfo mesmo nunca o tendo visto.

5 – *Esfolar*: A entidade pode esfolar uma pessoa viva sem nem ao menos tocá-la. A pele da vítima se desfaz deixando a carne exposta. Causa 3d6 + 3 pontos de dano, mais 1 ponto de dano por rodada enquanto a vítima não receber ajuda. O efeito do poder pode ser resistido com um teste de Constituição. Caos obtenha sucesso, o alvo fica imune ao poder por uma semana.

5 – *Mudança Completa*: Uma vez por mês, a entidade pode retirar toda a pele e renovar todas as forças. Qualquer maldição ou alteração que tenha sido jogada contra ela se perderá, assim como dano ou limitações impostas por outras criaturas (tais poderes devem ser de nível 5 ou menos para serem eliminados. Nada de fugir de

maldições lançadas diretamente por tenebrianos). Todos os PV são automaticamente regenerados, assim como pontos de Atributo perdidos.

## PROTEÇÃO

1 – *Escudo*: O demônio dentro do Acorrentado protege instintivamente seu receptáculo. Mesmo sem estar desperta, a criatura usa seus poderes para gerar escudos. Todo ataque surpresa que o Acorrentado recebe tem um Índice de Proteção equivalente ao triplo dos pontos gastos em Escudo. Assim, se o Acorrentado tem Escudo 5, terá IP 15 se receber um ataque surpresa. Em ataques convencionais, o Escudo ainda pode ser utilizado, mas deve ser feito um teste de Força de Vontade. O efeito será igual ao dobro durará um número de rodadas igual ao bônus de Constituição do Acorrentado e só poderá ser utilizado uma vez por combate.

1 – *Contra-ataque*: As forças profanas aprisionadas dentro do Acorrentado revidam ataques com uma força brutal. A manifestação pode ser desde que um violento golpe mental a energias de trevas arremessando longe a ameaça. O contra-ataque só ocorre depois de o personagem ter recebido dano e é uma ação livre além daquelas normais do personagem. Pode ser realizado uma vez por dia por bônus de Destreza e causa 1d6 pontos de dano para cada ponto de poder gasto em Contra-ataque).

## VOZ

1 – *Provocar Gritos*: A criatura é capaz de fazer até o mais corajoso dos heróis gritar assustado e horrorizado. Sua presença ativa partes da mente dos outros, como um instinto primitivo que causa medo. Todos que virem a criatura devem fazer testes resistidos de Força de Vontade contra Força de Vontade para não perderem os testes de iniciativa enquanto gritam.

1 – *Língua Alheia*: A criatura pode arrancar as línguas de outras pessoas e

colocar em sua boca. Durante um dia para cada ponto de Constituição, ela poderá imitar a voz e todos os sons que a vítima era capaz de produzir. Não haverá como perceber diferença nas vozes.

2 – *Estourar Cordas Vocais*: A entidade concentra seu poder sobre as reações físicas que a vítima tem frente às emoções ou ao mundo e faz com que grite desesperadamente até que suas cordas vocais estourem. Cause 1d6 de dano e mudez durante pelo menos uma semana. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade resistida à da entidade.

3 – *Voz das Trevas*: A voz da entidade é uma manifestação dos poderes ocultos e mais terríveis do Universo. Quando ela fala, os animais se escondem, as pessoas baixam as cabeças e procuram a fugir, os inimigos baixam as armas, tudo fica a sua mercê. Todos que ouvirem a voz do personagem devem passar em um teste Difícil de Força de Vontade ou agir como se estivessem intimidados. Qualquer teste de resistência que utilize Força de Vontade contra poderes da entidade se tornará Difícil em caso de falha no teste. Sucesso indica imunidade por uma semana.

4 – *Secar as Línguas*: Os poderes da entidade já são tão elevados que ela pode secar as línguas das vítimas sempre que blasfemarem contra uma das coisas que ela acredita. Concentrando seus poderes sobre os órgãos dos alvos, ele faz as línguas caírem secas enquanto os alvos vomitam sangue. O poder afeta 2d6 pessoas em um raio de 30 m, causa 1d6 + 2 pontos de dano e pode ser resistido por um teste de Constituição. Caso o poder seja concentrado em um alvo, o teste de Constituição passa a ser Difícil. Sucesso na resistência indica imunidade por uma semana.

## FRAQUEZAS

A lista seguinte de fraquezas pode afetar várias entidades, mas não existe uma vulnerabilidade universal para as criaturas astrais, sejam arkanitas, infernianos ou abismais. Não existe Poder,

Aprimoramento ou Objeto mágico capaz de reduzir ou anular uma fraqueza. O valor máximo de um atributo para resistir a uma Fraqueza é 65%. É uma regra geral. Algumas maldições geradas por divindades negras podem atuar como essas fraquezas, assim como o efeito de se ter contato demais com as energias do Abismo.

### Atributo Limitado

A entidade tem alguma limitação no desenvolvimento de um atributo. As razões podem ser desde maldições divinas à própria natureza da criatura. Um Abismal nascido do corpo de um tenebriano que é a encarnação da loucura e da deformação pode ser condenado a ter um Carisma baixo para o restante de sua existência. Uma vez que essa fraqueza seja adquirida, o Atributo não poderá ser elevado além de 8 nem por meios mágicos.

### Barreira

A entidade é sensível a barreiras formadas por algum tipo de substância ou objeto. Círculos de sal, pétalas de rosa, pregos de aço nas paredes, marcas de sangue animal nas portas são exemplos de proteções contra a entidade. Caso ela ingira essa substância, terá uma sensação de vômito instantânea e receberá 1d6 pontos de dano. Para atravessar a barreira, deve ser bem sucedida em um teste de Força de Vontade contra 10 + a Força de Vontade de quem ergueu a Barreira (25 no caso de uma barreira natural). Exemplos de substâncias: rosas, sal, sangue de um animal específico (geralmente não muito raro), pregos, aço frio, pó de vidro, água benta, visgo.

### Corpo Corrompido

O corpo da entidade foi contaminado pelas energias corruptas de Ark-a-nun, Infernun ou dos tenebrianos. Ele será facilmente percebido como uma criatura das trevas, sensível aos poderes celestiais. Qualquer teste para identificá-lo como um ser dos mundos inferiores torna-se fácil (ou

passa de difícil para normal). Seres de Paradísia ou objetos mágicos vindos dos mundos superiores ou alimentados com Pontos de Fé causam + 3 no dano.

### **Dependência**

A entidade depende carne de seres racionais, Pontos de Magia, Pontos de Fé ou sangue para sobreviver. A opção cabe ao jogador, mas sempre é limitante e é preciso ser ingerida todos os dias ou os Atributos Físicos receberão um redutor de - 4 para cada hora de fome do dia seguinte. A entidade adquire os Pontos de Fé ou Magia simplesmente sugando a energia da vítima enquanto a mantém imobilizada.

*Magia:* É preciso um mínimo de Pontos de Magia igual a 1/6 do seu total de Pontos de Vida.

*Fé:* Idem magia, mas com Pontos de Fé.

*Sangue:* Retirados diretamente dos Pontos de Vida da vítima, como no caso dos vampiros. A entidade precisa de um mínimo de sangue, ou Pontos de Vida, equivalente a 1/3 dos seus próprios Pontos de Vida.

*Carne:* Precisa se alimentar de pelo menos 2% de sua massa.

### **Fetiche**

Todos os poderes da entidade estão baseados em um objeto especial. Pode ser uma arma, um amuleto ou parte de seu próprio corpo. Quanto atingido ou roubado, a entidade estará incapaz de usar seus poderes até recuperá-lo.

### **Fúria**

A entidade está propícia a momentos de fúria em que não enxerga aliados ou inimigos e esquece-se do uso da razão ou de seus poderes. Ela simplesmente ataque o que vê pela frente até não restar mais perigo ou ser abatida. Recebe um bônus de 10% nos ataques, porém um redutor de - 30% na Defesa e é incapaz de usar poderes que necessitem sua vontade para ativar. A fúria

abate a mente em momentos de provocação ou stress e exige um teste de Força de Vontade para ser suprimida.

### **Maldições Geistkhalim**

As maldições das Testemunhas da Destruição podem corromper tanto a eles mesmos quanto ao seu redor. Em geral, causam efeitos aleatórios que destroem tudo que aprende sobre o conhecimento dos planos inferiores, mas o Mestre de Jogo pode escolher um efeito específico que é mais comum a um Geistkhalim. Caso a Alma Proibida comece a dispersar o conhecimento com o intuito de espalhar a maldição mais prontamente, começará a ser afetado por degenerações físicas e espirituais com elevada intensidade, a pronto de destruir o próprio corpo que não consegue conviver com esse conhecimento abissal. E sofrerá enquanto sua mente continua sã no meio dos loucos a sua volta.

#### *Maldição das Palavras*

A cada segredo que o Geistkhalim revela sobre o Abismo de qualquer maneira, seja por profecias, histórias contadas, pinturas ou textos, aquele conhecimento gerará uma série de implicações a serem definidas pelo Mestre de Jogo. Cada fragmento do que foi repassado é amaldiçoado. Como opção, pode-se jogar 1d10 para que ocorra um dos seguintes efeitos em que aprendeu ou ouviu as palavras. Um dos poucos modos de se evitar a gravidade desses efeitos é compartilhar o conhecimento entre muitas pessoas de uma vez só, distribuindo a força entre muitas vítimas de modo a todas sofrerem apenas um pouco. Por algum motivo místico indecifrável, raramente as pessoas conseguem traçar a origem dos acontecimentos ao Geistkhalim diretamente, geralmente culpando outros eventos.

