

DEMÔNIOS

A DIVINA COMÉDIA



Gregorio
Barata 2A



Marcelo Del Debbio

Sistema
Daemon

DEMÔNIOS A DIVINA COMÉDIA

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel

Revisão: Norson Botrel, Luciana Bacci

Capa: Flávio Correia, em homenagem a Evandro Gregório

Arte: Evandro Gregorio, Luciana Bacci Gustav Dore, DelaCroix, Cristiano Rodrigo

Fotos de Marcelo Del Debbio e Luciana Bacci Programação Visual: Norson Botrel e

Marcelo Del Debbio Diagramação: Fabricio GiZmo Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express

Impresso por: Gráfica Scortecci

A MEU PAI E MINHA MÃE

- A Luciana, por toda a ajuda durante a realização deste livro.
- A Dante Alighieri, pela descrição do inferno original.
- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio.
- JM Trevisan, Katabrook e o pessoal da Dragão Brasil.
- A Douglas, Mauro, Iano e Debora da Devir.
- Ao pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.
- Ao Lucas Butcher, pela idéia original do texto “Liberdade”
- Ao Claus Reiger, Ricardo Augusto, Cristiano Rodrigo, Ana Flora, Alex Filo, Ian Saukas, Fernando Bacci, Richard Garrell, Mr. Wheres,
- Leishmaniose, Lazarus, Samurai, Thcrownm, Lamazuus, Snalke, Ark, Dromar, Azrael, Streit, MaLkav, Dantas, Eriol e todo pessoal do Fórum.
- A todos os meus amigos da Internet que responderam à minha pesquisa sobre o lançamento deste livro (muitas demais para citar. Vocês sabem quem vocês são!)

Desaconselhável para menores de 16 anos ou pessoas com QI menor que 80.

Se você bem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

Email do Autor: mxyzplk@daemon.com.br

Email da Editora: daemon@daemon.com.br

ISBN: 85-7013-03-3

Marcelo Del Debbio

1^a Edição – jan/1.999

2^a Edição – mar/2.003

AVISO!

Este livro pode ser considerado inapropriado para leitores jovens.

Demônios - A Divina Comedia e apenas um livro de referencias para jogos de RPG. Ele NAO ensina a conjurar, controlar, negociar, invocar, barganhar, adorar, cultuar ou exorcizar demônios. Este livro NÃO é uma apologia ao Satanismo nem a Magia Negra ou qualquer outro culto semelhante, nem incentiva as pessoas a praticarem tais formas de religião ou meio de vida

A maioria de nossos leitores e dos jogadores de RPG são pessoas instruídas e inteligentes, que sabem muito bem a diferença entre o jogo e a realidade e nem precisariam estar lendo isto. Este aviso NÃO foi escrito para elas.

(c) 1999,2003 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do autor e proibida Exceto com o propósito de resenha. Os jogadores podem reproduzir a ficha de personagens apenas para seu próprio uso. ARKANUN, GUIA DE ARMAS, GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS, ANJOS - A CIDADE DE PRATA, VAMPÍROS MITOLÓGICOS, GUIA DE ITENS MAGICOS e TREVAS são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratadas de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
LIBERDADE	6
CONCEITOS BÁSICOS	8
MANUAL DO PROPRIETÁRIO	10
HISTÓRIA DO INFERNO	24
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	36
AS CASTAS	
ANJOS CAÍDOS	42
DEATH KNIGHTS	45
DAEMONS	46
HELLSPAWNS	50
SUCCUBUS E INCUBUS	52
ESPECTROS	54
HORDAS	56
ATRIBUTOS BÁSICOS	58
PERÍCIAS	60
APRIMORAMENTOS	62
PODERES DOMÍNACOS	66
FRAQUEZAS	74
TABELA DE PODERES E FRAQUEZAS	75
ANTUÉRIA	78
CLUBE LEGERDEMARAS	82
DEMÔNIOS NOTÁVEIS	88
MAPA DO INFERNO	99
DEMONOLOGISTAS	102
EXORCÍSTAS	104
CAMPANHA	106
IDÉIAS PARA AVENTURA	108
REGRAS	110
BIBLIOGRAFIA	126



INTRODUÇÃO

Embora tenha passado boa parte de minha vida estudando o ocultismo, o tema Demônios me fascinou desde a primeira vez que li “A Divina Comedia”.

O texto original da Divina Comédia foi escrito no século XIII, mas de lá para cá, muitos novos pecados surgiram, muitas novas religiões apareceram, certos pecados deixaram de ser pecados e alguns pares de bilhões de pessoas morreram.

Continentes foram descobertos, o homem aprendeu a andar em carruagens sem cavalos, e depois a voar, e finalmente chegou à lua. Hoje existem computadores, aviões e armas capazes de tragar uma cidade em um piscar de olhos. Caixas mágicas exibem filmes e notícias de todos os países e telefones celulares permitem uma comunicação imediata com o outro lado do mundo.

Desenvolvendo a idéia original do Inferno, como se comportaria a estrutura criada por Alighieri frente aos novos desafios? Frente a duas grandes guerras e frente aos demônios surgidos entre os próprios humanos? Como seria a guerra entre anjos e demônios nos dias de hoje?

Assim como eu, muitas pessoas também se interessam pela mitologia e folclore dos povos; e achei que utilizar a técnica de teatro dos RPGs neste livro seria uma boa idéia para passar o conceito do demônio como personagem de uma história, dentro das lendas de cada povo antigo.

0 QUE É RPG?

Um RPG ou Role Playing Game (jogo de interpretação) é como uma peça de teatro, onde você controla um ou mais personagens e tenta resolver um problema ou aventura proposta por outro jogador, denominado Mestre.

Podemos compará-lo a um filme, onde os jogadores fazem o papel dos atores e o Mestre faz o papel de diretor. Como um ator, o jogador pode representar um personagem que é muito diferente de si mesmo. A diferença entre o RPG e um filme é que não há um roteiro a ser seguido.

Os atores possuem apenas as características de seus personagens e devem tomar as decisões sobre o que fazer ou não fazer baseado na improvisação.

A ação de teatro vai se desenrolando à medida que os personagens tomam decisões, e os rumos da aventura se modificarão a cada ato dos personagens.

É o Mestre, através dos dados, quem determina se os jogadores foram felizes em suas decisões, estabelecendo quais foram as consequências no mundo imaginário.

Love is the law, love under will.



LIBERDADE

Por onde começar? Bem...

Talvez nem tenha por onde começar.

Sente ai, pegue uma bebida...

Sou uma Succubus. Já ouviu falar? Como as das lendas medievais... Não muito poderosa, mas um pouco especial. Já estou entre vocês, humanos, há bastante tempo... Às vezes nem me lembro quanto. Desde a fase da sua Historia que vocês chamam de classicismo, acho.

Nasci Vezvu, de uma mulher chamada Anna Maria e um Incubus chamado Jayixx. Durante quase cinqüenta anos, vivi nas cidades gêmeas de Sodoma e Gomorra... Sim... Aquelas que foram destruídas pelos anjos... Sim, elas foram destruídas aqui na Terra, e recriadas lá no Inferno... E um pouco complicado para explicar, às vezes nem mesmo eu entendo... O que importa para minha historia é que me rebelei contra o senhor de meu Círculo.

Besra era seu nome. De qualquer forma, ele era o soberano de Gomorra, a cidade em que fui criada. Tivemos uma grande discussão por causa de alguma idiotice dele, e fui expulsa para o seu mundo. Poderia escolher. Isto ou Ark-a-nun. Preferi a Terra porque me pareceu mais interessante. Ark-a-nun era demasiadamente parecido com o inferno, e já estava cansada daquelas paisagens... Naquela época, fiquei puta da vida, mas ao mesmo tempo estava muito curiosa sobre a Terra.

Nunca havia estado aqui, sabe? Algumas de minhas colegas já haviam realizado missões na Terra, e todas retornaram falando sobre os prazeres que poderiam ser obtidos aqui na Europa... E todos aqueles mitos sobre os cavaleiros caçadores de demônios, sobre aqueles padres trancados nas abadias; sobre a caça as bruxas e a Inquisição. Era algo que eu sempre quis ter experimentado, mas não daquela forma...

Fizeram o ritual de passagem, marcaram meu corpo com suas tatuagens de ostracismo e acabei aparecendo em um lugar chamado Lyon, na França. Os primeiros meses foram os mais divertidos, afinal de contas, todas aquelas mulherzinhas ridículas daquelas vilas miseráveis não poderiam competir comigo pelos homens mais atraentes.

As mulheres nas cortes também sofreram com minhas investidas sobre seus maridos, e é claro: fui acusada de bruxaria. Passei quase duas décadas fugindo daqueles bastardos da Inquisição.

No final das contas, minha vida na Terra acabou se tornando algo interessante, porque o único tipo de cara que ficaria comigo eram os proscritos, os alquimistas e os inventores; então de certa forma acabei conhecendo quase todas as suas descobertas científicas e espirituais.

Às Vezes mesmo os avanços mais medíocres eram comemorados como se fossem a coisa mais importante do universo. Sentimentos como entusiasmo e felicidade, coisas que já não sinto há muito tempo...

Queria ter estudado mais em Sodoma, assim poderia ajudado bem mais a sua humanidade.

A coisa que acho mais engraçada que aprendi relação aos humanos e a maneira como vocês vêem os anjos... No fundo, no fundo, eles não são nem um pouco diferentes de nós, demônios, mas devo reconhecer que foram muito mais espertos na maneira de conquistá-los do que meus irmãos. Todas estas catedrais, todos estes conventos. Nem no Quarto Círculo existem tantas igrejas.

Quer um cigarro?

Bem, quando digo "nós", quero me referir aos meus irmãos de planos, apenas para poder me expressar melhor, porque na verdade, mesmo, não considero a idéia de que sou igual a eles. A prova disso é este comunicado que estou lhes enviando, e ate o fato de ter sido expulsa de lá. Temos Anjos Caídos, Demônios, Hordas de sei-la-o-que, magos, Espectros e todo tipo de maldade que você possa imaginar. Sabe para onde os criminosos que você mata, não sabe?

Já fui caçada por meus irmãos diversas vezes desde cheguei à Terra, e sempre pelo mesmo motivo. Acham que falei demais... Mas o que me fez mesmo mudar a idéia que tinha vocês, humanos, foi quando um grupo de jovens alquimistas me ajudou a escapar de uma dessas ciladas dos anjos. Devo minha imortalidade a vocês, humanos, e falar sobre meu mundo e uma das formas que encontrei de retribuir este favor.

Não sei se conseguiram descobrir quem sou, mas sou grata a eles e a vocês magos... Não vá também pensar que os amo... Não estou nem perto disso. Para falar a verdade, às vezes ate odeio alguns de vocês, principalmente, aqueles que se autodenominaram inquisidores. Sabia que eu posso reconhecer um inquisidor em qualquer lugar, não importa em que encarnação ele esteja? Já matei muita gente que nem soube por que morreu. Estavam no lugar errado, na hora errada, e na encarnação errada.

Respeito sua religião... Verdade!... Ate acho que deviam praticá-la mais, apesar dos padres ainda ensinarem muita coisa errada nas escolas, principalmente sobre demônios e anjos. E o pior de tudo é que isto só ajuda a complicar ainda mais a situação para vocês.

Tudo tem uma razão de ser, ate mesmo isto... Eles chamam de "Forma-pensamento", sabia: É alguma coisa com a forma do próprio pensamento no plano astral. Algo todo mundo na Roda pode ter, mas poucos conseguem realmente controlar... Os humanos

também possuem este poder latente... Um pouquinho cada um... Já ouviu a frase "a fé move montanhas?... mas com esta propaganda toda, os iluminados acabam arrumando um montão desta energia e moldando-a conforme suas necessidades. É um círculo vicioso. A própria humanidade se acorrenta.

Ainda há os magos e os alquimistas; aquelas pessoas entre mim e você. Alguém que pode provar que vocês, mortais, não são tão frágeis quanto parecem. Os magos são os humanos que conseguem dominar as Formas-pensamento e os alquimistas são moldadores da alma.

Eles alteram os padrões da Roda dos Mundos e se utilizam desta energia para conjurar seus rituais, impondo sua vontade sobre a natureza.

Quer mais vodka? Esta deveria ser a bebida dos deuses. Comparada com isto, aquela merda do hidromel não serve nem para limpar a garganta...

Então? Onde estava? Ah sim... Certa vez encontrei um daqueles vampiros hindus... Descendentes de Kali, a deusa da morte... E ele me explicou tudo sobre a Roda dos Mundos, sobre os magos e sobre os anjos... Foi uma das melhores viagens que já tive. Falou sobre os espíritos, sobre os demônios, meus irmãos, e sobre a Terra.

Quase tudo que eu já achava que sabia, mas acabei confirmado. Hoje tenho certeza sobre estas lendas. Os Templários acabaram destruindo meu amigo... E durante muito tempo, desejei não ter sobrevivido àquele ataque.

Não me olhe com esta cara... Sei que deve estar pensando "Quem você pensa que é para estar falando de nossa raça?! Você não rouba nossas almas?"

Sim e verdade. Eu roubo almas... Também me alimento de essências às vezes. Agora eu pergunto a você:

Você não come carne? Verduras? Cereais? Eu me alimento de essências... Às vezes fico pensando nisto, mas no final, sempre acabo me convencendo a continuar... Até agora, sabe? A imortalidade é uma maldição.

Acredite, você quer morrer, mas apenas não pode ir... Tem que continuar vivendo.

Eu não consigo encontrar outra maneira. Já tentei! Juro que já tentei! Acho que esse é o quesito para se viver neste mundo; uma alma... Se ao menos eu tivesse uma... Tornaria-me uma híbrida, e talvez isso eu queria. Híbridos são os poderosos e não são escravos de ninguém, sabia?

Talvez sejam menos poderosos que os demônios ou anjos, e sofram muito preconceito lá em Dite, mas isso não importa, porque eles têm uma alma só deles. Acredito que quando me matar, enfrentarei a destruição final. Nada de redenção, nada de voltar ao Inferno.

E é por isto que eu te chamei aqui... Vou te entregar minha essência quanto me for...

Quero que você a guarde em algum lugar bem bonito, e que nunca se esqueça de mim.



CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, como xadrez ou gamão, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG DEMÔNIOS não é uma exceção. No decorrer do Jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu personagem, nos utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Muitos termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício.

Durante o jogo, o personagem realiza as ações propostas pelo jogador/ator. Um demônio não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o jogador não vai pular pela janela ou lutar com um Inquisidor.

E preciso que fique bem clara a distinção entre o jogador e o personagem que ele interpreta.

Fichas de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada personagem. As fichas de DEMÔNIOS encontram-se no final deste livro. Elas NAO devem ser preenchidas; cada jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso pessoal. Esta ficha guarda as características dos personagens, seus Poderes e Atributos.

Mestre ou Narrador: é a pessoa que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros personagens que não são controlados pelos jogadores (os chamados NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os jogadores tentarão resolver.

Aventura: uma história criada pelo Mestre, contendo em si o problema a ser resolvido pelos jogadores. Uma aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas - ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma aventura poderia durar para sempre.

Campanha: uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos personagens, desde a primeira partida. Pode durar algumas aventuras apenas, ou anos e anos de jogo.

Uma campanha equivale a uma série de peças um seriado de televisão, ou novela, nas quais os mesmos personagens vivem diferentes problemas a cada aventura.

NPCs (Non Player Character), personagens não jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar personagens que são controlados pelo Mestre, e não pelos jogadores. NPCs geralmente servem como personagens coadjuvantes nas aventuras, como por exemplo: outros demônios, humanos, inquisidores, magos ou anjos.

Atributos: funcionam como uma forma de transportar, um jogador para o mundo fictício, e estabelecer comparações entre personagens e criaturas. São os Atributos que descrevem seu personagem como ele é.

Os Atributos são em número de 8, divididos em Físicos e Mentais. Os Atributos físicos são: Constituição, Força, Destreza e Agilidade; e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Perícia: é o que determina o que seu personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro ou alquimista. É a perícia que diz o quanto bom ele é em determinada profissão.

As perícias são representadas em porcentagem. Por exemplo: [Alquimia 20], [Astronomia 30]. Um personagem com [Astronomia 30] tem 30% de chance de encontrar determinada estrela no céu. (Joga-se 1 d100 para realizar o Teste).

Pericia com armas: determina o quanto seu personagem sabe lutar com aquela arma. É constituída de dois números, o número de ataque e o de defesa. (espada de fogo 35/30 ou machado celestial 45/30). Mais sobre isto está explicado no capítulo sobre perícias.

Pontos de Aprimoramento: são pontos que um jogador possui para "refinar" a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia. Depende de cada jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor.

Rodada: medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizado para marcar o tempo durante as aventuras (não se esqueça que na Idade Média não existiam relógios de pulso). É uma medida abstrata, e utilizada somente pelo Mestre e jogadores. É o suficiente para todos os personagens efetuarem uma ação.

Teste: em todo RPG, os personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca, ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste.

Teste de Resistência: uma categoria especial de Teste ou Teste de Resistência. Ele é utilizado para saber se o personagem é capaz de suportar uma provação de ordem física, mágica, mental ou de alguma outra origem. Em geral, utiliza-se Força de Vontade (WILL) para Magia e Constituição (CON) para Testes físicos. Se uma Magia, item mágico ou Poder confere um resistência extra contra algum tipo de evento (fogo, por exemplo), jogue os dados referentes e some ao Atributo cada vez que o evento ocorrer (lembre de corrigir o valor de Teste).

Ataque: em DEMONIOS, ataque e defesa são muito simples basta observar-se a perícia de ataque com determinada arma Jogar 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da perícia, considera-se o ataque corretamente efetuado.

Para isto utilizam-se os dados de 1d100 ou o cronometro.

Índice Crítico: divida o valor de Teste de ataque por 4. o valor, arredondado para baixo, e o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice critico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração ou pulmão). O dano, neste caso, é jogado duas vezes e somado.

Ponto de Vida, ou PV: é a forma como representamos a "energia" que um personagem possui. Quanto mais PVs um personagem possui, mais difícil e de matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida, enquanto anjos ou demônios podem chegar ate a 40 ou 50.

Dano: quando um personagem é ferido e perde Pontos de vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de uma personagem chegam a 0, ele desmaia, e perde 1 PV por rodada, ate chegar em -5, quando o personagem morre, e sua alma se junta às outras almas do reino dos espíritos.

Dados: em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados, e não somente dados de 6 lados. Os dados representam a parte aleatória do jogo.

Neste RPG usaremos apenas dados de 6 e 10 faces. As anotações utilizadas são 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d100. 1d4 significa jogar o dado de 6 faces e ignorar resultados de 5 ~ 6, enquanto 1 d8 significa jogar o dado de 10 faces, ignorando qualquer resultado de 9 ou 0 (os dados são lançados novamente, ate que um resultado entre 1 e 8 seja atingido).

Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1 d 1 OO quer dizer dois dados de 10 lados sendo-se um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Caso você não possua dados de 10 faces, você pode usar um relógio digital com cronômetro de centésimo de segundos. Para simular um 1d100, ligue o cronometro e feche os olhos. Conte até 3 e aperte o "stop". Não importa em que tempo parou, mas apenas a parte marcando centésimos de segundos, que vai dar um número aleatório entre 00 e 99.

Este mesmo princípio pode ser aplicado para 1d10. Neste caso, considere apenas o centésimo de segundo.

Planos de existência: O universo é composto de diversos planos espirituais e materiais, uns mais avançados, outros mais atrasados, segundo a Roda dos Mundos.

Cada um destes planos espirituais corresponde a uma denominação na Terra. Temos então Paradísia, reino dos anjos e deuses, Arkanun, consumido pela própria magia; Infernun, um plano ainda mais atrasado e consumido; Spiritum, o reino dos mortos e dos espíritos; Sonhar, o reino dos sonhos; Astral, o reino das idéias e finalmente o inferno, lar dos demônios.

Estes planos estão sobrepostos dimensionalmente, segundo suas próprias vibrações espirituais, de uma maneira praticamente impossível de se representar corretamente usando apenas duas ou três dimensões.