1 – Aquele que aprendeu sofrerá uma falha crítica em seu próximo teste com um evento desastroso que causará a perda de pelo menos 75% de seus pontos de vida.

2 – Aquele que aprendeu esse novo conhecimento deve testar Constituição (Difícil) ou ser afetado por uma doença gravíssima nas próximas semanas.

3 – A maldição implica em um redutor de 10% em qualquer teste nas próximas duas semanas.

4 – A maldição implica em um redutor de 5% em qualquer teste nas próximas duas semanas.

5 – Presenciar o conhecimento do Abismo gera uma loucura temporária de um dia.

6 – Presenciar o conhecimento do Abismo gera uma degeneração física temporária de um dia.

7 – Presenciar o conhecimento do Abismo gera uma degeneração espiritual temporária de um dia.

8 – O conhecimento afeta de tal maneira o indivíduo que ele recebe um redutor permanente de 10% para resistir a poderes do Abismo

9 – O indivíduo transmite a maldição uma pessoa a quem quer bem verdadeiramente, causando nela um acidente que gerará a perda de 90% de seus pontos de vida.

10 – Jogue mais duas vezes.

### *Maldição dos Portais*

O Geistkhalim atua quase como um pequeno portal para as forças abissais. Cada vez que uma parte grande de seu conhecimento é revelado, forças do Abismo surgem. É impossível entender como isso ocorre. Nenhum sábio foi capaz de saber se os abismais que aparecem são transportados ou simplesmente atraídos, conseguindo abrir portais ou vindo de outros pontos da Terra. O fato é que o conhecimento os atrai. A Maldição dos Portais não deve ser abusada pelo Mestre de Jogo ou não a campanha pode ser desestruturada.

1 – Um abismal poderoso é atraído para a região ou desperta. Esse poder deve ser medido de acordo com o status dos personagens. O Mestre de Jogo de inerir na campanha uma criatura que será derrotada

pelos personagens apenas com muita dificuldade.

2 – Pequenos espíritos do Abismo são atraídos e causam atos de violência na região. Eles não atacam diretamente, mas destroem objetos sagrados e sugam energia mágica de itens místicos.

3 – O Abismo se manifesta levemente na região, começando a transformá-la. Árvore começam a cercar, a tecnologia falha e o local se torna mais propício às magias das trevas. Essas mudanças ocorrem gradativamente ou a cada vez que sai esse resultado. Com o tempo, caso o Geistkhalim ali continue, os efeitos aumentarão até que todo o local se torne um ambiente negro e assombrado.

4 – As forças abissais geram perturbações nas forças místicas da área. Qualquer um que recupere Pontos de Magia na próxima hora perderá 1d6 PV por Ponto de Magia recuperado. Caso esse efeito se repita, passa a durar um dia. Outra repetição gerará o efeito por uma semana.

5 – A liberação do conhecimento liberta ou atrai um abismal menor.

6 – A liberação do conhecimento atrai magos da Irmandade de Tenebras para a região. Eles não sabem o que os atrai, mas percebem que ali pode ser uma base forte para implantarem forças do Abismo.

### **Mente Atormentada**

A mente da entidade é instável devido ao contato com as energias místicas mais negativas de Spiritum e do Abismo. É uma fraqueza comum entre os abismais que entram em sintonia e percebem os anseios das criaturas de quem um dia fizeram parte. Infernianos e arkanitas cujas almas foram afetadas pela corrupção de seus mundos também costumam possuir essas fraquezas. Todos os dias, o jogador deve jogar 1d6. Conforme o resultado, a mente da entidade será afetada por uma das loucuras a seguir: 1 – Megalomania; 2 – Amnésia; 3 – Fobia; 4 – Depressão; 5 – Compulsão; 6 – Falar Verdades.

### **Ponto Vulnerável**

Alguma parte do corpo da entidade é especialmente vulnerável como o coração de um vampiro. Uma vez que tenha sido perfurada ou cortada, causará a morte irreversível da criatura. Exige um golpe que obtenha um acerto crítico e cause a perda de pelo menos um 1/3 dos pontos de vida da entidade.

### **Segredo**

A entidade tem um segredo que revela uma vulnerabilidade. Pode ser seu nome verdadeiro, uma frase ou uma história. Quem conhecer o segredo poderá usá-lo para atormentar a vida da criatura. Essa pessoa terá um bônus de + 20% em todos os testes contra a entidade e suas magias receberão um bônus de 2 pontos de Foco quando usadas para dominar ou atacar aquele que teve seu segredo revelado.

### **Sensibilidade a Elemento**

A entidade é sensível a algum elemento. Magias ou poderes baseados nessas energias causam o dobro do dano. Exposição ao elemento causa dano na seguinte proporção (dano por rodada de contato): exposição total 3d6, grande parte do corpo 2d6, pequena parte do corpo 1d6. Essa fraqueza pode ser escolhida mais de uma vez tanto para que a entidade seja vulnerável a mais um elemento além do já escolhido ou para aumentar a sensibilidade (três vezes, quatro vezes e assim sucessivamente).

### **Obediência**

A entidade deve obediência total a seus superiores. É um voto que está inserido na sua essência e corre junto com seu sangue. Sempre que desobedecer às ordens de um superior, sejam eles deuses ou tenebrianos, ficará impossibilitado de usar seus poderes até se redimir.

# Capítulo VIII

## A Loucura, o Medo e os Monstros

Um dos princípios da vida na luta contra o Abismo é o medo. Não existe razão para a existência desse sentimento. Aliás, nem se pode dizer que ele é um sentimento. É um instinto, é uma das manifestações mais antigas da humanidade que aparece em qualquer momento, não importando a hora ou o motivo.

Enfrentar as forças abissais é estar diante de uma manifestação do medo. Sente-se na alma a impotência diante de uma criatura que existia antes da razão, antes da fé. Os poderes dos tenebrianos não são apenas visões terríveis. Eles traumatizam, engolem a sanidade humana com o mesmo divertimento que uma criança tem quando recebe um doce. A criatura está apenas saciando um pouco da fome e vai continuar querendo mais.

O medo que os heróis têm ao batalhar não é apenas por causa de suas almas. Eles sabem que nada vai parar por ali. Uma vez envolvidos na luta, os tenebrianos os abraçarão e cortarão seus laços com a humanidade. Se ele cair, será responsável por outras mortes. As forças abissais não se contentam em eliminar uma alma. Elas perseguem todas as conexões que a pessoa tem. Famílias são caçadas e devoradas aos poucos, enquanto a corrupção se alastra. É como uma aranha caminhando por uma teia. Os fios seriam as conexões

sentimentais do herói e o aracnídeo a fome tenebriana que envolve e devora cada pessoa a quem o humano ou arkanita está ligado.

A responsabilidade de lutar contra os deuses negros é entendida por qualquer pessoa que se preocupe com o próximo. Até os mais egoístas percebem a ameaça que essas criaturas são. Os tenebrianos evocam emoções extremas.

### CONSPIRAÇÕES OBSCURAS

Se o Mestre de Jogo pretende utilizar as seitas do Abismo na Terra, então deve ter em mente que tais aventuras não foram feitas para que dezenas de cultistas sejam mortos por heróis com lâminas afiadas e sobretudoos que se mantêm impecáveis durante tiroteios sem sentido. A Irmandade de Tenebras atua silenciosamente, sempre preferindo deixar que inocentes morram por ela. Os cultos usam as famílias de seus membros, empregados de suas empresas, os ditos amigos dos relacionamentos que possuem para atacarem e esperarem pelo resultado. Envolvem-se em mares de conspirações.

Aventuras contra as forças das trevas na terra devem ser baseadas em

conspiração, investigação e um terror cauteloso. Obviamente, alguns abismais podem aparecer, entretanto, é bem provável que apenas um deles possa derrotar todo um grupo de personagens humanos. O ideal seria vê-lo caçando-os aos poucos para mostrar que estão diante de um inimigo que não será facilmente vencido.

Nas descrições das cidades, nota-se que nem todos os membros da Irmandade de Tenebras são magos poderosos. Alguns nem entendem de magia, deixando-a a encargo de seus servos. O poder deles não está necessariamente ligado ao místico, mas também a uma inteligência maligna, capaz de usar as piores chantagens e conspirações para manterem-se vivos e cultuando os tenebrianos. Eles sabem como colocar seus inimigos em conflitos consigo mesmo. Ameaçam matar seus próprios filhos se isso fizer um herói recuar durante um combate.

O caminho para os heróis derrotarem um culto de Tenebras está baseado em escolhas. Eles encontrarão várias encruzilhadas enquanto batalham contra as forças das trevas. Algumas delas são difíceis, como escolher entre a vida de duas pessoas para conseguirem uma pista ou chegarem a um mago das trevas. Outras podem ser mais fáceis como subornar ou não um empregado para conseguir alguma informação sigilosa. Seja como for, elas sempre levarão a crimes que afundarão os heróis nas mesmas trevas que os inimigos. Quando menos esperarem, já estarão envolvidos em um histórico de maldades que poderá ser facilmente denunciado às autoridades ou que os fará se entregarem ao mesmo mal que os cultistas.

## AS ARMAS DOS INIMIGOS

Os magos da Irmandade de Tenebras não hesitarão em utilizar os piores rituais que conhecem se os heróis estiverem muito próximos. E o primeiro alvo deles nunca serão os inimigos imediatos, mas sim as famílias, parentes e qualquer inocente

ligado a eles. Primeiro eles os enlouquecerão, mutilarão ou amaldiçoarão. Destruirão as almas dessas pessoas para afetar a estabilidade mental do herói. A maioria dessas atitudes causa um terror maior do que o assassinato. Rituais profanos serão utilizados para prender almas, controlar espíritos para o simples ato de sussurrem nos ouvidos dessas pessoas todas as noites e nunca as deixarem dormir. Nem os mortos poderão descansar. Almas e corpos serão jogados contra os heróis que precisarão escolher entre salvar esse espírito do parente ou continuar sua caçada.