Forma-pensamento: Este é um conceito um pouco complexo. É a energia astral que todos os humanos possuem, capaz de moldar o mundo através da imaginação e da força de vontade. Esta energia permanece latente na grande maioria das pessoas da Terra, com a exceção dos magos, alquimistas e criaturas sobrenaturais. Esta energia pode ser utilizada de forma subliminar através da propaganda e da manipulação das massas.

Para exemplificar melhor este conceito de forma-pensamento. Imagine por um instante uma maçã.

Imagine a cor, textura, aspecto, gosto e tudo mais que você pode esperar de uma maçã. Por um instante apenas, a forma-pensamento de uma maçã foi criada no plano astral, bem na sua frente. E claro que esta maçã desaparecerá em poucos segundos, assim que você continuar a leitura deste texto. Após este parágrafo, sua maçã astral já terá se dissipado.

Imagine agora uma imagem religiosa. Algo que centenas de milhares, quando não dizer milhões, de pessoas pensam todos os dias, durante todas as suas vidas, durante séculos e mais séculos.

Forma-pensamento é a essência do poder dos deuses, das construções astrais e mesmo do céu e inferno. Simplificando: Quanto mais pessoas acreditarem em uma entidade, maior poder ela terá, mais coisas será capaz de realizar.

Pontos de Magia: são os pontos que um personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Funciona como uma "bateria". Quanto mais ponto um personagem possuir, mais poderoso ele será. Magias são explicadas no modulo básico de ARKANUN e TREVAS.

Forma: são as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar.

Caminhos de aprendizado: são divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Foram desenvolvidas por Hermes e Samyaza em 4000 AC. Existem 12 Caminhos de aprendizados: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas (Elementais), Plantas, Animais, Humanos, Spiritum (Naturais), Arkanun e Metamagia (Espaço).

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quanto avançado um mago está em certo Caminho (ou Forma), e os limites que aquele possui em cada Caminho (ou Forma) que escolher.

Rituais: são Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrario dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em Livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago. Rituais também consomem mais pontos de Magia do que os Caminhos.

Demônios: O termo é originário do grego Daemon, que originalmente significa "espíritos iluminados" e segundo a mitologia grega, eram espíritos enviados por Zeus para iluminar, vigiar e proteger a humanidade. Alguns séculos depois de Cristo, a Grécia tornou-se o principal ponto de importância no caminho entre Roma e Jerusalém e o culto aos Daemons ainda era muito grande. Em busca do dinheiro das doações dos navegantes para a Igreja, ao invés dos templos dos Daemons, o papa decretou a proibição do culto a estes espíritos e converteu o nome Daemons para o latim Diabolus. Mais tarde, tornou este culto uma heresia e o resto da historia vocês já sabem...

INFERNO: MANUAL DO PROPRIETÁRIO

Per me si va nella citta dolente
Per me si va nell'eterno dolore
Per me si va tra la perdura gente
Giustizia mosse il mio alto fattore
Fecemi la divina potestante
La somma sapienza e 'l primo amore
Dinanzi a me non fuor cose create
Se non eterne, e lo eterna duro
Lasciate ogni speranza, vol ch' entrate"

Por mim se vai das dores à morada,
Por mim se vai ao padecer eterno,
Por mim se vai a gente condenada.
Moveu justiça o autor meu sempiterno,
Formado fui por divina possançá
Sabedoria suma e amor supremo.
No existir, ser nenhum a mim se avança
Não sendo eterno, e eu eternal perduro:
Deixai, ó vós que entrais. toda a esperança!"

A ENTRADA DO INFERNO

Os sábios divergem em suas opiniões a respeito do Portal que leva ao inferno. Existem dezenas de entradas para o inferno perdidas em Spiritum, e doze ou treze portais principais situados na Terra. Um dos principais deles se encontra nas florestas próximas ao lago Averne, que podem ser encontradas no Sonhar.

Só é possível entrar nos portais que guardam o inferno aqueles convidados ou com autorização de algum demônio. Para tanto, o mortal deve consumar o ritual de entrada no inferno, realizado pela primeira vez em 1219.

Detalhes do ritual serão omitidos, mas o viajante deve estar preparado para sua jornada, pois no inferno as leis físicas, matemáticas, temporais e dimensionais não se aplicam como na Terra, e as grandezas envolvidas estão muito além da compreensão humana.

Somente espíritos ou materiais espirituais podem entrar no inferno. Às vezes, com a permissão de Lúcifer ou Baalzebub, ou através de rituais, um mortal pode ser convidado a entrar nos reinos demoníacos. Satan e tão poderoso, e não diminui suas emanações nunca, que a mera visão de sua forma original causaria a destruição de um mortal ou o corrompimento de sua alma.

Após recitar os versos do ritual, o viajante cairá em um sono profundo, e acordará em uma floresta. A floresta de Averne, no Sonhar. Este é o local onde está o principal e mais famoso de todos os portais, Dighettio.

E um portão aberto construído em ferro, com dizeres escritos em letreiro escuro (no quadro acima).

Após passar pelo portal, o mago descerá uma escadaria composta de 666 degraus, onde encontrará Syn (Pecado), filha mais velha de Lúcifer e guardiã do portal Dighettio.

Syn é uma mulher horrorosa, parte humana, parte demoníaca, filha de Lúcifer que tem a missão de proteger os portais mais afastados. Syn pode corromper a alma de uma pessoa apenas com um olhar. Recomendamos ao visitante que não se aproxime de sua hedionda figura.

Após passar por Syn, o viajante encontrará uma caverna gigantesca, composta de centenas de milhares de penhascos e abismos, chamada de antecâmara, onde se encontram os anjos Ignavos e seus adoradores.

A ANTECÂMARA

A antecâmara, como é chamada, é uma caverna abissal tão gigantesca que não se consegue enxergar suas dimensões. Após sair do ar rarefeito e do frio extremo, pode-se enxergar muitos pontos luminosos no céu, como uma noite estrelada. A única diferença é o vento gelado e as estrelas, que apesar de distantes, a urna primeira vista, parecem girar ao redor de uma estrela maior, muito distante no céu. Cada uma destas estrelas é um Anjo Ignavo.

É impossível enxergar seus exatos contornos, tão distantes se encontram, mas pode-se ouvir seus choros e lamúrias, vozes roucas, de ira, de brados, de lamentos. Rumo de mãos, de punhos estorcidos.

O longo caminho de pedras e rochas que o viajante percorre das escadarias até as margens do rio Aqueronte é iluminado por tochas, e cercado de nevoas e brumas que lembram rostos perdidos em agonia, se observadas por um instante. O caminho tortuoso passa por penhascos e por escarpas, descendo até uma praia de areias cinzentas.

Um viajante poderia observar formas diáfanas, puras e cristalinas, que se movem sobre os rochedos e os penhascos. Formas angélicas movimentam-se naquelas vastidões, como luzes distantes. Figuras de pureza lirial transportam-se através do espaço com a velocidade do pensamento.

Não se pode percebê-las com nitidez, mas lembram vagamente formas humanas, com cabeça, tronco e membros.

GABRIEL

Nos céus do Abismo encontra-se uma criatura de grandeza excepcional e uma perfeição assombrosa. Tão belo que provoca vertigens mesmo nas almas mais perfeitas.

Pousado no penhasco mais elevado e pontiagudo da antecâmara, com longas asas luminosas descendo-lhe sobre as espátulas cintilantes, um anjo de sublime e divina beleza domina o Abismo.

De seu coração jorram poderosas forças sobre o abismo que forma a antecâmara, e milhares de cintilações, como uma chuva de estrelas, iluminam frouxamente as sombras.

Acompanhando o caminho de pedras, formas estranhas e indescritíveis tocadas pela luz se arrastam pelas pedras. Gemidos e Soluços acompanham estas formas, enquanto tentam se agarrar nas rochas que estão nos penhascos.

Gabriel está a uma distância incalculável para os padrões mortais, e mesmo assim serve como única fonte luminosa para todo o abismo antes do rio Aqueronte. Um

viajante levaria milênios para alcançar Gabriel ou os anjos.

Os Anjos Ignavos foram os que não participaram da rebelião

de Lúcifer para a tomada da Cidade de Prata, dezenas de anos atrás. O Demiurge os baniu da Cidade de Prata para a terra, mas muitos destes anjos se arrependeram de sua falha. Foram expulsos do céu, mas o Inferno não os quis receber.

Ficam, então, vagando através do universo, representado pela antecâmara. Ao centro, e como maior estrela da antecâmara está Gabriel, o grande anjo que vela por seus irmãos Ignavos.

CARONTE

Após percorrer os caminhos durante minutos, horas, dias ou meses, de acordo com cada jornada, o viajante chega às margens do rio Aqueronte, o principal rio do Inferno. Em suas margens, dezenas de pessoas moribundas aguardam a vez de serem transportadas pelo barqueiro.

Caronte (também chamado de Charon, Charo ou Caron) era um deus grego nascido em Olympia, filho de Helio (Sol) e Gaea (Terra), lançado ao inferno como castigo de Zeus por ter dado água aos Titãs que se rebelaram contra os deuses do Olimpo, no inicio dos tempos. Como ainda não haviam pessoas vivendo na Terra, Lúcifer o acolheu no Inferno. Caronte recebe almas dos mortos trazidas por Hermes/Mercúrio e levada de barco ate o outro lado dos rios Stirge, Aqueronte, Cocito e Pirefilegêton, através dos Campos Elíseos. Para pagar por seus serviços costumava-se colocar uma moeda na boca dos mortos, costume que ainda sobrevive em algumas regiões da Grécia.

PRIMEIRO CÍRCULO: CAMPOS ELÍSEOS

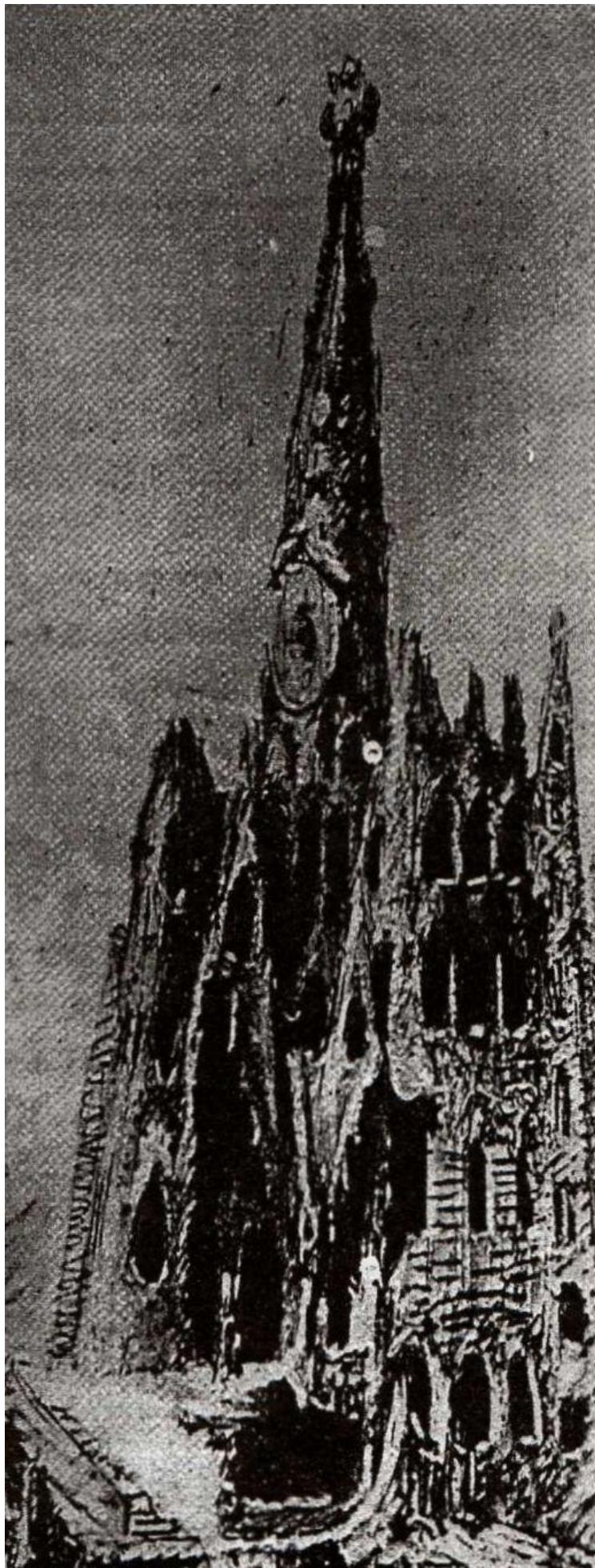
Caronte leva as almas para o local onde ela deveria permanecer. Muitos sábios da Antiguidade, apos sua morte, foram impedidos por Zeus de entrar em Olympus por suas relações e pactos com os demônios de Arkanun, principalmente Magnus Petraak e Marioneah, que ensinaram a eles a matemática, a física e a astrologia.

Exilados de Olympus, Lúcifer e Hades construíram os Campos Elíseos para que os sábios pudessem passar a eternidade. Horácio, Ovídio e Lucano foram os primeiros. Pitágoras, Ptolomeu vieram em seguida, e uma infinidade de poetas, literatos, cientistas, filósofos e pesquisadores também desceram aos Campos Elíseos em busca de paz, conhecimentos e uma vasta biblioteca fornecida por Lúcifer.

Com o tempo, outros sábios se juntaram a eles, para pesquisarem e aprenderem. Abel, Noé, Moises, Abraão, Davi, Lucrécia, Saladino, Platão e Sócrates são exemplos destes sábios, segundo Dante.

Os Campos Elíseos são bosques eternamente belos, cobertos por uma noite serena e eterna Oghma, um anjo de Paradísia, vela por eles no alto do céu do Abismo, iluminando-os e protegendo-os da Guerra Eterna.

Alguns magos consideram os Campos Elíseos e como o único local realmente a salvo do flagelo místico que



acontecerá cedo ou tarde, e utilizam suas acomodações como local de descanso e repouso entre missões.

A principal fortificação dos Campos Elíseos e o castelo de Orfeu, constituído de sete muros e sete portais de mármore. O castelo é feito inteiramente nos padrões arquitetônicos gregos, e é sempre habitado por muitos sábios, poetas e filósofos da Antiguidade. Neste castelo vivem, entre muitos outros: Enéias, Cesar, Camila, Márcia, Lucrecia, Tarquino, Cornélia, Platão, Sócrates, Tales, Zeno, Heráclito e Anaxágoras, além de Virgílio, que guiou Dante através dos nove Círculos.

Os Campos Elíseos são uma impressionante exceção dentro do Inferno. Alguém que estivesse dentro dele sem saber onde está, certamente pensaria ter chegado a um paraíso da Antiguidade clássica. A única diferença seriam as impressionantes visões dos abismos que se pode ter do alto de seus verdejantes penhascos.

TIAMAT

Afastado dos bosques estão os penhascos onde vive Tiamat, o dragão vermelho de sete cabeças e dez chifres. Tiamat já foi chamada de Besta do Apocalipse pela Igreja no século VI. Mas, na verdade, a deusa dragão Tiamat era uma antiga deusa babilônica, dragão primordial do céu e da Terra. Mãe de Lahmu, Lahamu, Anshar e Kishar, esposa de Apsu. Após descobrir os planos de Apsu para destruir os outros deuses babilônicos, Tiamat destruiu Apsu em um combate gigantesco. Após a aniquilação de seu amado, Tiamat teve de combater os aliados de Apsu, que não sabiam do plano deste destruí-los.

Tiamat, como deusa-dragão das profundezas, criou serpentes com ácido ao invés de sangue para defendê-la; o dragão Mushussu (que também habita as cavernas do Primeiro Círculo do Inferno) e uma série de monstros que vivem com ela em suas cavernas (o demônio Ugallu, um cachorro gigante com dentes de bronze, um homem escorpião, a raça dos homens-peixe e onze outros demônios do mundo subterrâneo, além de seu campeão, Qingu).

O herói babilônico Marduk veio para atacá-la. A estratégia de Qingu inicialmente o confundiu, e Tiamat tentou conjurar uma magia sobre ele. A magia falhou, e Tiamat teve de entrar em combate direto com Marduk.

Tiamat tentou mastigar e engolir Marduk, sem sucesso, pois o guerreiro começou a destruí-la por dentro, até conseguir partir seu coração em dois pedaços. Seu crânio esmigalhado completou sua destruição e metade de sua pele foi usada para forrar o céu. Seus olhos se tornaram as fontes dos rios Eufrates e Tigre.

O espírito destruído de Tiamat foi lançado ao Abismo e acolhido por Hades, que deu a ela um reino no Primeiro Círculo do Inferno.

Seu herói, Qingu, vive com Tiamat em sua caverna de ossos gigantescos. A caverna de Tiamat é forrada com milhares de moedas, jóias e tesouros babilônicos que ela levou consigo para o inferno, mas é praticamente impossível se apoderar de todos estes tesouros, pois eles são vigiados cuidadosamente pelos Dragões e seus demônios pessoais.

Com o tempo, Tiamat passou a comandar 27 legiões infernais, compostas de demônios que se assemelham a dragões, e que treinam nos penhascos próximos.

MINOS

Afastando-se dos bosques dos Campos Elíseos, o viajante chega aos portais que levam ao Segundo Círculo.

As portas para o Segundo Círculo são guardadas por Minos, o antigo soberano mitico da ilha de Creta, filho de Zeus e Europa, marido de Pasifae, que pedia um tributo anual de jovens homens e mulheres para o minotauro. Famoso por sua imparcialidade, Minos transformou-se em juiz no inferno após sua morte, ao lado de Aiacos e Radamantis.

Minos avalia cada um dos condenados e apenas olhando profundamente em seus olhos, diz a eles cada um de seus pecados, e indica para qual Círculo os demônios deverão conduzir os pecadores. Apesar de imparcial, Minos é arrogante e mal educado com os viajantes, e não gosta da presença de vivos nos reinos infernais.

O SEGUNDO CÍRCULO

Também chamado de reino dos furacões. Neste Círculo são castigados os luxuriosos, que ficam sendo jogados e arrastados nas pedras por furacões e tornados. O Segundo Círculo é formado por penhascos pontiagudos e afiados, com diversas trilhas permeando estas escarpas. Os tornados jogam centenas de milhares de corpos disformes através dos penhascos, rasgando-os de encontro as rochas e galhos retorcidos das árvores que acompanham os abismos.

Semifarís, Cleópatra e Helena já estiveram por aqui, mas como beleza encarnadas, não foi difícil encontrar "heróis" dispostos salva-las ou negociar sua saída do Inferno.

O cavaleiro Lancelot tem um castelo localizado no topo do penhasco mais alto, com torres de pedra cinzenta, onde vive exilado, por ter traído Arthur.

Sua bandeira vermelha e branca está sempre hasteada, mesmo diante das tormentas e das correntes de corpos dilacerados que passam arrastados pelos furacões. As vezes, Lancelot pode ser encontrado na janela da torre mais alta, contemplando seus domínios, mas quase nunca se dispõe a conversar com os outros habitantes do Inferno. Desnecessário dizer que existem centenas de Succubi que fariam qualquer negócio para passar uma noite com ele.

O viajante pode trilhar através de caminhos por entre as bordas dos penhascos, até descer para o Terceiro Círculo. A jornada pode levar horas, dias ou meses, de acordo com a vontade de Baalzebub, senhor do Segundo Círculo.

Neste Círculo também vivem muitos dos demônios alados, e muitos dos demônios na forma de dragões.

Alem disto, os mais pesados treinamentos para as legiões aladas são feitos nesta região, por entre os furacões e as tempestades de gelo.

TERCEIRO CÍRCULO

O Terceiro Círculo e a região onde estão as almas dos gulosos. O viajante que descer ate o fundo do Segundo Círculo através das encostas chegara até o Terceiro Círculo. Os furacões e tormentas criados para torturar os condenados nos abismos do Segundo Círculo formam uma chuva perpétua de gelo e granizo negro e sujo, que castiga sem dó os glutões que vivem aqui. Os furacões negros com farrapos humanos formam o "aprazível" céu deste Círculo.