Os abismais são uma força bruta só utilizada em último caso. O Mestre de Jogo deve ter em mente que essas criaturas são bastante diferentes dos anjos. Os seres da Cidade de Prata estão em grande número na Terra e a maioria deles nem se preocupa com as batalhas entre Inferno e Céu, apenas vive para observar a humanidade e fazer pequenos milagres em nome de Demiurgo. Os abismais não vivem assim. Eles são poucos e não existe um deles que não esteja envolvido na guerra ou nas conspirações em nome do Abismo. São servos de pais obscuros que estarão fazendo de tudo para executarem os planos dos tenebrianos, sem um traço sequer de moral que possa pará-los. Podem caçar, procurar por ferramentas de rituais, proteger magos ou conspirar. De algum modo, eles sempre lutarão para perpetuarem as trevas e trazerem mais de seus parentes para a Terra.

## BEM VERSUS MAL

Os conflitos entre bem e mal costumam se transformar em guerras sem lados específicos quando duram muito tempo. Os servos dos tenebrianos são ótimos para lidarem com isso. Muitos deles são de uma insanidade inteligentíssima que às vezes nem os deixa perceber que estão fazendo o mal. Servos de Dagon não hesitam em sacrificar crianças ou anjos afogando-os para seu deus das trevas para obterem colheitas fartas. Algumas

divindades oferecem salvação e conforto de um modo tão simples e direto que deixam os caminhos difíceis do bem pouco tentadores. Pessoas se vêem livres de depressão ou de doenças quando passam a servir essas criaturas. Claro que não percebem ainda o preço destrutivo que eles e todos os que os rodeiam pagarão por isso, mas enquanto o tenebriano não cobra, seus novos servos o vêem como um salvador e farão de tudo por ele. Enfrentarão os heróis e darão a vida por líderes de cultos. Argumentarão e pedirão clemência para aqueles que são seus pretensos salvadores.

Existem famílias inteiras que retiram seu sustento de empresas e organizações da Irmandade de Tenebras. Se o culto é destruído, é normal que todas essas pessoas caiam no desemprego. Também é normal que todos fiquem sabendo quem foi o culpado pela destruição da empresa, fazendo com que os heróis lidem com uma legião de descontentes. Em países mais pobres, com alto nível de desemprego, isso gera um desespero ainda maior. Sementes do mal são plantadas em novos corações para que o mal volte a prosperar.

## HORROR ÉPICO

Uma segunda opção para aventuras utilizando os elementos do Abismo seria o horror épico em que magos, anjos e outras entidades viajam pelo mundo espiritual para derrotarem abismais e infernianos. Essas aventuras geralmente envolvem mais combates e duelos titânicos entre os seres das trevas e os seres da luz, no entanto não precisam ser um mar de sangue.

Os deuses infernianos costumam se esconder atrás de dezenas de cultistas, magos e até inocentes. Se os heróis não quiserem ferir tantas pessoas, precisarão controlar seus poderes e caminhar cuidadosamente. Muitos combates diretos os levarão a encontros desastrosos com criaturas muito mais numerosas ou poderosas do que eles. Mesmo que tenham poder, sempre haverá alguém acima deles na cadeia alimentar que cuidará de mostrá-los seu verdadeiro lugar.

O ideal em campanhas de horror épico é que o Mestre de Jogo demonstre aos jogadores que eles não poderão se safar apenas utilizando poderes, mas precisarão de muito raciocínio e de manipulação. Os demônios de Infernun são antiquíssimos e inteligentíssimos. Eles terão preparado inúmeras armadilhas e utilizarão cada grama de seus poderes para rebaterem qualquer coisa que os personagens tenham. Por forcarem seus servos a lidarem com os inimigos, os infernianos poderão aprender sobre os poderes que os heróis usam e já terão magias preparadas para rebaterem cada um deles. Não é à toa que possuem elevados atributos de Inteligência e de Pontos de Focus em suas fichas.

## BATALHAS ÉPICAS

Seria interessante se o Mestre de Jogo não permitir que as campanhas épicas se transformem em contendidas diretas entre deuses. Os poderes dos personagens e suas idades não devem ser abusivos para evitar que o jogo perca o equilíbrio. Se o Mestre deixar isso sair do controle, em breve permitirá que criaturas únicas logo sejam destruídas em campanhas rápidas e não aproveitará todo o mistério e valor que há no histórico de cada um desses personagens.

Vale lembrar que criaturas milenares não saem combatendo a todo o momento. Eles preferem utilizar seus poderes com cuidado e atuar através de uma rede de manipulação, portanto baixar o poder dos personagens pode gerar campanhas mais rápidas e com mais combates, sem que haja um abuso de divindades em uma campanha. Anjos com 500 anos ou magos de nível 10 seriam interessantes para campanhas épicas. Acima disso seria mais difícil controlar as ações dos personagens além de ocorrer um fenômeno, o da abstração dos antigos. Criaturas muito velhas tendem a se isolar ou a viverem nas sombras das ordens, dificultando seu uso como personagens. Muitas vezes sua psicologia difere tanto de

um mortal comum que torna difícil ou quase impossível a interpretação verossímil do personagem.

## TERROR

A força dos abismais não precisa aparecer diretamente, como monstros cheios de tentáculos que envolvem os heróis. Os tenebrianos são criaturas bizarras, ao mesmo tempo pacientes e apressadas. Suas aparições podem ser sutis, com um envolvimento que não passa de uma pequena ilusão ou impressão. Um simples sussurro na noite, um vento gelado na nuca, barulhos criados pela mente são as primeiras manifestações. As confusões mentais vão aumentando. Pequenas ilusões como confundir um estranho ao longe com uma pessoa morta, enxergar coincidências em eventos aparentemente sem ligação começam a dominar a mente.

O terror pode vir a partir do conhecimento. A mente deve crescer em conjunto para que a estabilidade e a razão sejam mantidas. Enquanto a pessoa se desenvolve intelectualmente, deve evoluir no campo espiritual e mental. A disparidade na evolução pode criar medo. Nem sempre os sentimentos conseguem compreender o que a razão já assimilou, criando um conflito interno. Por exemplo, uma pessoa despreparada lê livros proibidos e descobre sobre um deus obscuro como o Desconhecido, a criatura que teria ferido Demiurgo. Sem a coragem ou a fé suficiente para conter as especulações que a imaginação criará, o indivíduo enlouquecerá facilmente. Quem sabe se ele não se tornará um cético obcecado? Talvez se renda ao culto do Desconhecido? E se, sem esperança, ele se matar?

Um sentimento pode dominar a razão do mesmo modo, como uma paixão ou uma fé que cresce além da capacidade crítica da mente. É o que acontece mais frequentemente. Os tenebrianos causam esta impressão seduzindo com facilidade os corações ambiciosos, cortejando os solitários, aproveitando-se da luxúria, alimentando-se do medo. É um movimento

descontrolado em busca da autodestruição. É o exemplo clássico da mariposa que se perde no fogo. A razão emite avisos constantes, mas não consegue competir com o sentimento, muito menos dar uma explicação ou um argumento real para aquilo que é incapaz de controlar ou compactuar. O indivíduo sabe que está caminhando para a morte e não consegue escapar. O terror só aumenta a cada passo, a cada instante que o coração bate dominado por um sentimento negro.

A aparição dos monstros, após tantos sinais, gera temor assim que sua sombra, cheiro ou sons são percebidos. A ameaça constante do odor podre de carne morta enlouquece aqueles que combatem abismais com essas características. Heróis podem entrar em correrias desesperadas enquanto caminham pelas florestas sem saber que o cheiro que sentiram foi do cadáver de um animal que faleceu por causas naturais. A tensão aumenta com esses falsos sinais, até o ponto em que o monstro ataca. Basta relaxar e tentar se divertir com o alarme falso para que os tentáculos da criatura comecem a envolver o corpo frágil.

Uma vez que o herói tenha enfrentado o inimigo e quase perecido em seus braços, ele jamais terá paz. Esteve diante da ameaça e viu seus dentes afiados, sentiu os tentáculos pegajosos e as ventosas grudando na pele. Os sonhos o atormentarão. A promessa de um novo ataque não o deixará. E não acaba aí. Lidar com os abismais é saber que até a alma está comprometida. A morte não é o fim do pesadelo. Luta-se pela vida, pela fé e pelo espírito. Uma batalha sem fim que teve início nos primórdios da existência.

## REAGINDO AO MEDO

O mais puro ceticismo abate aqueles que se recusavam a acreditar na fragilidade de sua existência. É um mecanismo de defesa que começa com a negação da existência de tais criaturas, mas que cresce cada vez mais. Não é simplesmente ser

cético ou crítico quanto ao que acreditar. A pessoa começa a perder a razão e a se afundar em uma paranoia em que tudo o que não vê ou que não é compreensível e palpável não deve existir. Até mesmo sua antiga fé desaparece, devorada pela simplesmente ideia de que os abismais existem.

A insistência em um comportamento é um sintoma crítico do medo. Não ocorre apenas com o cético. Aqueles que acreditam nos deuses tenebrianos também podem ser assaltados por esse mal. Surgem manias e costumes que persistem no cotidiano e a vida inteira torna-se uma luta contra as forças abissais. Ele começa a aparecer em pequenas evidências, talvez sinais que a pessoa considere proféticos. A seguir, as ocorrências aumentam. Agora amigos são dominados ou influenciados pelas criaturas. É preciso buscar amuletos, ser mais ativo na luta, procurar esconderijos, afastar-se do que considera maligno. A situação fica mais complicada a cada dia e o resultado é o afastamento completo. Então os abismais acabam por devorar o que restou da sanidade, aproveitando as feridas abertas pela solidão e loucura para devorar a pessoa a partir de dentro.

## LOUCURA

O medo é uma das causas da loucura quando se lida com os tenebrianos. Se for suprimido, leva, invariavelmente, ao ódio ou à repulsão, características extremas que traumatizam a mente. A loucura mostra-se como uma forma de enfrentar e lidar com os inimigos do Abismo. Um indivíduo torna-se megalomaniaco por precisar se afirmar e suprimir o medo dos próprios defeitos, da incapacidade de lidar com as forças superiores do Abismo. Manias recorrentes acumulam-se, na maioria das vezes manifestando-se como mecanismos de defesa contra ataques ou perigos inexistentes ou exacerbados pela mente perdida.

Em termos de jogo, um personagem adquire uma loucura após eventos

traumáticos como morte de amigos, encontros com grandes manifestações divinas (do Abismo ou não), ataques mentais poderosos e outra infinidade de catástrofes que cabem à imaginação do Mestre de Jogo. O indivíduo tem direito a um teste de Força de Vontade. A dificuldade varia conforme a exposição; estar diante de um inferniano com certeza seria um Teste Difícil. Caso, falhe, pode escolher em diminuir em 2 pontos permanentemente o atributo ou em adquirir uma loucura menor. Uma falha crítica implica em uma loucura maior e a perda de um ponto permanente de Força de Vontade. Encontros e testes posteriores gerarão novas manifestações ou agravamento da demência. Uma falha no teste seguinte indica que o jogador deve escolher se o nível de uma loucura passa do menor para o maior ou se o personagem adquirirá outro distúrbio.

As loucuras, em termos de jogo, implicam em redutores nos atributos. Esse foi um modo de representar a manifestação psíquica na ficha do personagem. Obviamente, o mestre deve dar mais ênfase na interpretação, o que é o ideal. Assim, ao invés dos redutores, pode-se exigir que o jogador interprete na mesa de jogo os medos e anseios, o que pode ser recompensado com pontos de experiência.

**Amnésia:** O personagem sofre de perdas súbitas de memória, talvez como defesa para evitar os horrores que já presenciou. Ele não se lembrará sobre informações pessoais ou de pontos importantes de sua missão. Talvez se esqueça dos amigos mesmo diante deles. Menor: Exige um teste de Força de Vontade para se relembrar dos fatos ou para não sofrer as perdas de memórias em situações de tensão. Maior: O teste de Força de Vontade se torna difícil.

**Compulsão:** O personagem é tomado por hábitos e rituais dos quais não consegue escapar nem nas situações mais tensas e perigosas. Talvez ele nunca possa tocar a cor vermelha e, por mais que as pessoas insistam o quanto a cor é

inofensiva, o indivíduo não consegue evitar o hábito, mesmo que admita que é uma atitude estranha. O Mestre deve exigir um teste de Força de Vontade sempre que o personagem tentar superar sua compulsão. Menor: teste comum. Maior: teste difícil.

**Depressão:** Um personagem deprimido perde a motivação para concluir suas tarefas ou mesmo para continuar sua vida. Em casos menos graves, é tomado por uma melancolia contínua. Quando a doença se agrava, todo o gosto pela vida e vontade de lutar por sua existência se esvai. Menor: O personagem é incapaz de realizar acertos críticos e precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade antes de realizar qualquer tarefa que exija sucesso em um teste difícil. Maior: Idem ao anterior e qualquer teste de Força de Vontade se torna difícil.

**Falsas Verdades:** O personagem adquire uma crença absurda e insiste em falar sobre ela. Ele não consegue deixar de expressar o que acredita e tenta convencer os outros a segui-lo. Pode ser um arkanita que imagina que Demiurgo salvará seu mundo, um humano que alardeia para todas as pessoas que o Abismo é o Céu para onde todos devem ir. Menor: redutor de -10% em todos os testes sociais. Maior: Redutor de -20% em todos os testes sociais.

**Fobia:** O personagem teme algo com tanta intensidade que fugirá desesperado ou ficará paralisado sempre que estiver diante do seu grande medo. Pode ser qualquer situação ou criatura. Existem vários exemplos de fobias como aracnofobia (medo de aranhas), demofobia (medo de multidões), claustrofobia (medo de lugares fechados). O Mestre deve exigir um teste de Força de Vontade sempre que o personagem precisar enfrentar sua fobia. Menor: teste comum. Maior: teste difícil.

**Insensibilidade:** O personagem não possui mais sentimentos. Ele é incapaz de sentir qualquer emoção ou de se importar com o sentimento alheio. Nos níveis menores, ele se torna relapso quanto ao que ele mesmo ou o que os outros sentem. Nos níveis maiores, adquire uma fleuma assustadora, tornando-se capaz das piores

atitudes, sem se importar com lágrimas alheias, para conseguir o que quer. É incapaz de sentir medo, a não ser aquele gerado pelas mais poderosas divindades. Não pode adquirir a Perícia Empatia. Menor: - 10% nos testes sociais. Maior: - 20% nos testes sociais.

**Megalomania:** O personagem sobre de uma ilusão de grandeza. Ele supõe ser muito mais do que é, talvez um enviado de Deus ou o próprio. Não enxerga seus defeitos e tende a colocar a culpa de suas falhas nos outros. Aparenta muita autoconfiança e a exprime como arrogância. Menor: - 10% em todos os testes sociais. Maior: -20% em todos os testes sociais.

## DETERIORAÇÃO FÍSICA

O combate aos tenebrianos gera muito mais além de loucura. O contato constante e agressivo com as energias negras do Abismo causa deformações tanto no corpo quanto na mente. Ataques místicos ou mesmo a estadia em reinos espirituais podem transformar um indivíduo. Quanto mais tempo se entra em contato com as energias malignas, maior a probabilidade de se adquirir uma deformação física e mística, mesmo que não seja um mago. É um fato frequente em sacerdotes dos tenebrianos e até de deuses arkanitas.

O cansaço da luta constante ou o desespero pela falta de sono ou comida degeneram o corpo aos poucos. Doenças afetam com maior facilidade já que o sistema imune tende a ser suprimido em eventos longos de stress.

O Mestre de Jogo pode requerer um teste de Constituição ao julgar que os personagens passaram tempo demais em vales espirituais corruptos ou usando poderes proibidos. Rituais místicos para aumento de atributos ou aquisição de poderes relacionados com abismais ou forças do mundo inferiores geram automaticamente uma deformação se forem permanentes. No caso de serem de curta duração, podem exigir um teste de Constituição caso sejam usados mais de

uma vez em um intervalo de sete dias. Uma falha indica a aquisição de uma deformação ou a perda permanente de 2 pontos de Constituição.

Alguns sinais de deterioração física causada por seres de Tenebras são similares a doenças como leishmaniose, tuberculose, sífilis, hanseníase e outras doenças degenerativas. Um mortal afetado por elas pode até disfarçar o que realmente acontece com ele, afirmando que foi infectado por um parasita ao invés de afetado pelos poderes dos tenebrianos.

**Cegueira:** Os olhos do mortal enxergaram o que não deveriam. A agressão foi tanta que o cegou permanentemente.

**Degeneração de Cartilagens:** Partes cartilaginosas da pessoa são perdidas como a ponta do nariz e as orelhas. Aos poucos, a deterioração pode passar a atingir a pele e os músculos faciais. Além dos óbvios problemas na aparência, a percepção da pessoa diminui. Recebe um redutor de – 15% em testes baseados em Percepção (sons e cheiro) e nos testes sociais em que precise lidar com sua aparência.

**Insensibilidade à Dor:** O mortal perdeu a capacidade de sentir dor. Ele não pode perceber alguns riscos que corre nem quando se machuca. Em pouco tempo, haverá muitas feridas por seu corpo; algumas se infeccionarão rapidamente. Uma vez por dia, o Mestre deve jogar 1d6 para ver o dano que o personagem causou a si mesmo.

**Músculos Degenerados:** Os músculos do mortal estão se degenerando e perdendo força. Seus testes de Força passam de Fácil para Normal e de Normal para Difícil.

**Pulmões Afetados:** Uma tosse constante afeta a pessoa. Às vezes ela chega a tossir sangue. Seus pulmões são constantemente agredidos pelas energias negativas. Sempre que precisa correr ou fazer um esforço físico prolongado, deve passar por um teste de Constituição ou não poderá concluir a tarefa. Caso o teste já seja

normalmente necessário, será um Teste Difícil.

**Sistema Imunológico Falho:** O contato sucessivo com as energias das trevas provocou uma deficiência no sistema imunológico do mortal. Ele tende a contrair doenças com muito mais facilidade. Seus testes de Constituição para resistir a doenças e veneno passam de Fácil para Normal e de Normal para Difícil.

## DECADÊNCIA ESPIRITUAL

Os infernianos e arkanitas aprenderam o quanto o excesso de magia ou conviver com energias negativas pode degradar mente, corpo e até o espírito. Agora os humanos e até os anjos também percebem que, ao batalharem contra os tenebrianos ou os servirem, podem ter suas almas tocadas e até consumidas por tais forças abissais. A decadência espiritual geralmente ocorre depois que a vítima já adquiriu uma loucura ou uma degeneração física, entretanto isso não é regra. Toque de um tenebriano pode ser direto na alma, manchando-a com sua energia negra pela eternidade.