No fundo do fosso, centenas de milhares de corpos nus e gordos (muito gordos) estão jogados uns por cima dos outros, pois não ha espaço suficiente para todos, e tentam em vão se proteger da chuva e das pedras de granizo, ao mesmo tempo em que são dilacerados pelas garras e dentes do cão Cérbero, guardião do Terceiro Círculo. Apesar da fome e da falta de comida, os glutões permanecem pela eternidade com os corpos que possuíam quando estavam na Terra.

Neste Círculo, nem mesmo as estradas são inocentes. Muitas delas são pavimentadas com os condenados, que são jogados, empilhados e cobertos com piche fervendo, deixando apenas centenas de rostos enegrecidos formando as únicas passarelas. Para o viajante, e passar por cima dos condenados (não, não ha como evitar isto) ou cair nas grandes fossas entupidas de gente obesa. Alguns visitantes mais piedosos acabaram perdendo seu equilíbrio e caindo nos fossos, e tiveram péssimas experiências sendo pisoteados e esmagados pelas massas.

Cérbero é um mastim gigantesco, metade cão, metade dragão, com três cabeças, cria de Equidna e de Tífon, e irmão de Ortro, o cão monstruoso dos Geriontes. Cérbero também é irmão da Hidra de Lerna e do leão da Nemea.

S6 foi derrotado duas vezes: por Hercules, que o enfrentou como um de seus doze trabalhos; e por Orfeu, que o encantou com sua flauta.

A SERPENTE GIGANTE8CA

No Terceiro Círculo o viajante também pode encontrar a serpente negra sem nome. Um ser monstruoso e gigantesco, cujas presas estão sempre encharcadas de veneno e cujos olhos são formados por dois rostos humanos. A serpente é uma das criaturas mais antigas do inferno. Quando quer se comunicar, seus dois olhos-rostos falam com o viajante, embora isto seja extremamente raro. Ninguém, nem mesmo os maiores sábios foram capazes de explicar a exata origem desta criatura.

HADES

No Terceiro Círculo ficam os reinos de Hades, chamado Tártaro. Construído debaixo de algumas das centenas de corredeiras do rio Cército (formado pelo caldo dissolvido das almas tão impuras que nem direito a um corpo adquiriam) esta a fortaleza de Hades: Tártaro, o castelo de prata e mármore.

Filho de Chronos e Rhea, Hades é o deus grego dos mortos; irmão de Zeus, Poseidon, Hera, Hestia e Demeter. Hades herdou o Terceiro Círculo do inferno em um acordo com Zeus e Poseidon. Sua esposa e Perséfone, uma das mais belas e malignas mulheres da Terra antiga, raptada por Hades na Sicília Hades também é conhecido pelo nome de Plutão (o

rico), dado a ele devido às riquezas minerais que suas terras possuíam.

Hades possui uma armadura especial chamada Hadeia, que faz com que ele seja invisível quando quiser. Invisível em TODOS os sentidos. Hades se torna literalmente o nada, impossível de ser detectado por todo e qualquer meio, seja místico, humano, demoníaco ou angelical.

Muita da arquitetura das ruínas existentes no Terceiro Círculo remonta aos tempos clássicos. Tártaro já foi a morada de diversas gerações de gregos, que formaram verdadeiras vilas muitos séculos atrás. Algumas destas vilas escuras ainda existem espalhadas aqui e ali.

AS DANAIDES

No Tártaro também se encontram as Danaídes.

Danaídes é o nome dado as cinqüenta filhas de Danão, que todas, menos uma (Hipermnestra) mataram e degolaram seus esposos na noite de núpcias.

Devido a seu ato hediondo, foram condenadas pelos deuses gregos ao Tartarus, onde tentam sempre encher de água um tonel sem fundo. As Danaídes formam uma visão macabra. Como todas elas foram degoladas, possuem seus pescoços costurados com fios de prata, e formam uma procissão de mulheres acabadas, vestindo túnicas negras (ou vestidos negros de núpcias) e andando em fila com baldes cheios de água escura, caminham desde o rio Cército ate o tonel. Algumas carregam suas cabeças ensanguentadas. Não costumam conversar com visitantes.

Dentro do Terceiro Círculo, próximo a região onde se debatem os glutões esta o Fosso do Tártaro.

Um pouco muito, muito profundo, onde estão presos os Titãs (forças primordiais da natureza, irmãos de Chronos e possivelmente deuses semi-adormecidos de regiões distantes da roda-dos-mundos). Seus três carcereiros são Gies, Coto e Briareu, conhecidos como Centimanos. Os três centimanos são gigantes com cinqüenta cabeças e cem braços cada um. Cada um deles tem o tamanho de uma pequena montanha, e guardam as bordas do Fosso. Podem ser sentidos a distancia pelos tremores que causam ao solo quando caminham.

O Fosso é tão grande que um viajante levaria dias para percorrer suas bordas. Ainda assim, e muito difícil enxergar os Titãs da borda do Fosso. Sem ajuda divina, ninguém jamais conseguiu sair do Fosso. Os três Centimanos obedecem as ordens de Hades.

TÍFON

Outro habitante do Terceiro Círculo é Tifon, dragão-demônio responsável por 71 legiões demoníacas, compostas de serpentes gigantes e pequenos dragões do tamanho de um homem.

Tifon é um dragão gigantesco de escamas esverdeadas, com cem cabeças de serpente e doze patas de dragão; e por onde passa, víboras venenosas brotam as centenas de milhares. Tem o corpo alado e seus olhos soltam chamas.

Tífon é quase do tamanho de uma montanha, e é considerado uma das mais perigosas criaturas do Inferno. Vive muito afastado das regiões onde os glutões são castigados, mas as vezes vem ate as proximidades do castelo Tártaro para se alimentar dos gulosos.

Foi conhecido na Grécia e no Egito, onde foi aliado de Set. Já chegou sozinho a atacar e destruir metade do Olympus ate ser enfrentado e derrotado por Zeus em pessoa.

Felizmente para os outros demônios, Tífon vive afastado demais das cidades demoníacas para representar uma ameaça.

O QUARTO CÍRCULO

O castelo de Hades e suas vilas gregas fazem fronteira entre o Terceiro Círculo e o Quarto Círculo, mas é possível chegar ao Quarto Círculo passando diretamente pelo rio Aqueronte. Também é possível chegar ao Quarto Círculo seguindo por um de seus afluentes, o rio Cócito.

O rio Cócito apenas atravessa o Terceiro Círculo, constituindo milhares de corredeiras e quedas d'água, e não é navegável nesta parte. Somente quando o Cócito atinge o castelo Tártaro e as vilas e que se torna novamente navegável.

O Cócito e o rio formado pelas almas tão impuras que nem conseguem constituir um corpo, sendo dissolvidas entre outras almas, formando um caldo viscoso, gelado e semi-étereo que corre pelo Segundo, Terceiro, Quarto e Sexto Círculos. Alguém que olhar algum tempo para dentro do Cócito poderá ver grumos e arremedos de faces humanas formadas e dissolvidas dentro do caldo.

Afastando-se das áreas gregas, chega-se ao Vale dos Avarentos, condenados a arrastarem enormes pesos, correntes e sacos contendo milhares de moedas de ouro (mas, se forem retiradas do Inferno, transformam-se imediatamente em chumbo). Muitos deles são cegos, enquanto outros milhares de avarentos possuem as mãos deformadas e permanentemente fechadas.

Em diversos locais deste Círculo, percebem-se aglomerações de infelizes. Onde estes ficam, fontes de moedas de ouro joram de tempos em tempos, e um demônio se oferece para vender a eles a saída do Inferno em troca de determinada quantia. Como as moedas obviamente são apenas para poucos, e os avaros não conseguem segurar mais do que umas poucas moedas de cada vez, por causa de suas mãos deformadas, os condenados neste Círculo vivem se golpeando e brigando eternamente, tentando comprar sua salvação. Outros trocam injúrias e palavrões.

Estas moedas não podem ser retiradas do inferno. Assim como a maioria dos tesouros infernais, se forem levadas para fora dos Círculos, convertem-se em ouro dos trouxas

O Quarto Círculo termina oficialmente em uma praia de areias escuras, onde o rio Estiges(ou Stix) se transforma em uma baía fétida. A partir desta baía, chamada Baía da Discórdia, os demônios de Baalzebub alegam que o lago faz parte do Quinto Círculo, enquanto Hades diz que a baía faz parte do Quarto Círculo e que o Quinto dos infernos começa apenas nos portos da Cidade de Ferro.

PAPE SATAN, PAPE SATAN, ALEPPE

No centro do Quarto Círculo fica a Igreja de Satan.

Uma catedral gótica com torres da altura de sessenta andares, inteiramente construída em mármore negro. Possui portas com dezenas de metros de altura, e centenas de vitrais retratando as atrocidades cometidas pela Inquisição na Terra. Pega a maior e mais imponente igreja gótica existente na Terra e multiplique por cem. Você começara a ter uma idéia do tamanho da Igreja de Satan.

Interessante notar que o nome de Satan vem do hebraico Shaitan, e em muitos lugares no inferno ele é conhecido por este nome. Não possui forma física, sendo onipresente dentro de seus domínios, que não são poucos.

Dentro desta Igreja, estão os clérigos de Satan, responsáveis por sua igreja e manutenção da religião dentro do Inferno. A Igreja de Satan é uma das mais impressionantes do universo, e sua rosácea vermelha e negra tem quatro vezes o tamanho da rosácea de Notre Dame, em Paris.

Centenas de milhares de peregrinos, vestindo robes negros e grossas velas vermelhas fazem suas jornadas através do Inferno, levando a religião para os condenados.

A LAGOA PLATINA

Neste Círculo fica a lagoa Platina. Uma extensa lagoa que atravessa boa parte do território. Como o próprio nome diz, é formada por um líquido gelatinoso formado pelas almas de centenas de milhares de espíritos que perderam seus corpos espirituais. Muitos afluentes do Círculo desembocam neste lago. Quando um viajante se aproxima para observar suas águas, dezenas de rostos fantasmagóricos aparecem na massa gelatinosa e olham de volta para o observador. A referência de Nietzsche sobre o abismo é baseada nesta lagoa. ^

O QUINTO CÍRCULO

Esta parte do Inferno é iluminada magicamente pelas cavernas, que conferem luminosidade avermelhada equivalente a de muitas tochas. O Quarto Círculo termina oficialmente em uma praia de areias escuras, onde o rio Estiges (ou Stix) se transforma em uma baía fétida.

O Quinto Círculo começa na baía da Discórdia (ou segundo alguns, nos portos de Dite) e caminham as margens deste rio de águas negras e borbulhantes (as bolhas são formadas pelos condenados que estão debaixo d'água sendo pisados pelos irados que lutam na superfície).

Este lago negro é chamado de lagoa Estigia, que por sua vez é formada pelo acúmulo de águas do Estiges, afluente Aqueronte, e é neste lago escuro onde está localizada a cidade de ferro chamada Dite.

Neste Círculo ficam os condenados pela raiva. Os irascíveis passam o tempo inteiro sendo provocados pelos demônios que habitam as margens do rio Estiges e por eles mesmos; e permanecem lutando e trocando golpes por toda a eternidade. Seus corpos são dilacerados pelos golpes dos outros irados, e, mesmo em completa agonia, continuam lutando. Os demônios divertem-se fornecendo a eles diversos tipos diferentes de armas e escudos.

Enterrados debaixo das águas pútridas do Estiges estão os raivosos, condenados a serem eternamente pisoteados pelos irascíveis, enquanto a maré alta e baixa faz com que se afoguem constantemente, sendo reanimados pelas pisadas dos que lutam sobre suas cabeças e pelo ar vindo com a maré baixa.

A diferença entre os raivosos e os irascíveis e que durante a vida, os raivosos deram vazão a sua fúria, atacando fisicamente seus oponentes, ao passo que os irascíveis apenas odiavam, sem terem coragem de tomar uma atitude.

Muitos cavaleiros negros e Hellspawns são escolhidos entre os condenados deste Círculo. Os demônios escolhem aqueles que têm menor chance de controlarem sua ira, e os colocam no posto que chamem de Chefes de Hordas.

DITE

No centro da lagoa Stígia fica a Cidade de Ferro de Dite. Uma cidade gigantesca, com mais de dois milhões de habitantes, totalmente cercada por grossos e gigantescos muros de ferro avermelhado pela ferrugem, com apenas dois portos: Norte e Sul. Um fato interessante sobre esta cidade é que ela é inteiramente construída de ferro (já muito enferrujado), retirado das centenas de minas de ferro que podem ser encontradas no Quinto Círculo. O ferro infernal é responsável pela luminescência do abismo nesta região, e dizem os sábios que é um excelente metal para confeccionar armas mágicas (as lanças demoníacas são feitas deste metal).

Flégiás e o nome do barqueiro que navega pela Lagoa Stígia. Flégiás é um personagem da antiga mitologia grega, filho de Ares e de Criseis, que incendiou o templo da Apolo, por este ter violado a sua filha. Foi condenado pelos deuses a ser o barqueiro do rio Estiges.

Dite fica localizada sobre uma ilha no centro da lagoa negra. Suas margens formam charcos fétidos, infestados de sapos, mosquitos transmissores de doenças e cobras venenosas.

Separado da lagoa por grossas muralhas de ferro, possui muitas abadias no formato bizantino, com abadias, domos ogivais, minaretes e torres com centenas de metros de altura, povoada quase inteiramente por demônios. As únicas formas de se chegar a Dite é através dos portões, guardados por muitas legiões de demônios ou voando.

Nesta cidade não vivem muitos humanos. A maioria dos habitantes de Dite pertence às cortes infernais, as legiões demoníacas e aos demais monstros que habitam o Inferno. As poucas almas condenadas que habitam esta cidade são escravos dos demônios que nela vivem.

No alto da torre mais alta de Dite vivem as três Erínias (mães de todas as bruxas Fúrias) Tisifone, Alete e Megera. Erínias significa "bondosas" em grego, um sobrenome dado para bajulá-las, e, por conseguinte tentar escapar de sua terrível cólera no caso de chamá-las com um nome ruim. São divindades violentas, nascidas do sangue de Uranus quando este caiu sobre o inferno, fazendo com que elas estejam entre as deusas gregas mais antigas e poderosas. São forças primitivas, que não reconhecem a autoridade de deuses jovens. São deusas poderosas, cujos conselhos até mesmo

Zeus obedece. Às vezes deixam o Inferno, passeando por Olympus e servindo de oráculo para os deuses.

Medusa, a górgona, também faz residência na cidade de Dite. Tem a cabeça costurada ao corpo por um cordão de prata, e seu poder de transformar qualquer pessoa que olhe para seus olhos em pedra e uma das principais armas dos demônios da cidade contra intrusos ou visitantes indesejados.

Aiacos e Radamântis, os outros dois juízes do inferno também fazem residência nesta Cidade, assim como muitos duques infernais. Baalzebub e sua corte vivem em castelos nesta cidade, de onde governam o Quinto e o Sexto Círculo.

Em Dite fica a universidade de Paradesa, no distrito de Agartha, onde se pode aprender ou estudar qualquer tipo de arte oculta ou magia negra.

A FONTE STÍGIA

O rio Estiges é formado pela confluência das águas do Aqueronte e pela fonte Stígia.

A fonte Stígia, em sua nascente, é guardada por dezoito legiões de demônios. Foi nesta fonte que Thetis banhou Aquilles para lhe conceder invulnerabilidade, e dizem que qualquer habitante da Terra, Arkanun ou Paradísia que se banhe nas águas desta fonte se tornara invulnerável, desde que conheça os rituais certos.

A fonte fica a algumas horas, dias ou meses de viagem de barco pelo rio Estiges, partindo do porto sul de Dite até a nascente deste rio. Somente aqueles com a permissão de Anúbis ou Baalzebub podem banhar-se na fonte Stígia.

A RODA DA FORTUNA

Localizada a alguns dias de viagem a oeste de Dite está uma pequena ilha formada por crâneis de incontáveis vítimas e condenados. Nesta ilha fica a roda da Fortuna, a mítica roda onde qualquer pessoa pode tentar a sorte. Chances iguais de encontrar riquezas, amores, poder e fortuna, e ao mesmo tempo, catástrofes, doenças, desgraças e a morte.

A Roda da Fortuna existe desde a criação do Inferno, e tem servido de oráculo para aqueles que se dispõe a consultá-la. Pode trazer riquezas, ou até mesmo a saída do Inferno ou castigos ainda piores.

O SEXTO CÍRCULO

Nas margens opostas da lagoa Stígia fica o Sexto Círculo. Formado por arcadas, sepulturas e tumbas incontáveis, os demônios e condenados que aqui residem vivem em mausoléus gigantescos iluminados por lanternas medievais. Neste Círculo são condenados os hereges. Seu habitante mais famoso é o imperador grego Anastácio.

O exército dos templários condenados pela Igreja em 1314 também forma uma pequena legião independente neste Círculo. Os cavaleiros, banidos injustamente da Terra pela força-pensamento de milhões de fieis, vieram a incorporar os exércitos injustiçados de Baalzebub. São ao todo 120 cavaleiros, todos com feições esqueléticas carcomidas, portando armaduras completas de batalha e armados com

lanças machados e espadas, que percorrem os mausoléus e cemitérios em grupos, patrulhando o Círculo.

Os condenados ficam enclausurados em tumbas ou enterrados vivos pela eternidade. Não é um Círculo muito extenso, começando as margens da lagoa Stígia e terminando em um penhasco gigantesco que dá acesso ao Sétimo Círculo. Os vapores nauseantes e o cheiro fétido de cadáveres também é uma das maiores características deste Círculo.

A COVA

Dentro do Sexto Círculo fica um lugar conhecido como a Cova. Um buraco com cerca de oitenta metros de diâmetro, com quinze de profundidade, onde ficam jogados os condenados que perderam a consciência. Dentro da Cova, as "formas esquisitas" assemelham-se a lesmas humanas sem braços nem pernas, cegos ou com olhos cor de leite, que ficam se revolvendo umas sobre as outras, as centenas de milhares. É impossível ao viajante se comunicar com elas, pois não possuem mais consciência, pensamento ou vontade.

SODOMA E GOMORRA

Neste Círculo, afastado da região das tumbas e mausoléus está as cidades-estado de Sodoma e Gomorra, lar das Succubi e Incubi, governado pelas Rainhas Lilith e Bittrettir e pelos reis Bersa e Bara. Em Sodoma vivem cerca de meio milhão de habitantes, entre demônios membros da corte infernal, heróis de Arkanun, Anjos Caídos e convidados terrestres.

Na cidade de Gomorra vivem mais de um milhão de habitantes. É um reino de prazer e luxúria muito ornamentado e rico, contrastando com o resto do Sexto Círculo. Poções do amor podem ser negociadas nesta cidade, bem como os serviços das Succubi e Incubi.

Sodoma possui torres elevadas, sempre muito bem adornadas e extremamente bem protegidas pelos numerosos demônios guardiões. Todas as deusas prostitutas que não moram no Distrito de Venus (na Cidade de Prata) estão aqui.

O SÉTIMO CÍRCULO

Descendo pelas escarpas, em algumas horas, dias ou meses chega-se ao Sétimo Círculo. Pode-se fazer o percurso de barco, guiado por Charon através do rio Flegeton, a partir do Aqueronte, ou descer as escarpas do Sexto Círculo ate os vales do Sétimo Círculo, onde ficam os violentos. Este Círculo é um dos maiores do Inferno, e esta dividido em três compartimentos, ou regiões, como eles os chamam.

A entrada deste Círculo é guardada pelo Minotauro, criatura metade homem, metade touro, nascido de um touro e de Pasifae, mulher do rei Minos, em Creta. Guardava o labirinto de Knossos e suas vítimas eram sete garotos e sete meninas enviados todos os anos por Atenas. Foi morto por Teseus, com a ajuda de Ariadne (filha de Minos). Após sua morte, tornou-se guardião do Sétimo Círculo do Inferno. O Minotauro tentou atacar Dante, mas foi impedido por Virgílio. Espalhados pelo Sétimo Círculo estão destroços do labirinto original, e diversas construções de aspecto semelhante.

ATAFON

Também chamado de grande anjo do Abismo; e o embaixador da Cidade de Prata no Inferno. Serafim com milênios de idade foi designado por Christos para anotar, verificar e vistoriar o inferno, com a autorização dos dragões. Atafon é um ser maravilhoso, constituído de luz e matéria espiritual mais nobre e elevada. Mora em uma choupana humilde construída com troncos, cipós e palha nas florestas que constituem o Setimo Círculo, onde vive uma rotina tranquila, conversando vez por outra com viajantes, ou mesmo demônios que ali residem, trazendo eles algum conforto e sabedoria.

A CIDADE DOS MORTOS

Neste Círculo reside a segunda maior cidade do Inferno, conhecida como a Cidade dos Mortos. É um complexo com mais de dois milhões de pessoas que vivem na completa podridão e devassidão. Nos seus portões esta afixada uma placa de bronze onde se pode ler "Não amamos Deus, nosso mestre é o Dragão".

O caminho que leva o viajante a cidade dos mortos é semelhante ao calçamento das velhas cidades coloniais do Império Português. As pedras escuras, as paredes das casas úmidas, de uma umidade indefinível. A agua escorría pelas vielas escuras (lembre-se que nesta parte do Abismo não ha quase nenhuma luz vindo dos "céus"). Portas carcomidas e um cheiro morte e terror acompanham o visitante.

Pessoas com cabelos desgrenhados e feições leprosas vivem nesta cidade. Ao contrario de Dite, onde vivem os demônios seres de Arkanun, na Cidade dos Mortos vivem as almas dos humanos. "Humanos" apenas na concepção da palavra, pois observar as legiões de mendigos, pestilentos e leprosos não lembra ao viajante nada que se assemelhe a um ser humano.

Conta-se que Jesus Cristo desceu ate os Infernos antes de subir ao Paraíso, e visitou a Cidade dos Mortos.

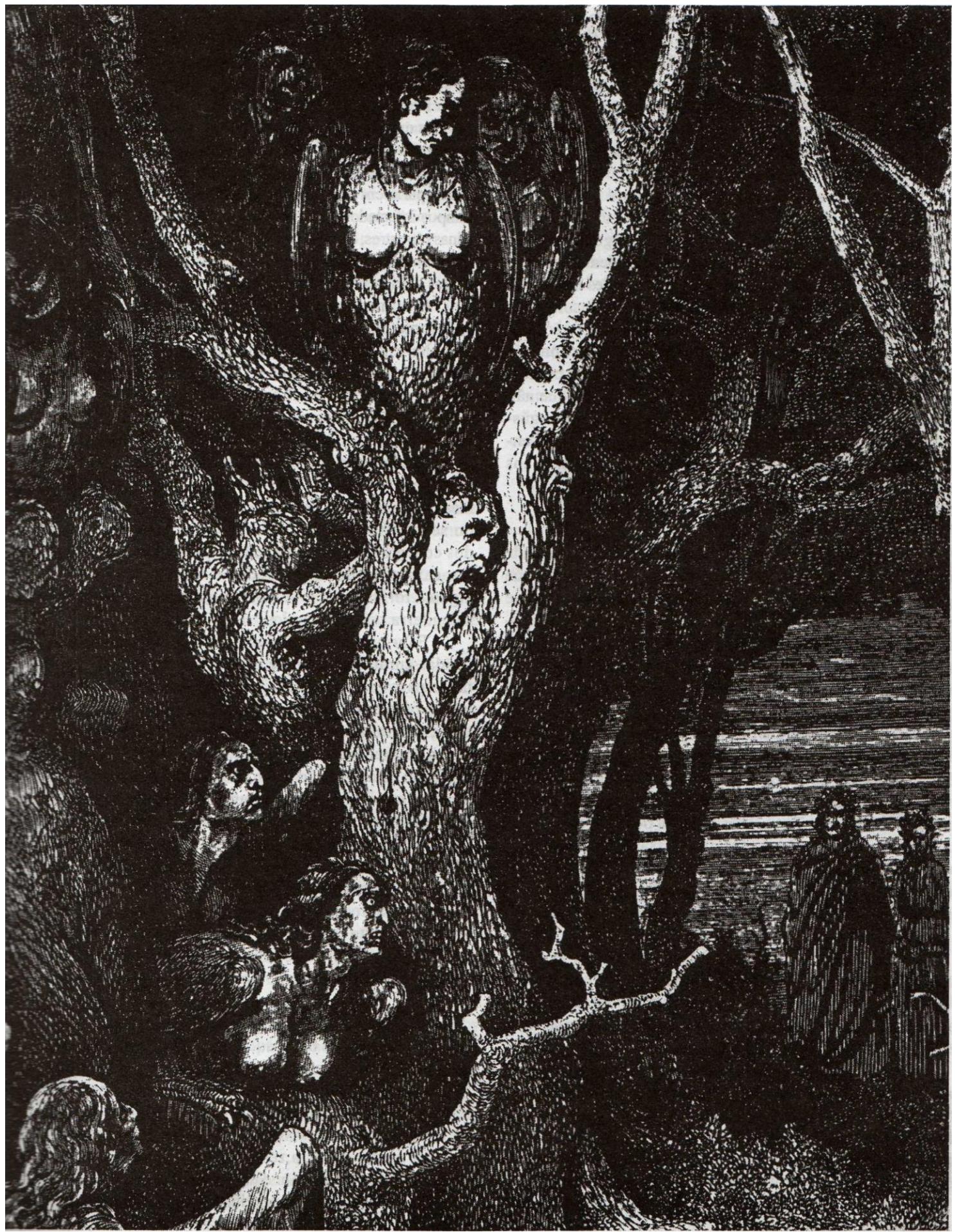
Em uma região central desta cidade reside o ser conhecido como Anão. Um ser baixo, com apenas um olho na frente, vestindo roupas de couro curtido e sempre carregando um molho de chaves nas mãos. As chaves são das correntes e algemas que prendem centenas de pessoas (novamente o termo "pessoas" é um eufemismo do autor). Em um templo gigantesco localizado no coração da Cidade dos Mortos.

Estas correntes não podem ser partidas por nenhuma força menor que a divina. Muitos condenados estão há séculos privados de sua liberdade, bem como líderes que não utilizaram bem seus dons na Terra, prisioneiros da guerra celestial ou magos cujos inimigos possuíam os contatos corretos.

O PRIMEIRO COMPARTIMENTO

Um pouco mais afastado da Cidade dos Mortos ficam os territórios visitados por Dante. O Sétimo Círculo é dividido em três compartimentos.

Neste primeiro compartimento são punidos todos aqueles que em vida foram violentos com os outros, ou com as posses dos outros.



O rio Flegeton se divide em três rios neste Círculo, e o primeiro destes afluentes desemboca em um lago de sangue fervente chamado Sanguinus, onde ficam milhares de violentos, queimando o tempo todo com o sangue de suas vítimas pregressas.

Ao redor desta lagoa gigantesca estão legiões de centauros armados com flechas envenenadas que causam uma dor terrível nos que são atingidos por elas. Nesso e Quíron são os líderes destes centauros.

Um dos líderes dos demônios deste Círculo é Átila, o huno. Átila deveria ter sido um condenado, mas se revoltou e atacou os centauros, conseguindo assim escapar do lago de sangue. Ninguém jamais havia feito isto antes, então os demônios maiores decidiram dar a ele o comando de duas legiões infernais.

Muitos vampiros milenares dormem em mausoléus localizados nesta região do inferno. Seus mausoléus não costumam ser grandes, na medida em que seus ocupantes passam a maior parte do tempo em Sonho, e ficam ocultos dos olhares curiosos que por lá passarem. Aqueles que não desejam ser perturbados, ou estão tão carregados de angustias que decidiram afastar-se de tudo e todos podem ser encontrados nesta região, mas os demônios aconselham aos visitantes não perturbarem estes vampiros milenares.

O BOSQUE DOS SUICIDAS

Caminhando pelo Sétimo Círculo e afastando-se do vale onde fica o lago Sanguinus, o viajante chega até um bosque gigantesco composto de árvores retorcidas e negras, quase desfolhadas e todas com feições que lembram as de um ser humano em agonia. O segundo compartimento é chamado bosque dos suicidas, e nele ficam os que cometem violência contra si mesmos ou contra seus próprios bens, apesar do "bosque" já ser quase uma "floresta".

Os suicidas são transformados lentamente em árvores negras e retorcidas, onde ficam durante uma eternidade, ponderando sobre o que fizeram e revivendo mentalmente os últimos momentos de sua vida até passar o tempo natural que sua vida teria na Terra. Durante este período, as Harpias que habitam esta região do Inferno passam o tempo arrancando as folhas das árvores (e causando imensa dor aos suicidas com isto) ou destruindo os galhos e arranhando os troncos retorcidos destas. A seiva destas árvores flui como o sangue, porém negro como carvão.

As Harpias são as criaturas que conduziam as punições para os crimes contra os deuses; monstros metade mulheres, metade pássaros, nascidas milênios atrás, com garras afiadíssimas e aparência assustadora. As Harpias mais famosas são Ocypete, Aello e Celaeno.

Dentro destes bosques macabros estão aqueles que foram violentos contra suas propriedades. Estes infelizes são condenados a passar a eternidade fugindo de cães ferozes, que os desfiguram e os dilaceram. Enquanto os cães partem em busca de uma nova vítima, os pedaços dilacerados lentamente se recompõem, tingindo o chão de terra de sangue.

Os bosques também abrigam espíritos e outras entidades espirituais malignas.

HITLER

Afastando-se muito dias de viagem para o leste encontra-se um dos locais mais temidos do Inferno, o Reich.

De longe se pode ouvir o barulho ensurdecedor dos *panzers* e aviões que sobrevoam esta área desolada e estéril. Criado apos a década de 40, possui centenas de milhares de soldados provenientes dos esquadrões da SS nazista, treinando manobras de guerra sem parar em seus tanques destruídos e enferrujados. Em seus campos infestados de arames farpados, bunkers, metralhadoras, minas terrestres, barreiras de aço e concreto, exércitos de demônios semi-decompostos carregando a suástica treinam sob o comando dos oficiais da SchutzStaffel.

O comandante chefe do nazismo, Adolf Hitler, foi transformado em uma gigantesca fênix negra, semelhante ao desenho estampado nas bandeiras dos exércitos alemães, e vive em um lago de sangue no centro da área de guerra. Trata-se de uma criatura extremamente violenta, irracional e temido pelos próprios soldados-demônios.

Muitos demônios dos outros Círculos sentem-se realmente incomodados com a presença do câncer nazista, principalmente os Anjos caídos, guerreiros nobres por natureza; mas pouco foi feito para impedi-los, pois as armas de guerra do século XX assustam os demônios menores, acostumados com a invulnerabilidade às espadas, lanças e machados dos cavaleiros da Idade Média, e muitos duques tentam de alguma forma utilizar-se do arsenal bélico dos nazistas em sua guerra contra os anjos.

Fábricas foram criadas a partir das fábricas reais destruídas durante a guerra, e muitos condenados foram arrastados para estas fábricas fantasmas, para fabricar material bélico para os *panzers* nazistas. Apesar das armas serem antigas, dizem que as versões demoníacas são realmente capazes de grandes estragos contra os anjos. O ferro de Dite utilizado na confecção deste novo armamento provou-se realmente capaz de causar estragos em um ser etéreo.

Os nazistas não possuem nenhum poder político no Inferno, nem representantes em Dite, sendo considerados pela maioria dos duques como um problema interno a ser resolvido, ignorado ou destruído.

Enquanto treinam, os demônios aguardam impacientemente a volta do 4º Reich sobre a Terra, quando os poucos ocultistas e feiticeiros nazistas da ODESSA conseguirem abrir os portais do Inferno para eles.

TERCEIRO COMPARTIMENTO

Afastando-se do bosque dos suicidas, o viajante chega aos desertos escaldantes, devastados por grandes chamas de fogo. Neste deserto estão os violentos contra Deus, contra as artes e contra a natureza.

Nestes desertos vivem alguns ciclópeos, gigantes com dezenas de metros de altura, responsáveis pela proteção deste compartimento. Os ciclópeos andam em grupos de três ou quatro, e carregam árvores negras retorcidas como clavas.

Estas “clavas” nada mais são do que suicidas escolhidos pelos ciclopas.

Um dos afluentes do rio de sangue Flegeton chega até o deserto de areias escaldantes, passando pelo bosque dos suicidas, onde forma outro lago de sangue fervente.

Neste ponto, o rio fica tão quente que é comum chamas brotarem de suas “água”. Peixes negros e estranhos semelhantes a arraias nadam nesta parte do rio. Nas margens, ficam centenas de pássaros egípcios chamados Ba, com corpo de corvo e cabeças vagamente humanas.

Neste deserto estão condenados a viver eternamente aqueles que foram violentos contra a natureza, destruindo em vida florestas, plantas e animais sagrados para Gaia. Os condenados vagam pelo deserto sempre sedentos, e os oasis que enxergam estão sempre afastando-se deles, como miragens que nunca chegam. Estes desertos possuem infinita dimensão para todos os lados, exceto para os que se mantêm na trilha que leva ao Oitavo Círculo.

ANÚBIS

Da trilha pode-se avistar a pirâmide negra de Amduat (ou Anuat, como preferem os filhos de Anúbis), pertencente a Anúbis, deus-chacal egípcio dos mortos e soberano dos desertos do Sétimo Círculo.

Set também possui um monumento encravado nas areias escaldantes, mas é Anúbis quem reside neste compartimento, cercado de suas legiões de demônios cabeça-de-chacal.

Nesta pirâmide construída inteiramente com pedras negras, reside Anúbis, Maat e seus filhos, responsáveis por pesar as almas dos mortos em uma balança e designar o final de uma pena ou aumento de um castigo.

Pode-se também observar, de tempos em tempos, os espectros das legiões egípcias em marcha: quinhentos a mil homens vestindo túnicas e armaduras que lembram as usadas pelos soldados do antigo Egito, marchando como uma tropa a pé, carregando com eles uma arca de ouro e bronze, onde levam as suas leis através das vilas e cidades dos desertos.

A Esfinge também habita os desertos flamejantes do Sétimo Círculo, assim como a serpente azulada Nehebkau, que mede quase dois quilômetros de comprimento e esconde-se debaixo das areias escaldantes, próxima a algum Oasis e sempre a espera de alguma vítima desavisada.

Os que foram violentos contra as artes são condenados a arrastarem pelo deserto enormes sacos amarrados com correntes onde estão todos os objetos que destruíram em vida, bem como o brasão de sua família para mostrar aos outros a vergonha que causaram.

No lago de sangue formado pelo rio Flegeton ficam os sodomitas, obrigados a ficarem imersos no sangue borbulhante

Ao final da orla do Sétimo Círculo estão penhascos muito íngremes para se escalar.

Pode-se descer ao Oitavo Círculo de barco, com o auxílio de Caronte, pela parte Oeste do Inferno, ou descer os paredões até o Oitavo Círculo.

Pode-se ainda pedir ajuda aos demônios alados que vivem nestes paredões, cujos lares são escavados na rocha das escarpas, que farão o serviço em troca de algum pagamento.

Ο LAGO DE SANGUE

No centro deste deserto fica o que os anjos chamam de lago de sangue, formado pelo rio Flegeton. Neste imenso lago vive um pássaro antediluviano gigantesco, com quase cem metros de altura, asas negras enormes, patas do tamanho de moinhos, e olhos na forma de imensas fogueiras. O lago possui alguns quilômetros de raio, e a gigantesca ave, que lembra um corvo disforme, domina a região.

Quando na Terra, foi um imperador responsável pela morte de milhões de pessoas. As civilizações antigas guardaram seu nome como o de uma fera indomável.

No Inferno, ainda manteve a fúria dos líderes e dos conquistadores. O pássaro é temido em todo o inferno, e o autor deste livro não está autorizado a revelar seu nome, pois a simples mentalização de seu nome pelas pessoas na Terra causaria uma sintonia com este monstro, que também vibraria na direção da superfície, e não demoraria para que estas vibrações causassem algum tipo de terremoto, guerra ou outra perturbação grave.

GERIONTE

Geronte é nome de um gigante que possui três cabeças e cujo corpo é tríplice até a cintura, isto é, possui três toros unidos em uma mesma cintura. Filho de Crisaor (filho de Gorgo e Poseidon) e Calirroe (filha de Oceanus). Habita a Ilha de Eritia, no rio Estiges. Sua riqueza consiste em um rebanho de ovelhas cuja lã é feita de prata, guardada pelo cão gigante Ortro. Esta Ilha, Eritia, possui diversos portais que a conectam diretamente com Arcádia, próximo a região das Hesperides.

GERION

Não confundir com Geronte; Gerion é um dragão enorme com rosto humano, e as patas dianteiras de leão, que vive nos paredões entre o Sétimo e o Oitavo Círculo. Dante e Virgílio pediram a ele que os levasse para Malebolge.

Gerion é responsável por duas legiões pequenas de demônios alados, que teriam nestas escarpas.

Gerion também guarda e protege o Sétimo Círculo, ao lado de Anúbis. Já foi confundido muitas vezes com a Esfinge e por esta mesma razão, não gosta de visitantes.

Ο ΤΕΩΝ

Uma das coisas mais importantes que se pode notar no Inferno é a presença do Teon; um vento frio e forte que circunda todos os Círculos do Inferno. Formado pelos lamentos das almas desesperadas que, através da acústica dos penhascos, circula por todos os domínios do Abismo. Este vento é muito importante para os habitantes do Inferno, porque retorna ao viajante sempre após o mesmo espaço de tempo, que estabelece uma medida para que os condenados se

consolem. A incapacidade de se medir o tempo e uma das provas mais dolorosas do Abismo, somente reservada para os maiores pecadores.

MALEBOLGE (O OITAVO CÍRCULO)

Descendo os paredões que o separam do Sétimo Círculo, está Malebolge, lar dos fraudulentos. A descida é tão enorme que se formam nuvens avermelhadas ou rosáceas (que estão localizadas no nível dos paredões mais altos) nos céus de Malebolge, dando a falsa impressão de que se trata de um local aberto. A luz mística ilumina estas nuvens por cima, dando a todo o Oitavo e o Nono Círculo uma iluminação avermelhada fraca.

Malebolge é inteiramente constituído de areias cor de ferrugem, e está dividido em dez territórios concêntricos, chamados de compartimentos.

O PRIMEIRO COMPARTIMENTO

No primeiro compartimento são punidos os alcoviteiros. Todos aqueles que viveram de fofocas, metidos na vida alheia, espalharam boatos a respeito de namorados e casos têm seu lugar garantido aqui.

Nele, os Alcovitas, demônios peludos com chifres e patas de bode, cada um com três metros de altura ou mais passeiam por entre as gentes com seus açoites.

Existe uma legião inteira de demônios desta casta, e eles tem a função única de punir todos os condenados deste compartimento, aplicando-lhes surras cada vez maiores.

Os corpos dos alcoviteiros, marcados por talhos enormes, contorcem-se ou tentam inutilmente escapar dos golpes, mas dificilmente conseguem descanso.

Neste compartimento está um castelo muito desabitado, construído com pedras negras e com um imenso fosso ao redor. A porta descomunal traz uma ponte elevadiça permanentemente abaixada por sobre o fosso, mas nenhum demônio jamais teve coragem de entrar neste castelo. Os poucos que tentaram entrar não retornaram.

O SEGUNDO COMPARTIMENTO

Após caminhar por trilhas no alto dos montes de gente, o visitante chega ao segundo compartimento, ou o terrível esgoto dos infernos.

O segundo compartimento é um fosso de proporções grandes demais para qualquer humano calcular, preenchido ate a borda com excrementos e fezes de todo tipo de criatura, de todos os outros Círculos.