O Mestre do Jogo deve exigir um teste de Força de Vontade quando perceber que os personagens foram sucessivamente tocados por energias místicas do Abismo. Maldições, magias poderosas (foco acima de 6) que envolvam o Caminho de Spiritum, viagens astrais por locais inóspitos, contato espiritual com abismais ou infernianos são exemplos de ocasiões que podem levar diretamente a uma decadência espiritual. Um caminho mais longo é percorrido por aqueles que se entregam aos poucos ao mal ou que gastam todas as suas vidas combatendo o Abismo e deixando de enxergar a luz nos momentos de descanso. Não basta combater o mal, mas também se deve viver o bem.

**Decadência Mágica:** O espírito do personagem não consegue mais sustentar os Pontos de Magia. Em situações de tensão

ou sempre que for utilizar alguma magia, deve testar Força de Vontade para não perder 1d6 + 2 Pontos de Magia.

**Espírito Fraco:** O espírito do personagem está tão extenuado que não consegue mais manter a ligação com seu corpo. Está sempre a ponto de se separar da carne e voltar a Spiritum. O personagem perde automaticamente 2 pontos de Constituição e de Força de Vontade. Falhará automaticamente em qualquer teste de Força de Vontade ou Constituição que sirvam para evitar uma morte imediata ou automática e não poderá ser ressuscitado. É bem provável que se torne uma alma penada.

**Ligação Frágil:** Apesar de o espírito ainda ter força, alguns laços com o corpo que habita foram cortados ou deturpados pelas energias negras. Ele pode usar apenas metade de sua Força de Vontade para resistir a possessões ou ataques contra sua alma.

**Refratário à Magia:** O espírito do personagem se distanciou da conexão mística do mundo e agora é refratário a qualquer tipo de magia. Itens mágicos não funcionam em suas mãos, suas próprias magias perdem 3 pontos de focos quanto utilizadas e só recupera um Ponto de Magia a cada uma hora.

## MONSTROS

A maioria dos monstros aqui citados são nativos de Ark-a-nun ou criaturas do Abismo. Alguns servos diretos dos deuses tenebrianos, talvez o equivalente abissal aos anjos de Demiurgo ou einherjar de Odin. Um mago experiente pode muito bem invocar criaturas do Abismo ou de Ark-a-nun, tornando possível a interação desses seres com os humanos ou em outras aventuras na Terra ou no plano astral. As invocações não acontecessem ao acaso. Precisa-se de rituais extensos e conhecimento, além de uma dose de loucura ou sede de poder para trazer à Terra seres que podem causar tanta destruição.

As descrições dos monstros incluem alguns poderes novos e específicos. Todos

os atributos já estão ajustados. O Mestre de Jogo pode aumentá-los ou diminuí-los quando quiser. Algumas criaturas têm o poder variando de acordo com a idade, o que permite que haja um aumento maior. As Perícias estão focadas em ações físicas e cabe ao Mestre colocar o conhecimento para criaturas inteligentes, podendo individualizar qualquer um desses seres.

## AHUIZOTL

Os deuses da água do panteão asteca trouxeram de Ark-a-nun uma criatura especial para servi-los, o ahuiizotl. É um símbolo de má sorte e de desgraça, um ser que vivia para afogar os incautos que entravam na água sem ter respeito aos deuses que ali residiam. Muitos deles ainda vivem nos rios da América do Sul, tendo migrado para várias regiões além do México depois da Conquista.

A forma dos ahuiizotl é a de um cachorro com mãos de macaco e uma longa cauda que termina em uma mão. Usa sua grande habilidade em agarrar para levar suas vítimas para baixo d'água e afogá-las.

CON 15, FR 16, DEX 15, AGI 14,  
INT 10, WILL 12, CAR 8, PER 14

Mordida 50 1d6

Arma 50 1d6 + 1

# Ataques [2], IP 1, PVs 20

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 40%, Esquiva 45%, Intimidação  
30%, Natação 70%, Saltar 40%

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Camuflagem (1- Cores e Padrões, 2 –  
Camaleão), Cauda (1 – Cauda de Ataque),  
Defesas (1 – Proteção vs. Água (2), 2 –  
Oxigênio)

- Recebe um bônus de 15% nos testes  
de disputa para agarrar.

## BALAF

Ukl'Tenij cria abismais que odeiam a  
si mesmos e vivem para sofrer e descontar o

ódio de seu mestre em tudo o que existe. O balaf é um desses seres enfurecidos que espregueira na escuridão e trama para causar dor. Não é bem um guerreiro, mas um espírito sádico e masoquista que não consegue tolerar a felicidade alheia. Algumas vezes ele entra em combate e se deleita com os golpes que recebe e que causa. Existem outros abismais de Ukl'Tenij mais combativos que o balaf, já que a missão desse é principalmente de manipulação e tortura. Os magos das trevas frequentemente invocam os balaf para aprenderem com eles novos rituais de tortura física e psicológica. Só devem tomar cuidado para que a criatura não se volte contra eles.

Um balaf tem aparência humanoide, porém com o corpo nu coberto por arames farpados. Há lascas enfiadas em suas unhas e o rosto está cheio de ódio e dor. A boca é costurada e as costas estão cobertas por ferimentos de chicotadas. Há pregos enfiados em seus pés que se enfiam em sua carne a cada passo. Se não está ocupado, vive se arranhando até sangrar.

CON 15, FR 14, DEX 16, AGI 13,  
INT 13, WILL 26, CAR 9, PER 14

Chicote 60 1d6 + 1

# Ataques [2], IP 2 (pele), PVs 23

**Principais Perícias:** Briga 40%,  
Escutar 50%, Esquiva 60%, Intimidação  
40%, Lábria 40%, Manha 40%, Tortura  
120%

**Principais Poderes Demoníacos:** A  
Forma Humana 2, Controle Mental (1-  
Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira,  
Esquecimento, Atração, Aversão), Corpo (1  
– Enfraquecer Constituição, 2 – Fortalecer  
Constituição, 3 – Destruir Imunidade, 4 –  
Desestabilizar), Defesas (1 – Alimentos 2 -  
Espinhas), Maldições (1 – Causar Doenças  
Naturais, 2 – Infortúnio), Olhos (1 –  
Sangrar os Olhos), Pele (1 – Perfurar (3),  
Rachar,), Voz (1 – Língua Alheia, 2 –  
Estourar Cordas Vocais)

- A cada ponto de dano que recebe,  
ganha 5% em qualquer teste durante o  
restante da cena;

- Durante uma tortura, recupera 1  
Ponto de Vida para cada ponto de dano que  
causa.

## DEVORADOR DISFORME

O devorador disforme é uma cria de  
Datringush, lançada frequentemente pela  
deusa em Spiritum. Algumas vezes surge na  
Terra ou é invocada por magos das trevas  
para devorar inimigos ou prisioneiros sem  
deixar vestígio. É tão insaciável quanto a  
tenebriana que lhe deu origem.

O devorador disforme é uma massa  
pulsante de carne que espirra sangue, pus e  
excremento constantemente. Ataca criando  
tentáculos que parecem grandes braços  
finos desprovidos de pele e de dedos.  
Alimenta-se prendendo a vítima a seu corpo  
e a dissolvendo aos poucos, enquanto vai  
sugando a matéria que desfez com seus  
ácidos. É uma visão terrível quando se  
encontra um devorador com partes de várias  
pessoas já dissolvidas presas a seu corpo.  
Nenhuma delas morre até ser totalmente  
consumida, não importando o dano que  
tenham tomado. Se forem desligadas do  
abismal nesse estado, morrerão em uma  
rodada.

CON 25, FR 20, DEX 15, AGI 10,  
INT 8, WILL 15, CAR 9, PER 16

Tentáculos 60 1d6 + 3

# Ataques [3], IP 5, PVs 33

**Principais Perícias:** Escutar 50%,  
Intimidação 60%

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Corpo (1 – Enfraquecer Constituição,  
Enfraquecer Força, 2 – Fortalecer Força, 3  
– Destruir Imunidade), Pele (1 – Perfurar  
(6), Rachar)

- Pode gerar três tentáculos livres,  
enquanto outros mantêm suas vítimas  
presas. Tais desafortunados recebem 2d6  
pontos de dano por rodada e só podem ser  
soltos depois que 10 pontos de dano sejam  
causados no devorador; dano específico  
para libertar a vítima;

- Pode espirrar ácido a até 3 m, causando 1d6 pontos de dano em quem falhar no teste de Esquiva.

## DJIEN

O djien costumava ser uma aranha gigante natural de Ark-a-nun, porém foi transformada pelos magos em eras passadas. Através de rituais macabros, os arkanitas criaram novos poderes para que essas criaturas protegessem suas torres. O djien cresceu para se tornar uma aranha de pernas finas e pontiagudas como lanças, porém resistentes. Suas pinças assumem o mesmo aspecto e o abdome tem cores escuras, principalmente em tom verde ou vermelho. Seu aspecto mais assustador está na resistência a ataques. O único modo fácil de matar um djien é acertar seu coração que, por sinal, não se encontra no corpo. A aranha o enterra meses após nascer e o deixa guardado no ninho. Caso o órgão seja perfurado por madeira, a criatura é destruída instantaneamente. Se chegar a 0 PV e seu coração ainda estiver intacto, estará totalmente recomposta em 1d6 + 2 dias.

Infelizmente, o ritual para criar o djien deu errado e o monstro conseguiu se reproduzir sozinho com a capacidade mística de enterrar o coração. Agora são encontrados na Floresta, nos reinos Anunaki e nas cordilheiras de Moab. Já foram relatados na Terra pelos índios norte-americanos.