Dutos enormes de metal enferrujado despejam a cada momento toneladas de esterco sobre as cabeças dos condenados que estão presos neste fosso: os aduladores e as mulheres lisonjeiras. Todos os puxa-sacos, bajuladores e lambe-botás são jogados nos esgotos infernais. E pode-se avistar uma multidão deles jogados uns sobre os outros e misturados as fezes. Vez por outra, pequenos grupos de demônios de couro avermelhado, asas, rabo e chifres sobrevoam o fosso para verificar se está tudo em ordem.

O mal cheiro exalado deste compartimento é provavelmente o maior de todo o inferno, e mesmo os demônios não conseguem permanecer muito tempo neste lugar.

O TERCEIRO COMPARTIMENTO

Passando através de pontes suspensas de ferro, o viajante pode atravessar os campos de esterco, e chegar ao terceiro compartimento, onde são punidos os Simoníacos ou o mercado das coisas sagradas.

O terceiro compartimento é constituído por campos vastos, perfurado por dezenas de milhares de buracos onde ficam colocados de cabeça para baixo todos aqueles que na Terra ou em Arkanun fizeram mercado das coisas sagradas. Presos sem poder se mover, os simoníacos ficam enterrados de cabeça para baixo, e vez por outra os Imps (pequenos demônios servidores) jogam água quente nos buracos, ou queimam-lhes os pés com galhos negros em brasa. Imóveis e claustrofóbicos, os vendedores das relíquias sagradas gritam inutilmente por socorro, formando um coro macabro por todos os campos do terceiro compartimento.

Um dos "habitantes" mais ilustres deste compartimento, Segundo Dante, é o Papa Nicolau III.

O QUARTO COMPARTIMENTO

A algumas horas de viagem a pé do terceiro compartimento está o lar dos impostores que se dedicaram a arte divinatória. Tais falsos adivinhadores são punidos com o rosto e o pescoço voltados para as costas, pelo que são obrigados a caminhar ao reverso.

Milhares de homens e mulheres retorcidos caminham desengonçadamente através dos campos rochosos do quarto compartimento. Este não é um campo muito grande, e dele podem-se ouvir os gritos vindos do quinto compartimento, onde ficam os trapaceiros que negociaram seus cargos públicos ou roubaram seus amos.

Também podem ser encontrados restos de bolas de cristais falsas, baralhos rasgados de tarot, estatuetas de gnomos e anjos, cristais e uma infinidade de parafernálias utilizadas pelos condenados quando eram vivos.

O QUINTO COMPARTIMENTO

O viajante que caminhar mais algum tempo chegara a um gigantesco poço de piche borbulhante, onde são punidos os que roubaram o povo em seus cargos públicos. Após o século XX, os demônios tiveram muito trabalho para quase triplicar o tamanho dos poços de piche fervente, para acomodar os novos inquilinos. Destes povos saem os materiais para construção de estradas e outras vias nos outros Círculos Infernais.

Espremidos entre dezenas de milhares de condenados, os trapaceiros exibem bolhas avermelhadas e diversas queimaduras causadas pelo piche fervente, enquanto demônios alados armados com tridentes furam e rasgam as barrigas daqueles que tentam escapar.

O poço de piche é urna grande atração para os demônios, que às vezes juntam-se para assistir os condenados.

Muitas legiões fazem seus treinamentos próximos ao poço de piche, e volta e meia utilizam-se dos condenados coma alvos para seus experimentos bélicos.

O SEXTO COMPARTIMENTO

Malebolge é inteira cortada por pontes de metal ou pedra, que passam por cima dos diversos poços, lamaçais e rios de sangue, fezes e águas negras, tornando possível ao viajante ou aos demônios que aqui vivem caminhar sem problemas através dos compartimentos, apenas observando os torturados

O sexto compartimento é um terreno grande também, formado por um charco fétido onde são lançados os hipócritas, que são condenados a vestir pesadas capas de chumbo dourado, e a caminhar descalços sobre areias escaldantes. Vez por outra, os demônios alados gostam de arrancar um destes condenados e jogá-los aos avarentos no Quarto Círculo, somente para vê-los despedaçar o hipócrita e arrancar-lhes as capas de chumbo dourado pensando ser ouro.

O SÉTIMO COMPARTIMENTO

O maior e mais importante dos compartimentos de Malebolge, onde ficam os ladrões. Dos primeiros compartimentos do Oitavo Círculo já é possível avistar as torres com quilômetros de altura pertencentes à Malebolge, senhor do Oitavo Círculo. O sétimo compartimento fica totalmente ao redor de suas torres, e para chegar a seus domínios é necessário atravessar por uma ponte gigantesca de pedra os campos onde os ladrões são torturados.

Nestes fossos profundos, centenas de milhares de condenados nus ficam tentando fugir de serpentes horríveis cujas mandíbulas pingam veneno. Em desespero, muitos são pisoteados e tem seus ossos quebrados pela turba fugitiva. Enquanto muitos outros são picados pelas serpentes em sua perseguição. Aqueles que são picados morrem em poucas horas, envenenados de maneira agonizante. Todos os que são mortos nesta confusão se transformam lentamente em cinzas, e renascem como serpentes gigantes também. Vez por outra, os condenados conseguem matar alguma serpente, ou elas se tornam tantas que começam a se atacar mutuamente. Quando uma serpente é destruída, ela se converte em cinzas, renascendo homem em poucas horas.

O mar de gente e reptéis pode ser avistado do alto das torres gêmeas, duas torres douradas revestidas de ouro e marfim, com quase dez quilômetros de altura, cujas torres mais altas ultrapassam as nuvens avermelhadas dos paredões. Chegando ao Sétimo Círculo. Nesta torre vivem os demônios mais poderosos da legião de Malebolge.

O OITAVO COMPARTIMENTO

Atravessando as arcadas da Torre de Malebolge, chega-se ao oitavo compartimento, um aterro enorme onde ficam os maus conselheiros condenados a queimar pela eternidade. Labaredas de dezenas de metros erguem-se sobre os corpos de inúmeros condenados de diversas épocas terrestres, vestidos cada qual segundo seu tempo. As chamas consomem os corpos dos maus conselheiros, que quando viram cinzas são lenta e dolorosamente convertidos novamente em carne, somente para serem queimados novamente.



Alguns demônios afirmam que os gritos de agonia dos condenados são, para eles, música da mais alta qualidade. Diomedes e Ulisses foram condenados a queimar neste Círculo.

O CAVALO DE TRÓIA

Entre as edificações e monumentos localizados neste compartimento, temos o Cavalo de Tróia, morada de Sinon de Troia, conselheiro que autorizou o recebimento do cavalo de madeira pelos troianos. Como castigo divino, foi condenado a morar para sempre no monumento que derrotou sua nação.

O NONO COMPARTIMENTO

O viajante que continuar a jornada através das pontes de Malebolge chegara à principal área de treino dos demônios. O nono compartimento é um deserto onde se encontram os semeadores de cismas e escândalos civis e religiosos. Os condenados são usados como alvos pelos demônios em treinamento, que os retalham com suas espadas, lanças e machados. Quando um condenado cai, ou é retalhado, ele se transforma em cinzas, e renasce poucos minutos depois, somente para ser perseguido e estraçalhado novamente.

Este compartimento é governado por dois demônios gêmeos, Iblis e Eblis-AI-Quadin, que mantêm presos vários sábios da Antiguidade, principalmente líderes árabes e otomanos.

Seu prisioneiro mais importante e conhecido como "grande M", pelo qual muitas legiões de anjos muçulmanos já tentaram invadir o Inferno, infelizmente sem sucesso até agora.

DÉCIMO E ÚLTIMO COMPARTIMENTO

Após ver as áreas de treinamento dos demônios, os visitantes passam pelo compartimento onde estão sendo punidos os falsários, que ficam jogados aos milhares em um único fosso, cobertos com ulceras fétidas e enfermidades nauseantes. Neste fosso se encontram também os falsos alquimistas, punidos por Hermes e Samyaza, pesquisando sem sucesso uma cura para as enfermidades a que são submetidos. Aqui se encontram também os falsários de moedas e notas, acometidos de uma terrível sede; os que falaram falsamente são atacados por uma febre eterna.

O ÚLTIMO CÍRCULO

Ao passar por todas as centenas de pontes que permeiam Malebolge, o visitante chega a beirada do Nono e último Círculo do Inferno. Aqui vivem os gigantes que outrora atormentaram a humanidade, e foram punidos por Deus e pelos anjos com o Dilúvio. São em número de 104, mesmo número que os nephalins, apesar de apenas 62 viverem aqui.

Os gigantes e os nephalins são os híbridos filhos dos anjos e dos humanos. Os gigantes possuíam estatura e força descomunal, e os nephalins eram humanos capazes de se recordar de suas encarnações anteriores.

Os restantes ainda dormem (ou caminham) sobre a Terra, esperando o dia em que os demônios tomarão o mundo dos humanos. Entre os monstros estão Caco, Anteu, Tifo e Ticio. Alguns gigantes mantêm suas próprias vilas, enquanto outros vagam por campos desolados. Um viajante que esteja com sorte pode pedir a eles que baixem até o Nono Círculo, como fizeram Dante e Virgílio. Caso tenham de descer as escarpas, a viagem pode demorar algumas horas, ou alguns dias, dependendo da vontade dos soberanos do Inferno.

Conforme o viajante vai descendo as escarpas, a temperatura cai vertiginosamente, e nevascas atravessam todo o caminho de descida. Após descer algumas dezenas de quilômetros, o viajante já é capaz de avistar ao longe a Torre dourada de Lúcifer onde vive o anjo caído e seus nobres colegas de guerra.

Pode-se avistar os contornos do último Círculo, perfazendo algumas dezenas de quilômetros de diâmetro. A neve, escarpas e as nuvens geladas fazem o papel de céu nesta área.

HEL

Neste Círculo ficam os reinos congelados de Hel, deusa da morte da mitologia nórdica. Seu castelo de torres de jade fica logo na entrada do Nono Círculo, permanentemente coberto de neve e gelo. As almas dos guerreiros cruéis, sádicos ou desonrados mortos durante a Idade dos Vikings acabou sendo transferida para seus domínios. Possui centenas de legiões vikings sob seu comando, e pode também trazer um morto de volta à vida.

Balder, o deus mais bonito da mitologia nórdica, vive junto com Hel em seu castelo desde que foi morto pelo deus cego em uma artimanha de Loki, tocando lindas canções que às vezes podem ser ouvidas pelos condenados do Oitavo Círculo. Balder espera no castelo de Hel pelo dia do Ragnarok, quando as forças do bem invadirão o Inferno para libertá-lo.

CAÍNA

O primeiro compartimento do Nono Círculo chama Caína, onde ficam presos os traidores do próprio sangue. Caim é o líder deste território, às vezes agindo com conselheiro dos demônios.

Ele é considerado o primeiro assassino da história humana, matando seu próprio irmão, Abel. Como castigo, Deus o condenou a vagar para sempre na Terra, se nunca poder enxergar a luz do sol novamente. Satan o encontrou próximo a cidade de Enoch, e ofereceu a ele poder como o governante de seu próprio território. Caim é um dos poucos chefes demoníacos com permissão para transitar entre o Inferno e a Terra, e é tido como o conselheiro de todos os assassinos. Apesar de sua fama, Caim não comanda nenhuma legião de demônios, preferindo agir sozinho quando necessário.

Os condenados deste compartimento vivem enterrados no gelo, e sofrem de dores terríveis devido ao frio. Outros encontram permanentemente transformados em estatuetas de gelo, de onde podem ouvir e sentir o mundo ao seu redor.

O rio Cócito é o único que chega até esta região, onde transforma em um rio parcialmente congelado. Muitos dos

condenados ficam submersos no rio, tentando inutilmente escapar da crosta de gelo que o recobre, onde ficam permanentemente congelando e se afogando.

O CASTELO DE MORDRED

Neste compartimento também vive o famoso cavaleiro Mordred, filho do rei Arthur, em seu castelo coberto de neve e gelo. Mordred foi trespassado por Excalibur, e ainda nos dias de hoje ostenta a armadura prateada com o talho e o ferimento, que se recusa a cicatrizar. Às vezes, Morgana Le Fey vem de Avalon para visitá-lo.

ANTENORA

A segunda região do Círculo chama-as Antenora, onde se encontram os traidores de seu povo. Este pequeno território é governado por Antenor, e é considerado novo dentro do inferno. Antenor (um general troiano que traiu seu povo, auxiliando aos gregos) e seu governante. Antenora foi criada aproximadamente em 1000 AC.

Dentro destas regiões gélidas, estão alguns mamutes da era glacial, criados magicamente por Antenor e seu conselheiro mago Alcmenoste, e que vivem em bandos nas pastagens congeladas.

PTOLOMÉIA

A terceira região do Círculo chama-se Ptolomeia, onde ficam os traidores dos amigos. Sua região é marcada pela existência de um gigantesco lago com três mil metros de raio de (na falta de urna palavra melhor) caldo espiritual esverdeado.

Na verdade um lago com a consistência de um mousse, formado pela alma semi decomposta dos traidores dos amigos, constituída de um emaranhado pastoso de carne, sangue (esverdeado) e gelatina semitransparente. Também é chamado lago de Hibernação.

O lago possui quase quinze mil metros de profundidade (semelhante à fossa das Marianas na Terra) e é habitado pelos chamados Elder Gods.

Seres negros semelhantes aos peixes abissais que podem ser encontrados em fotos e reportagens sobre as fossas marinhas, só que centenas de milhares de vezes maiores. Polvos com cem braços e outras criaturas nunca antes vistas na Terra ou Arkanun também habitam estas profundezas.

É dentro deste lago de hibernação onde estão os traidores dos amigos, metamorfoseados em peixes disformes com feições humanas, que passam a eternidade fugindo dos monstros marinhos que habitam as profundezas infernais.

O POSTO DE VIGÍLIA

Nestas planícies e montanhas congeladas está localizado o posto de embaixadores da Cidade de Prata. Uma pequena fortificação de aspecto exterior gótico, recoberto de neve e gelo, porém muitíssimo confortável em seu interior.

Nesta fortificação vivem os quatro embaixadores da Cidade de Prata no Nono Círculo, Irus, Urus, Tera e Temp. Todos eles são provenientes do distrito de Venus, na Cidade

de Prata, e revezam-se como embaixadores dos céus no Castelo de Lúcifer. Todos são Serafins, com milênios de idade e uma sabedoria e paciência quase infinitas.

JUDECA

Região central e mais profunda do Inferno (com exceção do Fosso), a Judeca e a terra dos traidores de seus benfeiteiros. Seus três governantes são Judas (traidor de Christos, que se encontra atualmente foragido na Terra), Brutus e Cássio (traidores de Cesar). No centro da Judeca ficam o Fosso e a Torre dourada de Lúcifer, morada do portador da Luz.

O CASTELO DOURADO

Contrastando com a paisagem desolada e coberta de gelo do último Círculo esta o fabuloso Castelo Dourado, lar dos Anjos Caídos. Com torres de centenas de metros de altura, cobertas por pedras douradas que lembram muito o ouro e o mármore mais nobre da Terra, ergue-se o castelo onde vive o soberano do inferno, Lúcifer, ao lado de duas dezenas dos mais velhos Anjos Caídos.

O castelo é responsável pelas decisões administrativas estrangeiras referentes ao Inferno. Desde o fim da guerra direta entre Céu e Inferno, o castelo tem a função principal de diplomacia. Nele são realizadas as Assembléias Demoníacas, onde os líderes de cada território se reúnem para debater sobre algum assunto de maior ou menor importância.

No Castelo Dourado estão portais para quase todos os outros reinos, bem como saídas para todas as cidades infernais.

Foi por um destes portais que Dante deixou o Inferno quando esteve em visita, no século XIV.

FOSSO

Um lago de sangue borbulhante localizado no centro do inferno. Mesmo a região ao seu redor ainda permanece castigada. Foi criado com a queda dos anjos de Lúcifer no Inferno, há dezenas de milhares de anos atrás (ou milhões, dependendo do tempo que o observador utilizar).

Os anjos foram jogados nesta cratera, onde permaneceram durante algum tempo mergulhados no próprio sangue. Lúcifer, com a ajuda de Satã, foi o primeiro a se erguer do Fosso, e após isto, ajudou seus irmãos a se recuperarem e a organizarem o inferno como hoje o conhecemos. O lago de sangue quente permanece em memória a queda dos anjos após a Primeira Rebelião.

Este fosso e a região onde está são considerados os pontos mais baixos do inferno (desconsiderando a fossa gelatinosa formada no compartimento de Ptolomeia, onde os demônios não ousam mergulhar).

A SAÍDA DO INFERNO

Dentro do Castelo de Lúcifer ficavam três portais de saída do inferno. Um para a Terra, um para Spiritum e um para Paradísia Alighieri utilizou-se do portal central em sua visita, chegando à região de Spiritum conhecida como Purgatório. Estes portais estão sempre fechados, e são

guardados por muitos demônios extremamente poderosos, tornando praticamente impossível a saída de qualquer pessoa

não autorizada pelos Senhores Demoníacos.

A HISTÓRIA DO INFERNO

Satã é o melhor amigo que a igreja já teve,
pois ele a manteve próspera todos esses anos

- Anton Szandor LaVey

O COMEÇO DE TUDO

A história dos demônios, como era de se esperar, esta intimamente ligada a história dos anjos e a guerra celestial.

Diz a Bíblia: assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada nele, pois não existe luz sem a escuridão. Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na Orbe terrestre apos a chegada do Demiurgo e do Ancião dos Tempos a Paradísia foi Satã. Shaitan no original hebraico.

Da mesma forma que Jeová, Satã não possui um Avatar (como os hindus chamam a representação material de um deus na Terra), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza. Alguns sábios especulam que Satã possui uma forma, mas, assim como Jeová, sua verdadeira forma é impossível de ser percebida. Satã permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios, encarnando uma fração de Spiritum ainda sem um nome definido.

LUCÍFERE A REBELIÃO

O começo da criação do inferno está ligado a Cidade de Prata, portanto daremos a seguir uma pequena explicação sobre a origem dos céus (Para maiores detalhes, veja o RPG ANJOS: A CIDADE DE PRATA).

A Cidade de Prata surgiu em 15.000 AC, quando a entidade conhecida como Demiurge venceu a barreira que separa Edhen de Paradísia, e decidiu criar um local para viver.

Em sete dias, Jeovah criou a Cidade de Prata, ao redor do monte mais alto de Paradísia, chamado Aramesh. No inicio dos tempos, a Cidade de Prata era for nada apenas pelo Castelo Júpiter, localizado no ponto mais alto do monte Aramesh, onde viviam as almas recém recrutadas entre as esferas superiores de Spiritum; pelo castelo de Oostegor, morada de Lúcifer e seus anjos, e pelo Solarium, onde viviam os primeiros anjos criados por Jeovah (que passou a ser chamado Deus ou Demiurge pelos anjos).

Não se sabe ao certo qual a relação entre o Ancião dos Tempos e o Demiurge, mas o fato é que neste período o Ancião já ocupava a torre mais alta do castelo Júpiter, observando a Cidade de Prata e contando as horas para o dia do Juízo Final.

Lúcifer, Lucibel ou Lightbringer, o Portador da Luz, foi o primeiro e o mais poderoso de todos os anjos, segundo em poder somente para Deus, e governou a Cidade de Prata durante mais de dois milênios. Sob o comando de Lucibel, os anjos derrotaram as raças antigas e se estabeleceram como senhores absolutos de Paradísia. Ergueram os campos de

Marte ao redor do castelo Júpiter, e o majestoso Castelo de Oostegor, entre Marte e Júpiter, onde viviam os grandes anjos.

O CASTELO DE OOSTEGOR

A morada dos primeiros anjos era chamada de Oostegor. Um castelo de proporções gigantescas, aproximadamente do tamanho de uma metrópole na Terra, e apenas inferior em tamanho ao Castelo Júpiter.

Do alto de seu comando, Lúcifer era adorado por anjos e espíritos de toda a criação. Viu a construção da Terra se desdobrar diante de seus olhos maravilhados. Viu a criação dos homens, dos animais e das plantas.