CON 22, FR 20, DEX 10, AGI 25, INT 8, WILL 20, CAR 7, PER 21

Pinças 60 2d6 + 3

# Ataques [1], IP 6 (pele), PVs 25

**Principais Perícias:** Briga 60%, Escutar 50%, Esquiva 40%, Intimidação 50%, Rastreo 30%, Saltar 60%

**Principais Poderes Demoníacos:** Camuflagem (1- Cores e Padrões, 2 – Camaleão), Ossos (1 – Exoesqueleto, 2 – Protuberâncias)

- Se o djien conseguir saltar sobre um inimigo, cairá com suas patas de lança

sobre o corpo do oponente, causando 4d6 pontos de dano.

## ELNINT

Os elnint são pequenos seres elementais tocados pelo Abismo. Eles eram encarregados de costurarem a teia da realidade. Ao serem contaminados pelas forças abissais adquiriram sede por magia e começaram a ter o costume de costurar corpos humanos uns nos outros ou costurar espíritos em corpos diferentes, atormentando as pessoas que passam a conviver com uma alma estranha dentro de si. Eles sentem um prazer especial em costurar as mãos ou os olhos de magos.

Um elnint parece uma pequena fada de seis braços, asas de morcego e língua bifurcada. Possuem chifres saindo dos olhos e sempre andam com agulhas de costuras. Não medem mais do que 70 cm.

CON 11, FR 9, DEX 22, AGI 28, INT 13, WILL 15, CAR 10, PER 16

Adaga 40 1d3 + 1

# Ataques [1], IP 0, PVs 8

**Principais Perícias:** Briga 30%, Escutar 50%, Esquiva 90%

**Principais Poderes Demoníacos:** Asas 4, Camuflagem (1- Cores e Padrões, 2 – Camaleão), Controle Mental (1 – Blenden, Leitura de Auras, 2 – Vanish), Pele (1 – Escorregadio)

- Podem costurar qualquer coisa nos corpos das pessoas, sejam objetos, espíritos ou matéria viva. Uma vez costurado, a tentativa de arrancar causa 4d6 pontos de dano. Pode ser retirado com magia, mas precisa-se de no mínimo Focus 5 e a forma Controlar. Um elnint precisa de 1 rodada para uma costura pequena (do tamanho de uma adaga), 1d6 rodadas para uma média (do tamanho de uma espada ou um braço), 3d6 rodadas para costurar uma pessoa inteira, 4d6 rodadas para costurar espíritos.

## HAMIT

O hamit é um ser de batalha criado por Kriene'Lavi para servir como general, guerreiro e conselheiro de guerra para os magos das trevas. Todos os pensamentos de um hamit estão voltados para a batalha e para a violência. Ele raramente pensa de um modo diferente; não é um ser indicado para ser invocado para missões sutis. Seu único objetivo é destruir e lutar. Alguns hamit são criados mais poderosos que os outros e raramente aparecem à Terra, guardando suas energias para combates massivos em Spiritum, principalmente nas bordas do Abismo.

Um hamit tem aparência humana, porém toda a cabeça é coberta por pequenas mãos apodrecidas arrancadas se suas vítimas. Todas seguram uma adaga de reserva para que o abismal possa usar em combate. Essas mãos juntas formam uma espécie de juba em volta da cabeça e do pescoço do hamit. Veste uma armadura que sempre tem a face dos inimigos derrotados expressa nas placas de aço. Os pedaços da armadura e o cinto são feitos com tendões ensanguentados. Está sempre com as mãos sujas de sangue. Os dentes são todos pontiagudos como o de um predador e o olhar é o de um felino. Carrega duas espadas poderosas que deveriam ser usadas com duas mãos, mas ele consegue usar uma em cada baço. Há sempre uma lança pesada presa nas costas.

CON 28, FR 28, DEX 28, AGI 21,  
INT 16, WILL 20, CAR 15, PER 18

Garras 80 2d6 + 7

Espada 100/90 2d6 + 7

Lança 100/90 1d6 + 9

# Ataques [6], IP 7 (pele e armadura),  
PVs 75

Regenera 1 PV a cada rodada

**Principais Perícias:** Armas Brancas (Qualquer uma 100/90), Briga 80%, Escutar 60%, Estratégia 90%, Esquiva 80%, Etiqueta 20%, Intimidação 90%, Lábria 40%, Liderança 80%

### Principais Poderes Demoníacos:

A Forma Humana 1, Controle Mental (1-Blenden, Leitura de Auras, 2 -, Aversão), Defesas (1 - Imunidade a Doenças, Alimentos 2 - Espinhos, Imunidade a Venenos, 3 - Aura de Medo, 4 - Imunidade a Armas Não-Mágicas, 5 - Imunidade a Dominação), Olhos (1 - Sangrar os Olhos)

- Pode fazer suas armas voltarem para sua mão na mesma rodada;

- Tem sangue ácido que causa 1d6 pontos de ano;

- Alimenta-se da violência do combate, causando um bônus de + 1 no dano para cada pessoa que também esteja lutando no momento (máximo +8, porém suspeita-se que os mais poderosos acumulem mais bônus).

## KENAH TZAR'EL

Os anjos de Yehudiah Tzar'El existem para causar revolta e suprimir revoltas. Eles torturam os mortais que vivem na Montanha do Príncipe Parricida constantemente, punindo-os pelo sentimento de revolta que eles mesmos causaram naquelas pessoas. Surgem na Terra invocados para manipularem politicamente as pessoas e lutarem contra as forças que oprimem a liberdade da Irmandade de Tenebras. Quando chegam à vitória, lutam para suprimir a liberdade de quem quer que possa dominá-los. Eles não são apenas guerreiros, mas agentes vingadores e mestres das ordens segundo o Príncipe Parricida.

Um kenah tzar'el é parecido com seu mestre. Seus olhos vazios sangram constantemente. A face é pálida como pedra e o peito está aberto, permitindo que o coração ainda batendo seja visto. O sangue escorre dessa ferida e molha toda a armadura de chumbo. As asas possuem um tom de mercúrio e terminam em pequenos ganchos que se parecem com anzóis. Seu poder varia bastante com a idade.



CON 22, FR 23, DEX 28, AGI 21,  
INT 14, WILL 20, CAR 15, PER 18

Espada 80/60 2d6 + 5

Lança 80/60 1d6 + 7

Chicote 60 1d6 + 1

# Ataques [3], IP 6 (pele e armadura),  
PVs 48

Regenera 1 PV a cada 2 rodadas

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 40%, Esquiva 40%, Etiqueta 40%,  
Intimidação 60%, Lábria 40%, Liderança  
70%, Manha 50%, Rastreo 40%, Tortura  
60%

**Principais Poderes Demoníacos:** A  
Forma Humana 2, Controle Mental (1-  
Blenden, Leitura de Auras, 2 – Mentira,  
Esquecimento, Atração, Aversão), Defesas  
(1 – Imunidade a Doenças, Alimentos 2 -  
Espinhas, Imunidade a Venenos),  
Maldições (1 – Causar Doenças Naturais, 2  
– Infortúnio), Olhos (1 – Sangrar os Olhos),  
Telecinésia 2

- O kenah tzar'el pode espalhar uma  
aura de dor em um raio de 20 m. Todos na  
área devem fazer um teste de Força de  
Vontade ou ficarão imobilizados por causa  
da dor durante 1d6 rodadas. Aqueles que  
passarem receberão um redutor de - 10% na  
próxima ação. O poder pode ser usado 3  
vezes por dia;

- Pode fazer alguém beber de seu  
sangue, causando envenenamento. Deve-se  
fazer um teste de Constituição. Caso o  
personagem passe recebe metade dos 3d6  
pontos de dano;

- Caso agarrem o alvo, podem  
envolvê-lo com suas asas de ganchos e  
espetar todo seu corpo, para depois puxá-lo  
de uma vez, arrancando a pele e os  
músculos. Causa 4d6 + 4 pontos de dano.

## LUPAPRAK

Zarcattis cria as formas mais variadas  
de abismais, todos com aparências de  
bestas. O lupaprak é um caçador nato, um  
guerreiro solitário chamado para combater  
os inimigos da Irmandade de Tenebras tanto  
em cidades quanto em florestas. Ele mistura

seu corpo ao ambiente e só mostra sua  
terrível forma quando está para entrar em  
combate com a vítima. É meramente um  
monstro, ainda que tenha sagacidade e saiba  
aproveitar-se dos erros da caça. Tem noção  
de estratégia e aprende com seus erros.

Um lupaprak é um abismal com face  
de lobo com sete pares de orelhas e dois  
pares de chifres. O corpo tem pelos escuros  
que o deixam confundido com a escuridão.  
Há uma enorme boca saindo de seu  
abdome, geralmente usada para devorar  
depois que agarrou a vítima. Seus seis pares  
de braços permitem múltiplos ataques e  
ainda que possa movimentar-se em árvores  
e escalar prédios. Ele consegue colocá-los  
no chão e coordenar todos os oito membros  
para uma corrida de até 25 m/s. As costas  
são cobertas por espinhos que protegem  
olhos que permitem que ele tenha uma  
visão de 360 graus. Sua cauda de escorpião  
termina em uma boca parecida com a de um  
tubarão. Mede cerca de 3 metros de altura.