Viu um mundo que poderia ser seu para governar.

Sua mente vislumbrou a possibilidade de guiar a criação deste novo mundo, e moldá-lo segundo suas próprias formas, mas Deus nunca daria a ele a chance de criar a Terra segundo suas próprias visões, estando Lúcifer apenas um passo atrás do poder absoluto.

Então Lúcifer fez o impensável: desafiou o poder de Deus.

A PRIMEIRA REBELIÃO

A rebelião de Lúcifer não foi de toda infrutífera.

Ele conseguiu reunir quase um terço dos anjos da Cidade de Prata em seus exércitos e subiu novamente a Júpiter, onde encontrou Christos, filho do Demiurge sentado ao lado direito do criador. Naquela época, Christos era conhecido apenas como "The Son" (o filho).

Segundo todas as escrituras terrestres, Christos é a entidade mais poderosa da Orbe Terrestre depois dos deuses de Edhen. Ele foi criado por seu pai a sua imagem e semelhança, e na ausência de Lúcifer, declarou-se novo governador da Cidade de Prata.

Junto a um terço dos anjos do céu, Lúcifer ergueu a rebelião. Utilizando o Castelo Oostegor como base de operações, os exércitos celestiais comandados por Lucibel tomaram a Cidade e lutaram bravamente, enfrentando quase o dobro de suas forças e resistindo. Chegaram a vencer completamente as falanges de Miguel, e a primeira ordem de Protetores.

Lúcifer e seus marechais tentaram tomar o Solarium, quando Christos ergueu uma espada brilhante como mil sois e enfrentou Lúcifer e seus anjos sozinhos. A luta prolongou-se por uma eternidade, e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou neste dia; e depois escureceu para sempre. Durante a luta, Christos destruiu permanentemente todo o lado direito do rosto de Lúcifer.

Apos a queda de Lúcifer, as falanges celestiais enfrentaram, em grande vantagem numérica, os últimos anjos

rebeldes e os derrotaram, enviando os para um fosso espiritual, em um local ainda sem nome, onde deveriam arder em seu próprio sangue ate o final dos tempos.

Se não fosse pela força de vontade de Lúcifer e seus marechais, e pela ajuda direta de Satã, os anjos rebeldes estariam presos no abismo ate o dia do Juízo Final.

O castelo de Oostegor, morada de Lúcifer, foi destruído durante a rebelião, mas alguns dizem que partes deste Castelo ainda podem ser encontradas na faixa de asteróides entre os planetas Marte e Júpiter. Dos Campos de Marte, na Cidade de Prata, pode-se ainda avistar as ruínas do fabuloso castelo, assim como do Nono Círculo do inferno.

Conta-se ainda que muitos anjos não tomaram partido nem de Lúcifer, nem do Demiurge, ficando a margem da batalha celestial. Finda a rebelião, o Demiurge baniu esta terceira falange da Cidade de Prata. Alguns permaneceram em Paradísia, enquanto outros se refugiaram na Terra.

INFERNO

Lúcifer chegou ao inferno, onde foi recepcionado por sua filha, Pecado (Syn).

Syn foi criada da cabeça de Lúcifer, no momento exato em que decidiu tomar a Cidade de Prata. Repugnada por seu pai, havia sido expulsa de Paradísia antes da Rebelião.

Durante a queda de Lucibel, quando o anjo ainda estava reunindo seus exércitos, a maldade de Syn havia chamado a atenção de Shaitan, que a presenteou com uma fração de Spiritum ainda sem nome.

Lúcifer decidiu chamar a região de Abismo ou Fosso, nome que vigorou ate a chegada de Baalzebub e suas grandes legiões demoníacas. Ate hoje o inferno também é chamado pelos demônios mais antigos de Abismo.

Lúcifer e seus anjos caídos formaram uma cratera de proporções fenomenais, ficando mergulhados no lago borbulhante de sangue negro que se formou onde hoje é o nível mais profundo do Inferno. Ali permaneceram por setenta gerações.

Com a ajuda de Pecado e Shaitan, Lúcifer e os primeiros Anjos Caídos emergiram do lago de sangue, e tomaram para si a região de Spiritum conhecida como "O Fosso".

HADES

Os dois próximos deuses a cruzar a fronteira entre Edhen e Paradísia foram Gaea (Gala, a mãe terra) e Uranus (o pai, o céu). Tiveram doze filhos, chamados Titãs, e povoaram partes dc Paradísia. Um de seus filhos, Chronos também se rebelou contra seu pai Uranus, e assim como Lúcifer, combateu seu criador.

Armado com a lança do destino, confeccionada por Gala com uma mistura de todos os metais existentes, Chronos castrou Uranus e arremessou seus testículos para a Terra, onde as espumas formadas pelo sêmen de Uranus e pelas águas do mar deram origem a Aphrodite, deusa do amor, é a mais antiga deusa a pisar na Terra, em 10.000 AC.

Chronos assumiu o domínio da região Sul de Paradísia, junto com seus irmãos Titãs (Oceanus, Thetis, Ceo, Phebe, Hiperion, Thea, Crio, Euríbia, Japeto, Climene e Rhea).

Chronos (que muitos sábios acreditam ser apenas outra forma do Anião dos Tempos) teve seis filhos com Rhea: Réstia, Demeter, Hera, Zeus, Hades e Poseidon. Alertado por

um Oráculo de Spiritum (novamente, alguns estudiosos acham que Chronos foi avisado por si mesmo no futuro) que seria derrotado por seu filho rnais jovem, Chronos decidiu devorar



todas as suas proles.

Rhea, quando o sexto filho nasceu (Zeus), decidiu esconde-lo do pai, moldando uma pedra na forma de uma criança, que Chronos devorou pensando ser Zeus. O deus verdadeiro foi enviado para a Ilha de Creta, na Terra, onde os dactilos (demônios de Arkanun refugiados na Terra) cuidaram dele ate que atingisse a idade adulta.

Com a ajuda dos Centimanos (seres gigantescos com cem braços e cinqüenta cabeças que moram no monte Olimpo), Zeus atacou os Titãs e os derrotou, aprisionando-os em uma região negra de Spiritum, que mais tarde se tornaria o Quarto Círculo do Inferno. A seguir, libertou seus irmãos do ventre de Chronos. Apos a derrota dos Titãs, Hades, o irmão de Zeus, foi presenteado com o castelo Tártaro e ficou responsável pela região dos mortos. Construiu varias fortalezas próximas a seus domínios, e junto a Tifon, o demônio-dragão egípcio, organizou o reino dos mortos. Hades manteria contatos com Olympus, com a Terra e com Arcádia durante os próximos milênios, ligados ao Tártaro através do rio Stix.

Sua esposa Perséfone, uma das mais belas e malignas mulheres da Terra antiga, raptada por Hades na Sicília por volta do ano 1500 AC. Hades também é conhecido pelo nome de Plutão (o rico), dado a ele devido as riquezas minerais que suas terras possuíam.

SET

Era filho de Nut, deusa dos céus na Cidade Dourada de Rá e irmão de Osíris, Isis, Anuíres e Nephtys.

Nephtys era esposa de Set, mas como Set não havia lhe dado nenhum filho, esta se deitou com Osíris e teve um filho: Anúbis, o chacal, que foi abandonado ao nascer porque Nephtys sabia que Set o destruiria se descobrisse sua verdadeira natureza.

Quando o deus Osíris estava na Terra, preparando-se para tomar posse das civilizações egípcias, Set preparou-lhe uma armadilha. Junto a 72 deuses, arranjou um banquete no maior salão da Cidade Dourada de Ra, onde apresentou a todos um maravilhoso baú, dizendo que aquele que coubesse perfeitamente dentro deste baú seria seu dono. Assim como os outros deuses, Osíris entrou no baú para experimentá-lo. Assim que Osíris entrou no baú, Set o prendeu com chumbo derretido e o mandou para a Terra, onde o enterrou debaixo de uma árvore em um Oasis longínquo.

Quando Isis ficou sabendo disto, desceu a Terra para encontrar seu amado, e apos muitos séculos de busca, finalmente o encontrou. Usando a magia do deus cobra Buto, Isis foi capaz de reanimá-lo, e ficar com Osíris tempo suficiente para ter um filho, chamado Horus.

Quando Set descobriu o que estava acontecendo, desceu a Terra e despedaçou o corpo de Osíris em 14 pedaços, espalhando-os pelo Egito. Isis e Nephtys procuraram por todos os pedaços de Osíris, e encontraram 13 (ficou faltando seu pênis, que havia sido devorado pelo deus-caranguejo dos pântanos). Com a ajuda dos deuses Thoth e Horus, as deusas da Cidade Dourada de Ra concederam a Osiris a vida eterna, embalsamando seu corpo.

Após este incidente, esconderam-se nos pântanos de Buto até Horus estar forte o suficiente para poder vingar seu pai.

Horus, já adulto, apresentou-se ao supremo tribunal dos deuses de Paradísia (composto por Ra, Zeus, Odin, Christos, Brahma e Amaterazu) e pediu o trono de Set. Os deuses chamaram Neith, a deusa fortuna, e esta decidiu que Horus era o legítimo governante do Egito. Set foi banido de Paradísia e da Terra, e acabou encontrando Pecado (Syn), filha de Lúcifer, durante suas expedições nas regiões negras de Spiritum.

Set recusou-se a integrar o inferno, preferindo criar seu castelo em Spiritum. Alem disto, recomendou que Anúbis tomasse seu lugar como deus dos mortos, e assim aconteceu. Os habitantes do inferno ofereceram a Anúbis o 3º compartimento do Sétimo Círculo, e construíram a pirâmide negra de Amduat.

A ÁRVORE DA VIDA, A QUABALLA E O QLIPHOTH

Em Paradísia, apos a descoberta da Árvore da Vida, que corta todos os planos de existência, alguns anjos foram enviados a Aasgard para estudar Yggdrasil (o nome da Árvore mágica da Cabala para os nórdicos).

Junto a Hermes e seus filhos, onze anjos analisaram e descobriram os poderes da Árvore dos Mundos, e cada um deles se tornou responsável por um ramo da árvore. A eia foi dada o nome de Quabal, e cada um destes dez anjos se denominou Sephirah (plural Sephiroth). Eram eles Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Mahlkoot (o reino). Entre cada um destes Sephiroth esta um Path (Caminho), em um total de 22 Paths, representados por um Anjo e por uma carta de Tarô específica. Cada um destes Paths corresponde a uma Ordem de Magos na Cidade de Prata. A árvore da Cabala deu origem as Formas e Caminhos da magia.

O décimo-primeiro anjo, Chorozon, após ter vislumbrado o ramo proibido da Árvore da Vida, foi corrompido e acabou se tornando um demônio, sendo acolhido por Lúcifer como governante do Sétimo Círculo do Inferno. Lá, ensinou a alguns demônios (chamados Qlippos) as mesmas regras que os anjos aprenderam, para que pudessem se opor aos Sephiroth.

Mais tarde, os dez Qlippos tornaram-se grandes generais das legiões demoníacas. Seus nomes são: Thaumiel (Anjo Caído, os dois gêmeos de Deus); Ghagiel (imobilizador); Satariel (encobridor das verdades); Gashekiah (fazedor em pedaços); Golachab (incendiário); Thagirion (fazedor de disputas); A'arab Zaraq (dispersor de religiões); Samael (o enganador); Gamaliel (o obsceno) e Lilith (a mulher má).

Lilith se tornou a primeira Succubus, e a rainha das três (Lilith, Bittrettir e Ereshkigal). Ereshkigal, também chamada Allatu, é a deusa suprema do Underworld (mundo subterrâneo) assírio. E amante de Nergal e considerada irmã de Ishtar.

Bittrettir, de acordo com a mitologia hebraica, surgiu quando Deus jogou fora o que restou da argila primordial com a qual ele criou os seres humanos. Os demônios juntaram esta argila com o sangue de Baalzebub e construíram uma belíssima mulher chamada Bittrettir.

A SEGUNDA REBELIÃO DOS ANJOS E O DILÚVIO

Uma vez estabelecida a Cidade de Prata, os anjos tornaram-se desejosos das mulheres humanas, mas foram proibidos pelo Demiurge de descer a Terra para procriar. Os anjos rebeldes, liderados por Samyaza, desceram dos céus em 4.500 AC, escolheram cada um uma mulher, desobedecendo as ordens de Christos, e tiveram filhos com elas. Ensinaram as suas mulheres e filhos sua magia e feitiçaria, repassando os caminhos de Hermes para os humanos.

Os híbridos entre anjos e humanos constituíam duas raças distintas:

- Os gigantes, filhos dos anjos, tornaram-se criaturas enlouquecidas, destruindo tudo a sua volta.
- Os nephalins, humanos que não esqueciam sua verdadeira natureza, nem perdiham a memória, mesmo após diversas reencarnações.

Os gigantes devoravam tudo o que encontravam pela frente, para saciar sua fome destruidora. Acabaram com as plantações, com o gado e alguns passaram a atacar as vilas e cidades. Mataram tantas pessoas que o grito de seus espíritos alcançou os céus. Miguel, Gabriel, Rafael, Suryal e Uriel baixaram seus olhares para a Terra e viram o sangue que corria dos humanos por causa dos ataques dos gigantes. Sob comando divino, o Dilúvio cobriu a Terra (ou a parte da Terra onde se passa esta história) e destruiu os maus.

Os anjos fugitivos foram capturados e mantidos enterrados no Abismo por mais de setenta gerações. Depois foram acorrentados pelas mãos e pés no deserto de Dudael, condenados a sofrer sob o fogo brando ate o dia do Juízo Final.

ARKANUN

Do outro lado da Terra na terceira Orbe solar esta o mundo de Arkanun. Logo abaixo da Terra na roda dos mundos, Arkanun começou a se deteriorar por causa do uso da magia. Muitos de seus habitantes, principalmente os magos mais poderosos, começaram a mudar, tornando-se figuras demoníacas muito parecidas com as gárgulas encontradas nas Igrejas Góticas (a semelhança entre as imagens não é uma coincidência).

No período após o Dilúvio, alguns magos de Arkanun conseguiram cruzar a barreira mística que separa os mundos de Arkanun e Terra (como se sabe, o fluxo místico impede ou dificulta muito que os habitantes de um mundo desloquem-se para um mundo superior ao seu na hierarquia da Roda dos Mundos). Estes antigos demônios, sábios condescendentes da matemática, filosofia e física, ensinaram muitos dos sábios da Antiguidade, entre eles Pitágoras, Platão e Sócrates. Das historias sobre Arkanun surgiram as lendas sobre Atlântida (cujo nome descrito era Ark-a-nun).

Estes magos-demônios (que não eram nem bons nem maus, pois esta definição ainda não existia) estabeleceram-se

na Terra e ensinaram suas artes para os humanos. Nesta época, a palavra Daemon significava habitantes de Spiritum ou "espíritos iluminados"; anjos da guarda, enviados por Zeus para cuidar das pessoas na Terra, em retribuição aos dístilos (demônios de Arkanun) que cuidaram dele na Terra quando era um bebê.

BAALZEBUB E ASTAROTH

De 2.500AC a 2.000 AC, a Terra encontrava-se governada pelos deuses gregos, egípcios, assírios e babilônicos. Neste período, Baal era o deus da fertilidade e da criação entre os mesopotâmicos, Zebub era o deus escaravelho (semelhante ao deus escaravelho egípcio Khepera); Dagon era um deus marítimo aliado de Poseidon no controle dos mares terrestres; Hastur era o deus da guerra assírio e Astarte era a deusa-mãe da montanha. Todas estas entidades, apesar de nativas do plano de Arkanun, influenciavam a vida na região da mesopotâmia neste período.

Os outros deuses nascidos em Arkanun escolheram como morada na Terra o outro lado do mundo (Aztecas, Maias e Incas), ficando intocados durante quase trinta séculos. Estes deuses, de nomes impronunciáveis, criaram uma civilização fantástica, sob o comando de Quetzacoatl (a serpente alada) e viveram em paz e tranquilidade até a chegada dos anjos, no século XV.

Certa vez, Baal teve de enfrentar seu maior inimigo, demônio de Infernun conhecido como Zebub, senhor das moscas e da pestilência. Zebub havia destruído mais de dois terços das plantações do mundo conhecido, e a população da Terra seria exterminada se os dois maiores magos da Antiguidade não se reunissem para atacá-lo.

Os deuses, em companhia de outros grandes guerreiros e feiticeiras como Astarte, Nergal, Anaali e Ishtar enfrentaram Zebub em uma batalha mística que durou quase dois anos. Tal guerra ficou conhecida como o episódio dos dois sois na mitologia assíria. Os deuses guerreiros derrotaram Zebub, mas ao custo de todas as vidas dos combatentes.

Alem disto, a forma maléfica de Zebub amalgamou-se com o rei Baal formando uma entidade denominada pelos sábios de Baalzebub, que precipitou-se ao Underworld.

Chegando ao fosso, Baalzebub percebeu que sua nova forma corrompida possuía mais poder do que poderia imaginar, perdendo apenas para Lúcifer e Satã.

Aclamado como o terceiro dos três, Baalzebub derrotou Orcus, o fundador da Cidade de Ferro, e tomou Dite para si, transferindo muitas das temíveis hordas demoníacas de Arkanun para o Underworld, que era como os antigos chamavam o Inferno.

Com a chegada destas grandes legiões de demônios, surgiu entre os Anjos Caídos no Inferno um sentimento de retomada da guerra contra a Cidade de Prata.

Para amenizar estes conflitos entre o Inferno e a Cidade de Prata, o Arcanjo Atafon e designado para servir de embaixador no Abismo, e constrói uma residência com a autorização dos Dragões em uma das regiões mais profundas do Abismo.

O Inferno começa a tomar a forma que conhecemos nos dias de hoje. Com a chegada dos novos demônios, vindos dos portais de Arkanun, foi necessário dividir o Fosso em Círculos, e direcionar as legiões demoníacas de acordo com suas principais características, adequando-os aos diversos tipos de clima dentro dos círculos.

O nome "Círculo" não esta bem correto, porque na verdade, as regiões não são exatamente circulares. Existem bordas elípticas, grandes planaltos e regiões intermediárias, e algumas passagens diretas de Círculos mais afastados para os mais interiores. Estas regiões estão dispostas umas sobre as outras, como grandes camadas dimensionais, que não obedecem nenhuma das leis físicas conhecidas, o que também torna o inferno impossível de se mapear.

Neste período, o inferno adquire uma característica muito forte de ordem militar. Por outro lado, os demônios que surgem neste período desconhecem a guerra celestial.

TEMPLO DE JERUSALÉM

Enquanto os gregos se enfrentavam nas ilhas, o grande mago Salomão, obedecendo aos desejos do Demiurge, constrói o Grande Templo de Jerusalém, em homenagem ao Deus Único. Este templo foi erguido com a ajuda de muitos nephaliens e cavaleiros, e formou-se a Ordo Templis Orienti, que mais tarde daria origem a todas as ordens militares secretas combatentes das criaturas sobrenaturais na Terra. Com a morte de Salomão, seu reino se divide em dois: Judá e Israel.

Mais tarde, o Templo de Jerusalém seria destruído em uma guerra civil, arquitetada pelos demônios de Arkanun.

Aos poucos, os anjos vão perdendo seu interesse na Terra, ao mesmo tempo em que os demônios-magos passam a através do véu que separa Arkanun da Terra, e a caçar e destruir os seres de Paradísia que encontravam na busca da formula milagrosa de abertura de portais para os planos terrestres.

O NASCIMENTO DE JESUS

O conselho da Cidade de Prata decide finalmente que é hora de evoluir. Os homens se encontravam em um estado mais purificado agora, e depois das leis de Moisés; e chegada a hora do unificar as religiões da Terra na vontade do Demiurge, governante da Cidade de Prata.

Para isto, seu filho Christos assume a forma humana e nasce como um mortal, na cidade de Jerusalém. Nos primeiros anos depois de Cristo, o culto a Mithras, o Deus persa do fogo, era de longe a religião mais importante do Império. O Deus da luz e da guerra, Mithras era adorado pelos soldados do Império Romano, e tinha conseguido sobrepujar até mesmo a crença nos deuses do Olympus.

Seu culto foi perdendo poder, em parte pela repulsa das mulheres dos senadores romanos ao batismo de Mitbras (que consistia em se cortar um touro e banhar o neófito com seu sangue, representando o touro da virilidade e o sangue da guerra), preferindo o batismo das águas de João Batista.

Com a expansão romana, Mithras foi sendo derrotado em poder pelos anjos Nimbus da Cidade de Prata, ate ser banido pra o inferno, onde uma legião de soldados romanos mortos em batalha o acompanhava. O culto a Mithras entre os exércitos romanos foi o principal responsável pela organização dos demônios em Legiões e Centúrias (segundo os moldes romanos), e muitos (se não todos) os grandes soldados romanos estão entre os chefes das centúrias demoníacas. Centenas de milhares de soldados romanos adoradores de Mithras foram impedidos de entrar na Cidade de Prata, e os negociantes de almas os trouxeram com grande prazer para o Inferno, onde iniciou-se uma militarização en masse, dos demônios menores que ali se encontravam.

Note que ate este período não foi usada a palavra bem ou mal. Este conceito começa a partir de agora.

A EXPANSÃO DA CIDADE DE PRATA

Após a morte de Jesus, São Pedro toma-se o primeiro papa, e após a sua morte, retorna a Cidade de Prata como chefe de todos os exércitos de Luna, o maior distrito da Cidade. São Linus assume como segundo papa e continua seu trabalho. Por muito tempo, Mithras e Christos disputaram; hegemonia da religião em Roma, com a vitória de Christos no século III. Como troféu de vitória, a Igreja Católica usurpou a data de nascimento de Mitras (25 de Dezembro), assumindo como sendo o nascimento de Jesus na Terra.

A partir deste período, os anjos Ninbus (manipuladores da mente) decidem utilizar o poder mágico latente em todos os seres humanos (a capacidade de criar forma-pensamentos) para seus próprios fins. Através da propaganda, criam o conceito do bem como antítese do mal, uma técnica já utilizada pelo mago Zarathustra muitos séculos antes, mas que acabou falhando porque a quantidade (e qualidade) de forma-pensamentos na Antiguidade não era tão grande quando no século III.

Tornando os Daemons (espíritos gregos) Daemonios Diabolus (latim) ou demônios malignos, a própria forma-pensamento dos humanos em Spiritum se encarregaria de corromper "de verdade" os espíritos dos deuses antigos, e foi o que acabou acontecendo. Aqueles que não se corromperam tiveram "Formas espelhadas" criadas a partir das suas próprias imagens distorcidas. Foi o caso de Pan (deus grego) e Cernunnos (a deus chifrudo celta), que tiveram sua forma demoníaca amalgamada pela Igreja Católica.

O ROMANISMO

Neste período de expansões romanas, os djinns (seres de Arkanun) auxiliavam os combatentes árabes e os, magos Petros em suas conquistas. Tomam Jerusalém e muitas outras cidades, e grandes magos foram influenciados pelos demônios de Arkanun, e adquiriram grandes poderes.

A fundação da Ordem Mármore no oriente acontece neste período, bem como varias outras ordens secretas influenciadas tanto pelos demônios quanto pelos anjos que mais tarde se converteriam ao Islamismo.

Como a Roda dos Mundos gira na direção dos planos inferiores, a magia demoníaca se torna mais eficaz para os

humanos que a magia angelical, e a humanidade passa a se envolver com as artes arcanas com mais facilidade que as artes angelicais. Neste período, quase não existem relatos de anjos atuando na Terra, exceto por uma ou outra manifestação em batalhas. Os relatos sobre magia, por outro lado, crescem continuamente.

Do século III ao X, a maioria dos portais de Paradísia para a Terra são fechados, e a maioria dos deuses retorna a Paradísia ou se refugiam em Arcádia. Os magos demoníacos aparecem nos quatro cantos da Europa, África e Ásia

MERLIN

Merlin e o filho homem da união de um demônio Incubus e uma humana. Originalmente um druida, possuía muitos contatos com o reino de Arcádia e com a grande deusa Gaea. Merlin foi conselheiro de quatro reis ingleses, incluindo Arthur de Pendragon, e ajudou-o a formar a Ordem dos Cavaleiros do Graal.

A Inglaterra sempre esteve ligada ao reino das Fadas (Arcádia), ao Sonhar e ao mundo de Arkanun, e muitas de suas lendas antigas estão ligadas as criaturas e regiões destes planos (manticore, basilisco e o dragão Jabberwock, por exemplo).

Arthur morreu em 542 DC, seu corpo foi levado para Avalon (em Arcádia) pela fada Morgana, e ali foi enterrado junto a Guinevere, sua esposa e rainha. Sua alma reside em um castelo de Cristal (chamado Caer Wydr) em uma ilha rodeada de águas cristalinas e guardada por nove fadas.

Merlin permaneceu como mago protetor da Inglaterra, auxiliando vez por outra a Ordem. As lendas dizem que Merlin está ativo ate os dias de hoje, auxiliando e protegendo os mestres da Ordem dos Cavaleiros do Graal.

No século VII, O grande profeta Maomé foi o responsável pela unificação das tribos que viviam nos desertos árabes. Através dos ensinamentos do Deus único Allah, originou-se a religião muçulmana, composta de valorosos guerreiros que muito contribuíram para segurar a expansão dos anjos da Cidade de Prata nos reinos árabes.

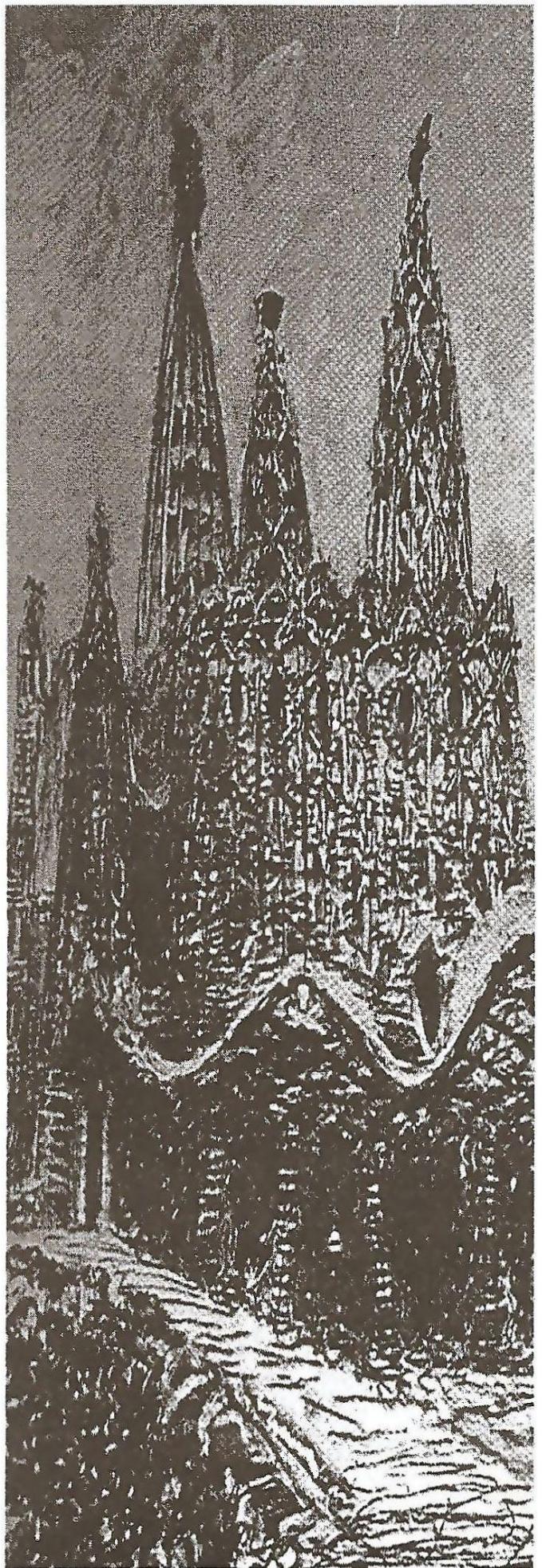
MAOMÉ

Os exércitos de Maomé tomaram a cidade de Meca, que se tornou centro mundial do Islamismo, e declarou uma guerra santa aos anjos da Cidade de Prata e aos infiéis.

Para deter as expansões muçulmanas, foram criadas as Cruzadas com o objetivo primário de livrar as chamadas terras santas dos exércitos sarracenos. Após sua morte, a força-pensamento dos católicos baniu sua alma para o Inferno, onde demônios árabes (Iblis-Al-Quadim e Eblis, principalmente) cuidaram de aprisioná-lo (este fato é narrado por Alighieri em seu texto A Divina Comédia).

A partir deste período, os poderosíssimos anjos muçulmanos, liderados por Khalid, Eli e Hassan, entram em guerra com o Inferno, ao mesmo tempo em que os humanos muçulmanos declaram a Jihad, na intenção de acabar com os hereges e diminuir a força de sua forma-pensamento, de modo a enfraquecer a prisão do único profeta Maomé, permitindo aos anjos muçulmanos atacarem e destruírem o Inferno.

Os anjos católicos da Cidade de Prata vêem isto como um impasse. Apesar de desejarem auxiliar seus inimigos muçulmanos na destruição do inferno, isto só seria possível se enfraquecessem seu próprio poder na Terra.



A8 CRUZADAS E BAPHOMET

Com a guerra em Jerusalém e a Jihad muçulmana, e necessária a criação de um exército para proteger os visitantes e peregrinos acidade sagrada, e para isto e fundada, em 1118, a Ordem dos Cavaleiros Templários. Esta Ordem foi criada com a finalidade secundária (e secreta) de eliminar toda e qualquer criatura sobrenatural que estivesse sobre a Terra, e tem servido como inimiga principal dos anjos e demônios desde então.

Poucos sabem, no entanto, que esta ordem já existia há muitos séculos, na forma de alquimistas terrestres preocupados em parar o fluxo de energia da Roda dos Mundos, sob o nome de Arkanun Arcanorum (A.'.A.') e apenas se aproveitou do momento para conseguir um apoio político dos anjos que mais tarde destruiriam. Esta ordem secreta esteve por trás da Ordo Templis Orienti e de muitas outras que mais tarde surgiram.

Este acordo entre os anjos católicos e os humanos desta sociedade secreta durou até meados do século XIV, quando os anjos descobriram a verdade sobre a Ordem do Templo do Oriente e passaram a atacar os Templários.

As Cruzadas se tornaram fontes enormes de dinheiro, riqueza e poder para os cavaleiros, e durante sua existência oficial destruíram milhares de criaturas sobrenaturais, entre anjos, vampiros, demônios e dragões.

Para lidar com esta ameaça, alguns anjos Nimbos foram enviados a França e tomaram o comando da nobreza e do papado. Oficialmente, a ordem foi extinta em 1314, quando o papa Clemente V (na verdade, Yesaliah, um dos Nimbos mais antigos da Cidade de Prata) manda prender Jacques de Molay e 140 Templários, e executá-los em praça pública, acusando-os de venerar o demônio.

Na verdade, os anjos estavam se referindo a Baphomet, um dragão-mago de Arkanun, que estava auxiliando os Cavaleiros Templários em sua luta contra os anjos.

Dois anos mais tarde, o papa Clemente V seria encontrado morto em sua cama. Se esta foi a maneira de Yesaliah desaparecer da Terra ou se ele foi realmente destruído pelos Templos, ninguém sabe ao certo.

A INQUISIÇÃO

Terrível instituição criada sob o papado de Inocêncio II, manipulado pelos Nimbos, para garantir que os heréticos fossem condenados e punidos. Em 1233, Gregório IX deu-lhe estatuto e ao mesmo tempo, declarou repressão a ordem dos dominicanos. A Inquisição tornou-se a principal instituição caçadora de magos que se utilizavam da força mística de Arkanun. Destruíram praticamente a metade dos demônios que estavam na Terra, bem como seus magos, adoradores e seguidores das outras religiões.

Dos deuses corrompidos, os que mais sofreram foram Pan e Cernunnos. Descritos pela Inquisição como a própria figura do diabo, seus cultos e suas festas foram literalmente devastados do planeta Terra.

Pan e Cernunnos concederam a seus adoradores o poder e rituais necessários para só comunicarem com os "Outros mundos" (Spiritum e Arcádia). Estes seguidores, os celtas (bardos e druidas) e as menades receberam poderes mágicos para resistir aos Inquisidores, mas como a luta tornou-se muito

desigual, estes grupos acabaram por se manter escondidos das garras da Inquisição.

Em 12S7, em uma manobra dos Corpore, o Papa Alexandre IV se recusou a incluir feitiçaria na categoria de heresia. Isto durou quase dois séculos, mas em 1451, o papa Nicolau V permitiu que a instituição intervisse nos assuntos de feitiçaria. O Nimbus Inocêncio VIII e seus sucessores reforçaram esta decisão em suas bulas.

Durante este período, muitas vezes forças humanas dos anjos Protetores e dos demônios de Arkanun tiveram de se aliar, para impedir que fossem destruídos pelos Inquisidores (para detalhes, veja o RPG ARKANUN 3ª Edição).

As ordens de magias tiveram de assumir seu caráter secreto e seletivo, e assim permaneceram até os dias de hoje.

Novamente, devido ao uso continuo de forma-pensamento humana pela Igreja, criou-se o conceito de inferno como o local onde os pecadores iriam caso cometesssem algum pecado.

Este foi um dos maiores erros dos estrategistas da Cidade de Prata, pois isto proporcionou aos habitantes do Inferno uma vasta casta de escravos enviados pela força-pensamento dos fieis, utilizáveis tanto como mão de obra na construção de suas fortalezas quanto para recrutar seus cavaleiros entre as almas encaminhadas ao Inferno. Afinal de contas, onde estariam os melhores matadores senão entre os assassinos, e onde estariam os melhores espiões senão entre os ladrões e ladinos?

E neste período que surgem os primeiros condenados (Hellpawns, ou Infena Originatus na versão original de São Bernardo), os primeiros humanos que escaparam das torturas e se tornam guerreiros a serviço das forças Infernais.

DA NTE E O MAPA DO INFERN

Neste período o grande médium Dante Alighieri recebeu a permissão dos demônios para visitar a Cidade de Dite e o Inferno, para avisar aos mortais sobre o reino dos espíritos malignos. Acompanhado de Virgílio, fez uma caminhada pelo Inferno que se tornou celebre em poesia, intitulada "A Divina Comédia".

Com isto, muitos magos terrestres demonologista que estavam isolados foram avisados da existência de Dite e da Cidade dos Mortos, e tentaram estabelecer contato com as entidades arkanas.

Os habitantes de Inferno estavam impedidos de saírem naturalmente de Spiritum para a Terra, pois necessitavam de poderosos rituais para isto. Somente com a abertura de "portais de forma-pensamento", criados pelo medo (e em alguns casos, desejo) que as pessoas tinham da possibilidade de "vender sua alma ao diabo em troca de poder" que surgiram caminhos que permitissem aos magos do Inferno abrirem portais para a Terra por curtos períodos de tempo.

A obra de Dante serviu para aumentar ainda mais a força das forma-pensamento que terminariam de moldar o Inferno da maneira como o conhecemos hoje.

Ο MERCADO DAS ALMAS

Foi aproximadamente neste período que um grande Conselho de Anjos Recíperes e demônios do Inferno montaram o Mercado das Almas como o conhecemos hoje, presidido por sete demônios e três anjos. Estabeleceu-se que as pessoas nasceriam com a alma livre, mas que, no decorrer de sua vida, poderiam vendê-la em troca de algum tipo de favor. Uma vez assinado um contrato na Terra, a alma passaria a ser propriedade do comprador - que poderia fazer o que bem quiser com ela após sua morte. Entre os negociantes mais conhecidos, estão Khaelthorn (demônio) e Saraphmael (anjo). Cada um destes tabeliões possui dezenas, senão centenas de anjos e demônios menores operando este mercado.

A IDADE DAS TREVAS

Este é o período em que os Anjos Obscuri Nimbus reinaram supremos na Terra, com a Inquisição caçando e destruindo praticamente todas as formas de magia e cultura existentes no mundo central.

Os portais para o reino dos céus fecharam-se definitivamente, sobrevivendo apenas um ou outro caminho; o mesmo aconteceu com o reino das fadas e dos espíritos.

Magos se isolavam cada vez mais, e mantinham suas ordens cada vez mais escondidas. Os Templários, por sua vez, tiveram de cair na marginalidade para poder combater os anjos e demônios com maior efetividade. Tornaram-se uma Ordem secreta e dividiram-se em diversas organizações, espalhadas pela Europa. Do encontro dos Templários com os árabes surgiram outras sociedades de assassinos, ansiosos por eliminar a maior quantidade de anjos católicos que conseguissem encontrar. A principal representante dos Templários árabes e a Sociedade de Hassan.

Castelos e igrejas góticas foram erguidos nesta época, em centenas de vilas medievais. A função de cada uma destas vilas era a de se tornar uma base de operações e um portal direto para a Cidade de Prata, por onde os exércitos celestiais pudessem passar em caso de necessidade.

A PESTE

Em 1348, os Magos da Ordem Corrosiva lançaram um ataque aos anjos e suas instituições. Utilizando-se de poderes de Infernun, eles lançaram sobre a Europa a Peste Bubônica, que destruiu quase um terço da população existente na época. Foi preciso um esforço conjunto de Merlin, Baskiatt, Aesclepius e Uriel para conseguir deter o avanço da peste. O mago infernalista Marcellus Van Lexus quase destruiu Londres, Paris e Lyon, em um ritual abandonado desde a Antiguidade, chamado **Hecatombe**.

Este ataque dos magos e vampiros teve duas frentes de batalha. Uma em Londres, onde os membros da Rosa Negra e os magos da Ordem do Graal foram derrotados, e outra em Paris, onde os vampiros Strigoi e Ekirnu conseguiram transformar Filipe Valois em um vampiro, e acabar com os planos dos magos temporariamente.

Apos o período das pestes, os anjos conseguiram restabelecer o poder na Europa com Armagnac, que conseguiu dividir a França em duas partes: a norte, governada pelo vampiro Valois o sul, governada por seus partidos políticos.

ΙΟΑΝΝΑ D'ARC

Joanna D'Arc era uma camponesa que conseguiu organizar um exercito e derrotar em varias ocasiões os ingleses e os partidos do Norte da França (chamados Borguinhões).

A França se encontrava mergulhada em guerra civil, e as importantes vitórias de Joanna D'Arc sobre os ingleses (principalmente a tomada da cidade de Orleans, em 1429) ajudaram muito a Cidade de Prata. Mas Joanna D'Arc acabou caindo prisioneira de Borguinoes, demônio que apoiava os exércitos ingleses, discípulo do mesmo demônio que 800 anos antes ensinara magia a Merlin.

Borguinoes esperava que Joanna se tornasse uma demônia Hellspawn, mas por manipulações dos Reciperes, Joanna foi removida para a Cidade de Prata e acabou se tornando uma das mais poderosas Captares de todos os tempos.

A GUERRA DAS DUAS ROSAS

No ano de 1455, as duas principais facções da Rosacruz na Inglaterra, os Lancasters e os Yorks começaram uma guerra de palavras que se desdobrou no campo místico, e envolvia a disputa pelo trono da Inglaterra, após a vitória dos magos ingleses sobre os anjos franceses.

Esta guerra durou 30 anos, e ambos os lados foram tão desgastados que um terceiro acabou se sobressaindo. Os magos de Tudor, chefiados por Henrique Tudor, discípulo da Ordem do Graal. Ele assumiu o trono com o título de Henrique VII.

A ALEMANHA

O Sacro Império Germânico, genericamente conhecido como Alemanha, viveu uma constante luta entre os imperadores, assistidos diretamente pelos magos e demônios, e os papas. Esta luta deixou a Alemanha arrasada Centenas de pequenos Estados independentes surgiram, e através da *Dieta*, uma assembléia formada pelos chefes de cada vila, o imperador era proibido de formar um exercito ou um tesouro nacional. Com isto, o domínio dos anjos na Alemanha ficou muito reduzido.