CON 30, FR 30, DEX 30, AGI 30,  
INT 10, WILL 20, CAR 6, PER 30

Boca (lupina) 80 3d6

Boca (barriga) 80 5d6

Garras 80 2d6 + 8

Cauda 80 2d6, 2d6 de  
envenenamento

# Ataques [7], IP 8, PVs 80

Regenera 1 PV a cada rodada

**Principais Perícias:** Briga 75%,  
Escutar 80%, Esquiva 40%, Furtividade  
70%, Intimidação 80%, Rastreo 90%,  
Sobrevivência (Qualquer Lugar 90%)

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Camuflagem (1 – Cores, 2 – Camaleão, 3 –  
Formas e Padrões, 4 – Predador, 5 –  
Invisibilidade), Defesas (1 – Imunidade a  
Doenças, 2 – Imunidade a Ácidos, 3 – Aura  
de Medo), Voz (1 – Provocar Gritos)

## MEO ZATU

As vespas meo zatu são criaturas  
contraditórias. Nascidas da carne de algum  
tenebrano, elas se alimentam de luz para  
sobreviver. O alimento predileto delas é a

carne de seres celestiais. Também é seu local predileto de reprodução. As vespas colocam seus ovos na carne dos anjos e qualquer outra criatura de Paradísia ou que utilize o Caminho da Luz. Os ovos crescem devagar, sem que ninguém perceba, até eclodirem. As pequenas larvas começam a caminhar pelo corpo, comendo o anjo vivo aos poucos. Seus ferrões vão crescendo e cortando a carne à medida que caminham entre músculos e órgãos. O anjo contaminado começa a receber mensagens subliminares que o levam a se afastar de quem pode o ajudar e encontrar um lugar onde as vespas possam crescer em paz.

O tamanho das vespas é variável. Começam do tamanho da palma da mão quando finalmente deixam o hospedeiro e podem crescer até o tamanho de um humano. Um enxame de vespas meo zatu é terrível de se enfrentar. As pequenas são tantas e tão difíceis de se atingir que sempre acabarão depositando vários ovos antes de serem mortas. As grandes são quase sempre fatais em seus ataques, matando mais para se alimentar do que para se reproduzir.

#### *Vespas maiores*

CON 20, FR 20, DEX 10, AGI 25,  
INT 6, WILL 14, CAR 6, PER 19

Ferrão 55 2d6 + 3

# Ataques [2], IP 2, PVs 25

Principais Perícias: Briga 55%,  
Escutar 50%, Esquiva 60%, Furtividade  
50%, Intimidação 30%, Principais Poderes  
Demoníacos: Asas 3

- Caso acertem um ataque com um ferrão, podem injetar um ovo na vítima. O ovo só poderá ser retirado com um ritual de purificação que envolve o Caminho que lide com a criatura (ex: Caminho Humanos para humanos) e tenha no mínimo Focus 4;

#### *Vespas Menores*

CON 11, FR 8, DEX 10, AGI 28,  
INT 6, WILL 12, CAR 6, PER 15

Ferrão 45 1d6

# Ataques [2], IP 0, PVs 6

Principais Perícias: Briga 45%,  
Escutar 45%, Esquiva 70%, Furtividade  
50%

Principais Poderes Demoníacos: Asas  
2

- Caso acertem um ataque com um ferrão, podem injetar um ovo na vítima. O ovo só poderá ser retirado com um ritual de purificação que envolve o Caminho que lide com a criatura (ex: Caminho Humanos para humanos) e tenha no mínimo Focus 3;

## PARASITA DE ALURA

Essa criatura quase invisível, com pouco mais de um milímetro, é semelhante a uma giárdia em formato. Infecta magos e alimenta-se de sua magia. Logo após o contato inicial, o parasita se prende aos vasos sanguíneos e coração da vítima. Preso ali, começa a se alimentar. Uma vez por lua, suga energia para se reproduzir e criar seus ovos, evento no qual suga instantaneamente 2d6 PM do mago três vezes ao dia. Todos os dias, o parasita alimenta-se de um pouco dos pontos de magia do feiticeiro, sugando 1PM. Caso, em algum momento, essa reserva mágica do mago caia a zero, o parasita se desespera e suga energia vital causando a perda de 1d6 PV.

Essas criaturas se transmitem por forças mágicas. Sempre que o mago usa uma magia não agressiva em outro indivíduo em seu campo de visão, o parasita se transmite. O alvo tem direito a um teste de Constituição para não ser infectado.

O tratamento é complicado. Deve ser realizado com componentes alquímicos ou com ervas especiais (produzidos apenas com Alquimia ou Herbalismo acima de 60%) e causa a perda de dois pontos permanentes de Constituição. O diagnóstico só é realizado por um teste de Oculto (mínimo 80%) ou Abismo (mínimo 35%). Apenas magias baseadas em Entender Trevas, Arkanun ou Metamagia acima de Foco 6 podem detectar o parasita.

## PROFUNDO

Um profundo é um filho de Dagon, uma de suas crias que foi abençoada com a habilidade de ter sua própria espécie e se propagar sem ser gerado pela carne do tenebriano. São criaturas que misturam características reptilianas, anfíbias e humanas. Vivem sob a água, porém podem sair dela com facilidade para andar pela Terra e interagir com os humanos. Várias comunidades costeiras recebem visitas deles, como mensageiros de Dagon. Os humanos podem louvá-los ou conviver com eles, o que acontece das maneiras mais bizarras. Muitas vezes, um profundo força a cópula com os humanos para originarem crianças que crescem e se transformam em monstros.

A aparência de um profundo é a de um humanoide com focinho longo, pele esverdeada e olhos negros aguados. Tem garras nas pernas e nos pés e espinhos nas costas e nos cotovelos. Nadam rapidamente, sete vezes mais rápido do que qualquer mortal.

CON 18, FR 16, DEX 13, AGI 15,  
INT 12, WILL 13, CAR 8, PER 15

Garras 55 1d6 + 2

# Ataques [1], IP 1, PVs 18

**Principais Perícias:** Briga 55%, Escutar 50%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 40%, Lábia 30%, Rastreo 40%

**Principais Poderes Demoníacos:** Controle Mental (1- Blenden), Defesas (1 – Proteção x Água (2), 2- Oxigênio, Espinhos), Excreção (1 – Suor Fétido), Ossos (1 – Ossos Maleáveis), Pele (1 – Escorregadio)

- Ganha um bônus de 15% em Escutar, Esquiva, Furtividade e Rastreo quando embaixo d'água.

## REN'ALUM

Os anjos sem face são os temidos servos do Desconhecido. São criaturas de

psicologia bizarra que vivem para se alimentar do medo e devorar segredos. Eles sussurram parte de histórias horrendas para assustar e aumentar a curiosidade. Em seguida, aos poucos as pessoas procuram saber da totalidade do assunto e se perdem em pavor e loucura no caminho. Os ren'alum são um grupo específico de anjos sem face, seus grandes generais e guerreiros na batalha contra os anjos da Cidade de Prata.

A aparência de um ren'alum é parecida com a de um anjo, porém deformada. Não possuem rostos e nunca apresentam nenhuma expressão. Suas mãos possuem garras negras e o corpo está sempre coberto por tecidos ou por armaduras pintadas com sangue. As grandes asas, cujo número de pares é proporcional à idade, geralmente são feitas de minúsculas cabeças de serpente ao invés de penas.

CON 25, FR 24, DEX 22, AGI 24,  
INT 15, WILL 20, CAR 9, PER 22

Garras 55 2d6 + 5

Espada 60/60 2d6 + 5

Lança 60/60 1d6 + 7

# Ataques [2], IP 4, PVs 40

Regenera 1 PV a cada 2 rodadas

**Principais Perícias:** Briga 55%, Escutar 50%, Esquiva 40%, Furtividade 60%, Intimidação 80%, Lábia 40%, Liderança 50%, Manha 50%, Rastreo 40%, Tortura 60%

**Principais Poderes Demoníacos:** A Forma Humana 3, Controle Mental (1- Blenden, Leitura de Auras, 2 – Esquecimento, Aversão, 3 – Sonhos, 4 – Telepatia), Defesas (1 – Imunidade a Doenças, 2- Imunidade a Ácidos, Proteção vs. Bem, 3 – Aura de Medo), Telecinésia 2, Voz (1 – Provocar Gritos, 2 – Estourar Cordas Vocais)

- Seu sangue ácido causa 1d10 de dano;

- Caso agarrem o alvo, podem envolvê-lo com suas asas de serpente, mordê-lo e envenená-lo. As mordidas causam 3d6 pontos de dano. O veneno exige um teste de Constituição para não

causar 1d6 pontos de dano por hora, até que o personagem seja curado ou morra;

- Podem causar pavor nos inimigos. Sua aura de medo exige um teste difícil de Força de Vontade se a concentrarem em apenas uma pessoa.

## SHAERAID

Shaemallast sempre cria abismais que tenham alguma ligação com Arcádia ou com os prazeres da carne. Os shaeraid são uma espécie única de abismais que servem Shaemallast. O primeiro objetivo de uma dessas criaturas é copular com um anjo. Seduzindo um celestial, ela pode se deitar com ele e ter um filho. O que nasce é uma espécie de ovo que nada mais é do que um portal que se abre aos poucos para que um novo abismal atravesse a barreira e alcance a Terra. O ovo demora cerca de um ano e meio para chocar. O shaeraid não pode criar outro enquanto o primeiro não houver liberado o abismal ou for destruído.

Têm a aparência de fadas de pele negra ou branca, mas sempre com cabelos ruivos muito lisos que chegam até a cintura. Cuidam bem de seus cabelos e da aparência, para sempre seduzirem com facilidade. Possuem duas caudas de escorpião que costumam usar para atordoarem suas presas. Podem assumir a forma humana, o que quase sempre fazem para manterem relações sexuais com humanos.

CON 16, FR 15, DEX 16, AGI 18, INT 14, WILL 18, CAR 25, PER 25

Cauda 50/50 1d6 + 2

Adaga 50/50 1d6 + 1

Garras 50 2d6 + 1

# Ataques [2], IP 3, PVs 22

**Principais Perícias:** Briga 50%, Escutar 60%, Intimidação 50%, Lábia 60%, Sedução 70%

**Principais Poderes Demoníacos:** Corpo (1 – Enfraquecer Força, 2 – Fortalecer Força, 3 – Destruir Imunidade), Defesas (1 – Imunidade a Doenças, 2 – Proteção vs. Bem), Ossos (1- Ossos

Maleáveis), Pele (1- Escorregadio, Rachar), Telecinésia 2

- Caso o shaeraid passe em um teste de Sedução, um alvo deve ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade para ser possuído pela vontade de copular com o abismal. Caso já tenha falhado uma vez, o teste se torna Difícil. Se for impedido de copular naquele momento, a vontade continuará e ele terá direito a um outro teste normal após 24 horas;

- As caudas de escorpião podem injetar um veneno que causa excitação e diminuição das defesas mentais. Caso o corpo do alvo não combata o veneno (deve passar em um teste de Constituição), sua Força de Vontade será diminuída em 2d6 e todos os testes contra Sedução terão um redutor de 20%. O efeito dura 1d6 horas.

## TERROR DÁCTILO

A primeira vez que se vê um terror dáctilo, pode parecer que ele é apenas um amontoado de mãos amontoadas no canto escuro da sala. Ele começa a se movimentar quando sente a presença das pessoas através do calor ou da movimentação do ar. Toda a sensação que a criatura em é tátil e o leva rapidamente até a vítima. Então ele se movimenta como dezenas de mãos unidas, cujos dedos agarram e torcem tudo o que encontram pelo caminho. Assim que encontra sua vítima, o terror dáctilo quebra seus ossos, fura suas entranhas e, por fim, arranca suas mãos e as torna parte de seu corpo.

CON 31, FR 25, DEX 33, AGI 12, INT 7, WILL 16, CAR 6, PER 26

Garras 60 1d6 + 6

# Ataques [8], IP 2, PVs 34

**Principais Perícias:** Briga 50%, Intimidação 50%

**Principais Poderes Demoníacos:** Corpo (1 – Enfraquecer Força), Ossos (1- Ossos Maleáveis, 2 – Protuberâncias, 3 – Ossos Quebradiços)

- Pode fazer um ataque esmagador caso caia sobre o corpo da vítima. O alvo

deve ser bem sucedido em um teste de Esquiva ou será preso e terá seus ossos quebrados, recebendo 2d6 + 3 pontos de dano por rodada.

## TUFÃO DA MORTE

O tufão da morte é um ente espiritual sem origem definida. Suspeita-se que venha das tempestades de Qua'Trshr, porém nem os magos das trevas concluíram a quem esses seres servem. Muitas vezes aparecem sem serem invocados, vindos diretamente de Spiritum ao menor sinal de perturbação mística em cemitérios. Não possuem nenhuma intenção que não seja destruir e acumular restos de corpos dentro de si.

Um tufão da morte é um pequeno furacão, sempre girando como uma neblina escura, às vezes cheia de sangue. Pedacos de corpos aparecem dentro dele. Mãos, braços, cabeças e pernas surgem fora do tufão e depois são engolidos novamente. Ele costuma atacar dando pancadas ou englobando o alvo. Pode movimentar os membros dentro dele para segurarem armas e atacarem.

CON 20, FR 30, DEX 12, AGI 14,  
INT 7, WILL 15, CAR 7, PER 20

Pancada 50/50 1d6 + 8

Adaga 50/50 1d6 + 8

# Ataques [2], IP 1, PVs 30

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 40%, Intimidação 50%

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Corpo (1 – Enfraquecer Força), Defesas (1 – Imunidade a Doenças, 2 – Imunidade a Ácidos, Proteção vs. Bem, 3 – Aura de Medo, 4 – Imunidade Contra Armas Não-Mágicas, 5 – Imunidade a Dominação), Telecinésia 4

- Pode tentar envolver um personagem. Caso o personagem falhe em um teste de Esquiva, será envolvido e precisará fazer uma disputa de força com o tufão da morte para sair, o que só pode ser feito na rodada seguinte. A cada rodada, recebe 2d6 pontos de dano.

- Cada vez que um tufão da morte recolhe um cadáver recente para dentro de si, recupera 3d6 pontos de vida.

## TATZLWURM

O tatzlwurm é uma mistura de réptil com um verme. É uma criatura venenosa que gosta de viver nos esgotos das grandes cidades. Possui quatro patas, mas já foram relatados alguns com duas patas que se movem rastejando com a parte inferior do corpo. Possui a forma de um lagarto com quase 2 metros de comprimento, porém não tem escamas. Sua pele é a de um verme, um parasita intestinal. Sua cabeça termina com uma boca circular com 3 dentes, já como outra espécie de parasita, uma tênia.

CON 22, FR 15, DEX 8, AGI 14,  
INT 7, WILL 12, CAR 7, PER 14

Mordida 50 2d6

Garras 50 1d6 + 2

# Ataques [1], IP 1, PVs 23

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 40%, Intimidação 40%,  
Sobrevivência (Esgotos 50%)

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Defesas (1 – Imunidade a Doenças, 2 – Imunidade a Ácidos, 3 – Aura de Medo, 4 – Imunidade a Armas Não-Mágicas), Excreção (1 – Suor Fétido, 2 – Suor Ácido, 3 – Vômito), Pele (1 – Escorregadio, 2 – Adaptação ao Clima)

- Tem um hálito venenoso que atua a até 6 m de distância com uma largura de 3 metros quatro vezes por dia. Causa 3d6 de dano, metade em quem for bem sucedido em um teste de Constituição;

- Sua mordida é venenosa que causa 3d6 de dano por envenenamento, metade em quem for bem sucedido em um teste de Constituição.

## VERME KRIZI

O verme krizi é uma cria de Mikoyél com uma característica perigosa. Ele pode se reproduzir sozinho. Quando está na Terra, o verme krizi se espalha rapidamente pelos esgotos e depósitos de lixo da cidade. Essas criaturas famintas se reproduzem capturando humanos e os devorando, depois usando seus excrementos para alimentar suas crias. Quando atacam uma pessoa, raramente a matam de uma vez. Engolem-na viva e deixam seus ácidos estomacais corroerem a carne do mortal lentamente, enquanto venenos especiais o mantêm quieto e vivo, sofrendo enquanto é devorado aos poucos. Muitos vermes krizi são caçados para que esses venenos sejam coletados e usados por guerreiros que querem se manter por mais tempo em combate, mesmo que tenham ferimentos mortais.

Um verme krizi parece-se com uma gigantesca lesma que deixa uma gosma ácida por onde passa. Algumas vezes, membros e pedaços de humanos são deixados no caminho ou ficam pregados em sua pele asquerosa. A enorme boca possui centenas de caninos afiados.

CON 22, FR 18, DEX 8, AGI 10,  
INT 6, WILL 13, CAR 7, PER 15

Mordida 50 2d6+3

# Ataques [1], IP 2, PVs 25

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 30%, Intimidação 40%,  
Sobrevivência (Cidades e Florestas 70%)

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Corpo (1 – Enfraquecer Força), Defesas (1 – Imunidade a Doenças, 2 – Imunidade a Ácidos, 3 – Aura de Medo), Excreção (1 – Suor Fétido, 2 – Suor Ácido, 3 – Vômito), Pele (1 – Escorregadio, 2 – Adaptação ao Clima)

## YARA-MA-YHA-WHO

A lenda aborígine do yara-ma-yha-who diz que essa criatura vive sobre as árvores, principalmente as frutíferas. Ele espera que uma vítima se aproxime e então salta sobre ela, paralisando-a com seus membros poderosos e sugando seu sangue até que ela fique fraca e desmaie. Então ele sobe na árvore e espera para depois voltar e devorar a vítima semiconsciente. Após isso, dorme um pouco e regurgita os pedaços que não conseguiu digerir. Algumas vezes, pode regurgitar a vítima inteira, quando então ela volta viva, porém um pouco menor. O yara-ma-yha-who pode repetir uma vítima várias vezes, devorando-a até que ela comece a mudar de forma e fique do tamanho e parecida com o monstro, quando então se torna um deles.

Um yara-ma-yha-who parece um anão de pouco mais de 1,20 m. Sua pele é vermelha e peluda e a cabeça e a boca muito grandes. Os dedos do pé e das mãos são tentáculos usados para agarrar as vítimas.

CON 15, FR 18, DEX 16, AGI 10,  
INT 10, WILL 13, CAR 8, PER 14

Mordida 50 2d6

# Ataques [1], IP 1, PVs 19

**Principais Perícias:** Briga 50%,  
Escutar 40%, Intimidação 50%,  
Sobrevivência (Florestas 40%)

**Principais Poderes Demoníacos:**  
Corpo (1 – Enfraquecer Força, Enfraquecer Constituição), Excreção (1 – Suor Fétido), Regeneração 3

- Recebe um bônus de 15% nos testes para agarrar;

- Caso comece a sugar o sangue da vítima, após agarrá-la, retira 1d6 pontos de vida por rodada. A cada rodada, a vítima deve testar Constituição para não desmaiar.

# ABISMO

Os misteriosos deuses de Tenebras observam a Terra há milênios. Alguns dormem no longínquo Abismo, outros descem na Terra. Todos, no entanto, devoram a luz e são o terror para heróis e até para o mais corrompido demônio do Inferno, afinal, essas criaturas de Tenebras são diferentes. Esses deuses negros são o pesadelo vivo que devora a luz.

Estas entidades de Tenebras são diferentes de tudo o que você enfrentou antes. Estes deuses negros são o pesadelo vivo que devora toda a esperança na Terra. O suplemento ABISMO descreve detalhadamente os tenébrários juntamente com seus servos de Infernum, Ark-a-nun e da Irmandade de Tenebras.



Sistema  
Daemon