As florestas germânicas sempre foram palco da batalha entre magos da ordem de Luft e os magos da Tempestade, e são incontáveis as historias de bruxas e outros seres lendários nas proximidades das vilas desta região. Estas florestas, principalmente a **Schwarzwald**(Floresta Negra), ficaram conhecidas por suas reuniões de bruxas.

As sociedades secretas da Bavária, resultados das antigas Ordens dos Cavaleiros Teutônicos, acabou por destruir quase todos os seres de Arkanun que ainda estavam na região. Ao mesmo tempo, diversas relíquias do tempo de Christos foram mantidas escondidas em igrejas por toda esta região.

Do século XVI vem a lenda de Fausto, um dos primeiros mortais a enganar um demônio maior, revelando algumas fraquezas nos contratos entre humanos e demônios.

A PENÍNSULA IBÉRICA

Durante todo este processo, a Espanha e Portugal se tornaram propriedade absoluta da Inquisição, e as bruxas, os magos e os demônios foram praticamente exterminados. Com o casamento de Fernando, rei de Aragão com Isabel, rainha de Castela, os anjos conseguiram a soberania de toda a Península Ibérica, anexando o reino muçulmano de Granada.

Torquemada foi provavelmente o maior inimigo humano que os demônios já encontraram sobre a Terra. Sob seu comando, mais de 300.000 pessoas queimaram nas fogueiras da Inquisição, e boa parte destas pessoas foi realmente culpada de alguma coisa.

O Catolicismo passou a ser uma grande arma nas mãos dos governantes, que não hesitaram em se utilizar da Inquisição para perseguir e destruir os muçulmanos e os judeus. Com o fortalecimento do Estado, e o desaparecimento dos dragões e outros monstros marinhos, removidos para Paradísia e Arkanun, tornou-se possível andar novamente sobre os oceanos, e começava a época das grandes navegações, culminando com a viagem de Colombo a América em 1492.

Os sabbats das bruxas eram chamados de Aquestrarre na região da Catalunha. Aquel e Leonardo foram os demônios que mais ofereceram resistência a Inquisição, dando forças para que as bruxas enfrentassem os padres e inquisidores durante quase dois séculos.

O RENASCIMENTO

Com os anos Nimbus da Cidade de Prata equilibrando o jogo de xadrez, a humanidade conseguiu respirar aliviada. Grandes gênios como Michelangelo e DaVinci puderam desenvolver seus trabalhos com o apoio dos Protetores, e muitas novas ordens de magos surgiram.

Neste período formou-se o conselho dos magos na Europa, composto de 44 ordens, e muitos destes sábios se tornaram conselheiros de reis e rainhas em Portugal, Espanha e Itália

Durante o renascimento, os portais de Metrópolis se abriram para a Terra em uma quantidade assombrosa, e os Chezas, Keepers e Cenobitas vieram para a Europa.

Eles já haviam estado na Europa antes, e muitos acreditam que foram eles quem inspiraram as ornamentações das igrejas góticas, mas foi somente a partir do século XV que a presença destes anjos disformes se intensificou. Muitos dos Chezas começaram a participar dos jogos dos Nimbus pelo poder e domínio da Terra, e a se aliar aos seres de Inferno em sua guerra.

Relatos de Succubi e Incubi são comuns neste período do Renascimento, bem como sua representação em diversos quadros e gravuras.

ASTECAS, MAIAS E INCAS

O encontro dos europeus com os nativos do novo mundo foi um acontecimento único na história da humanidade. Durante mais de 4 milênios, os demônios de Arkanun haviam conseguido construir uma civilização no lado ocidental da Terra, compostas pelas civilizações Astecas, Maia e Incas.

Possuíam pirâmides tão belas quanto as egípcias; possuíam portais que os ligavam diretamente a Arkanun, onde

mantinham contato com seus deuses e levavam uma vida muito próspera e avançada para a época.

Infelizmente, ao contrário dos anjos, eles eram um pouco dedicados a paz, e não possuíam quase nenhum tipo de armas (os Incas utilizavam-se de metais, mas apenas para ornamentos e utensílios domésticos). Com a chegada dos espanhóis, ingleses e portugueses, vieram com eles os Protetores e Corpos.

Decididos a transformar este "novo mundo" como uma colônia de exploração da Cidade de Prata, os colonizadores não mediram esforços para destruir os nativos das Américas.

A guerra entre espanhóis e nativos destruiu quase três quartos da população do local. Exércitos de humanos comandados pelos Corpos e Captares devastaram as vilas incas, astecas e maias como rolos compressores.

Os habitantes de Arkanun, acostumados com a vida de harmonia e paz dos últimos milênios foi pulverizada pelas máquinas de guerra dos espanhóis. A guerra durou pouco mais de cento e cinqüenta anos, terminando no final do século XVII com a derrota total dos nativos.

Os deuses destas civilizações tiveram de se refugiar em Arkanun, para escapar a destruição completa.

A CAÇA ÀS BRUXAS

Com a colonização Inglesa da América do Norte, muitos magos, vampiros e demônios migraram para as novas terras, na esperança de conseguir escapar das garras da Inquisição e da Igreja.

Fundaram colônias, desenvolveram vilas e, ao invés do pensamento explorador português e espanhol, procuravam manter uma nova base de operações para contra-atacar. A guerra da religião tornou-se realmente grande, e paranóia dos colonizadores obrigou-os novamente a se tornarem organizações secretas.

O sonho de estabelecer uma colônia de demônios na América foi frustrado pelo fanatismo de seus habitantes, que contavam ainda com a ajuda sobrenatural dos padres e inquisidores.

A ÁFRICA

O continente negro foi a parte da Terra que mais conflito teve entre a Cidade de Prata e os deuses nativos. Cada vila da África cultua seus próprios deuses, a maioria deles proveniente de Arkanun e Spiritum.

A parte norte da África sofria influência dos muçulmanos e dos egípcios, mas a metade sul permaneceu misteriosa até final do século XV. Seus deuses desconhecidos foram sendo varridos da Terra pelas forças expedicionárias europeias.

A religião Yoruba e seus deuses poderosíssimos foram combatidos quando os exploradores ingleses e franceses começaram suas incursões no continente.

Seus deuses principais eram Mulungu, Nyambec, Lez e Nyame, criaturas poderosíssimas de Arkanun, mas que devido

novamente a Índole pacífica, se tomaram presas fáceis para as máquinas de guerra européias.

A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Com o advento das máquinas, começo uma nova era na humanidade. Urna era baseada na mecanização, totalmente contrária ao conhecimento dos anjos. Começava urna migração para as cidades e os campos se tornaram terras mais vulneráveis às criaturas sobrenaturais. A concentração e crescimento das populações das cidades, por outro lado, tornavam fértil o terreno de caçadas para os vampiros do ocidente e para a negociação de almas pelos demônios.

Os Obscuri Nimbus e os Chezas foram os primeiros a descobrir as vantagens da mecanização sobre o trabalho humano, e trataram de aprender o mais rápido que puderam sobre estes novos mecanismos. Muitas ordens tecnológicas começaram a surgir nesta época, englobando as grandes corporações de ofício e utilizando-se das fábricas para seus experimentos. Os Chezas utilizaram-se de seus conhecimentos com biomecânicos e aprimoraram muito as máquinas nos locais onde se estabeleceram.

Os demônios, por sua vez aproveitaram-se da ganância humana e da febre pelo "vil metal" para estabelecer bases e indústrias com raízes fortíssimas na Terra; empresas gigantescas, comandadas por agentes inescrupulosos e com garras em todas as partes da sociedade, que mais tarde se tornariam grandes corporações multimilionárias.

Como o dinheiro passaria a ser o deus dos mortais, o melhor que os demônios tinham a fazer era controlar o dinheiro. Isto não foi fácil, pois muitas das sociedades secretas também tiveram a mesma idéia ao mesmo tempo.

A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

Em 1914, com o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinand, começa a Primeira Guerra Mundial. O Kaiser Guilherme 11, da Alemanha, deu um ultimato à Rússia, exigindo o fim da movimentação de tropas próximo ao território Austríaco. O Czar Nicolau recusou-se a negociar e colocou quatro milhões de homens em alerta.

O conflito entre a Alemanha e a Rússia arrasta quase todos os países da Europa para o conflito. Países governados por anjos Nimbus, demônios de Arkanum e Chezas tomam suas posições no grande tabuleiro de xadrez que a Europa havia se tornado e começam uma grande batalha que duraria quase quatro anos.

Os americanos juntam-se aos franceses na guerra contra os alemães e após inúmeras batalhas e cerca de dez milhões de mortos (quatro milhões de soldados, que foram engrossar as fileiras militares do inferno e dos exércitos de fantasmas que vivem em Spiritum), os alemães assinam sua rendição. A Alemanha sai da guerra completamente arrasada.

O final da Guerra deu origem a quatro novas nações Áustria, Hungria, Checoslováquia e o reino dos Eslovenos. A primeira guerra foi chamada na época como "a guerra que acabaria com todas as guerras".

Em 16 de outubro de 1917 Mata Hari renasce no Inferno como uma das Succubi prediletas de Lilith.



08 NÉPHALINS

Nesta historia de anjos e demônios, acabamos deixando um pouco de lado um grupo de personagens muito importantes para entender a guerra entre os Céus e o Inferno. Os Nephalins, filhos dos anjos com os humanos.

Os primeiros Nephalins, chamados de Neflheim pelos nórdicos, deram origem a muitas ordens de magos (entre elas a Ordem de Luft, a mais poderosa ordem de magos da Europa ate o século XV). O próprio Odin chegou a fazer parte dos magos de Luft, assim como Thor e Baldur.

Dos nórdicos, os Nephalins desceram pela Europa e espalhando-se por todo o território. A maioria dos Nephalins juntou-se aos Cavaleiros Templários e as ordens secretas de magos, de acordo com seus pontos de vista, e com o passar das gerações, reencarnando e mantendo suas memórias, tornavam-se Veneráveis Mestres facilmente, dando continuidade a seus pianos originais.

Como os Nephalins são considerados humanos para todos os efeitos mágicos, não tiveram dificuldades em se infiltrar nos Templários e outras ordens estritamente humanas.

Em 1918, Adolf Hitler estava reunindo poder na Alemanha apos a derrota na Primeira Guerra Mundial quando encontrou Detrick Eckart, um Nephalin muito poderoso, membro da Thulegessellschaft, ou a Sociedade Teosófica uma Alemã. Detrick já buscara anos antes as bases do nazismo, na chamada Deutsche Arbeiterpartei, em 1919.

Outro mago e nephalin, Alfred Rosenberg, estava em guerra com os cabalistas judeus havia diversas gerações e encontrou a maneira final de derrotá-los: Propaganda.

Em 24 de Fevereiro de 1920, Hitler e seus companheiros criaram seus "vinte-e-cinco-pontos" e a guarda secreta, chamada de Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei. Nazi para abreviar. Utilizando-se de seus imensos poderes de persuasão, bem como de quase dez anos de propaganda anti-semita, os magos nazistas dividiram a sociedade em dois grupos: os arianos, descendentes dos nórdicos nephalins, e os não-arianos, incluindo aí todas as raças e cabalas indesejáveis aos membros da Thulegessellschaft.

Os honrados magos cabalísticos tentaram lutar contra a Thulegessellschaft com todas as suas forças, mas a propaganda havia sido muito forte. Em 9 de Novembro de 1938, em Berlin, os magos nazistas colocaram toda a população da cidade sob seu comando, ordenando-os a atacar toda e qualquer sinagoga, mesquita, loja ou propriedade judia.

Começava neste dia o Holocausto.

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Com a colaboração da Itália, após a "remoção" do papa Pio XI, os Anjos Nimbus Italianos de Roma firmaram um acordo de apoio ao nazismo em troca da soberania do Vaticano.

Hitler e seus exércitos tomam de assalto parte da Europa, incluindo nesta lista Hungria e Checoslováquia, chegando a Praga oito horas após a partida de suas tropas. Em menos de uma semana, dois terços dos cabalistas de Praga são mortos pelos oficiais da GESTAPO.

Tropas holandesas preparam-se para o combate nas fronteiras, e navios americanos são direcionados para a Grécia, para tentar barrar o avanço dos navios italianos. Grã-Bretanha, França e Polônia declararam guerra a Alemanha.

Praticamente TODAS as sociedades secretas da Europa tomaram partido na Guerra, em diversos graus de apoio ou repulsa. Muitos exércitos espirituais foram formados com os milhares de mortos que surgiam a cada batalha.

A Alemanha toma o restante da Europa, incluindo França, Bélgica e Holanda. Bombardeios nazistas em Londres, Paris e Kopenhagen destruíram vampiros e demônios com centenas (às vezes milhares) de anos.

Neste período de Guerra, o Japão alia-se aos nazistas, com a aliança entre os deuses japoneses e os anjos da Cidade de Prata que apoavam à expansão ariana. Forma-se uma frente de resistência Corpore a estes anjos.

A Alemanha toma a Dinamarca, derrotando alguns deuses nórdicos com suas máquinas de guerra. Pela primeira vez na história da humanidade os mortais haviam desenvolvido máquinas de guerras fortes o suficiente para vencerem um deus. A notícia da queda de Thor no bombardeiro a Rotterdam em 1941, chegou como um soco nos ouvidos dos deuses, e foi recebida com um misto de assombro, medo e desconfiança no Inferno.

O FIM DA GUERRA

Com a invasão da Normandia pelas tropas aliadas, começa a virar o jogo da Guerra na Europa. Os aliados conseguem tomar a França, e avançar através da Europa ate chegar em Berlin. Ao mesmo tempo, os russos derrotam os alemães durante o inverno, forçando-os a penetrar cada vez mais nas planícies geladas ao mesmo tempo em que os soldados russos cortavam todas as fontes de alimentos e combustíveis.

No dia 31 de Abril de 1945 chegava ao Inferno o pior demônio de todos: Adolf Hitler. Junto a um contingente de mais de três milhões de soldados nazistas mortos, foi formando-se ao longo destes cinco anos de guerra um campo de combate em pleno Sétimo Círculo (o Círculo onde ficam os violentos).

O campo, chamado pelos demônios de Reich, e composto de centenas de milhares de acres devastados, com centenas de vilas bombardeadas, tragadas para o Inferno como resultado das guerras na Europa. Neste cenário catastrófico, dezenas de milhares de Panzers e nazistas continuam sua guerra, contra seus próprios exércitos e contra os demônios ou invasores que ousam se aproximar. Com a chegada do Chanceler, transformado na Phoenix nazista pela magia ariana, os soldados da SS esboçam uma tentativa de tomar o Inferno.

Hades, Lilith e Baalzebub convocam uma reunião do ducado e do principado em Dite. Lúcifer ameaça destruir todos os nazistas no momento em que colocarem os pés fora do Sétimo Círculo. Pela lei dos dragões, Tiamat impede Lúcifer e seus exércitos de atacar os nazistas, alegando que eles eram tão condenados quanto qualquer outra entidade que estivesse no Inferno. Os Anjos Caídos montam um posto de vigília permanente para observar as manobras do Reich, e declaram estado de sitio ao campo de confinamento.

A BOMBA ATÔMICA E A ERA DO MEDO

Em 1945 a Terra foi marcada pela maior mudança no jogo de xadrez celestial que o universo poderia supor. As bombas de hidrogênio que arrasaram Hiroshima e Nagasaki provaram-se suficientes para extinguir os mais poderosos anjos de Paradísia e os mais poderosos demônios de Infernun. E este poder estava nas mãos dos mortais; mas precisamente nas mãos do exército americano, a mais disputada facção mortal do ocidente.

Com o fim da Segunda Guerra, os magos americanos capturaram o Imperador Hirohito, filho da deusa Armaterasu, e através de poderosos rituais, arrancaram sua imortalidade, transmitindo sua voz para milhões de pessoas em todo o Japão pela primeira vez na Historia.

A RÚSSIA, A CHINA E O COMUNISMO

Os anjos começaram uma campanha destrutiva de conversão nas planícies geladas da Rússia, e chegaram a converter cerca de 80% da população local em menos de dois séculos. As batalhas foram sangrentas, e os cavaleiros enfrentaram toda sorte de criaturas sobrenaturais nas florestas da Bielo Rússia.

Quase não existem demônios na China e no Oriente, a não ser os que já estavam lá antes da construção da Grande Muralha. A Muralha da China, que também é uma barreira astral, impediu a passagem dos espíritos do Oriente para o Ocidente, bloqueando as reencarnações entre estas culturas, e criando um ambiente completamente desconhecido para os anjos e demônios ocidentais.

Com a Segunda Guerra Mundial, a Rússia encontrava-se devastada após os conflitos com a Alemanha, e a "Cortina de Ferro" foi erguida, separando a Europa Oriental do resto da Europa. Ao mesmo tempo, começam uma corrida em busca ao domínio das técnicas de fabricação da bomba "destruidora de deuses". Começa a Guerra Fria.

O CINEMA E A PORNOGRAFIA

Afastando-se um pouco do âmbito político, os demônios obtiveram inúmeras vitórias sobre seus inimigos conservadores, principalmente no tocante à "moral e aos bons costumes". Com a invenção do cinema no começo do século, e das revistas mostrando mulheres nuas e atos sexuais, os demônios conseguiram trazer de volta a sociedade o sexo como fonte de prazer, ideal que estava praticamente aniquilado por séculos de opressão da Igreja Católica.

Sodoma e Gomorra nunca estiveram tão ativas em nossa sociedade quanto no final deste século. As Succubi adquiriram cada vez maior interesse na Terra, principalmente em cidades como Los Angeles e San Francisco.

Desnecessário dizer que toda Hollywoodland esta tomada pelos seres infernais, entre produtores, atores e diretores, e que eles cada vez mais contribuem para a derrubada de tabus.

O negocio de almas também nunca esteve melhor na Terra. Corretores de ações, advogados, burocratas e toda sorte de gente inescrupulosa prontos para serem explorados pelos melhores comerciantes de almas.

A AMÉRICA DO SUL E CENTRAL

A guerra entre anjos e demônios na America remonta desde o seu descobrimento. Os conflitos entre os anjos e demônios acabou com os impérios arkanos (Maia, Asteca e Inca) que estavam na America.

Com os portugueses e a colonização do Brasil, vieram para a America centenas de Corpores e Protetores, para tomar conta dos territórios conquistados. Devido a migração de centenas de milhares de escravos, os deuses africanos conseguiram o apoio e reverencia de grande parte da população, instalando-se também no Brasil com grande poder. Também vieram para a America Central e do Sul muitos vampiros Asimani e diversos magos africanos. Os demônios vieram para o Brasil junto com os exploradores e com suas companhias marítimas, e instalaram na medida do possível. O novo mundo era por demais bizarro para um investimento mais pesado, pelo menos naquele período.

Os anjos se instalaram nos pontos mais ricos do novo continente, disputando espaço com Xangô e outros deuses do panteão Yorubá em cidades como Salvador, Recife e Rio de Janeiro. A influência destas duas culturas foi muito contrastante, mas ao contrário do que ocorreu no resto do mundo, no Brasil, devido ao temperamento dos Corpores responsáveis pelas novas vilas, houve um sincetismo (fusão) pacífico destas religiões.

Os anjos não influenciaram muito a tomada das decisões por parte dos governos na America Latina. As sociedades secretas e os demônios foram capazes de formar impérios muito poderosos, manipulando governos e ditadores. Os vampiros Strigoi também estão presentes na história do Brasil, ao lado de Asimanis e Ekimmus.

O MUNDO DE HOJE

Desnecessário dizer que com o fim da Guerra Fria e o desarmamento das grandes potencias, a partida de xadrez celestial atingiu novo grau de desenvolvimento. Os deuses de Paradísia e os demônios de Inferno não temem mais a aniquilação total da Orbe terrestre.

O mundo esta voltado para os grupos terroristas e as ações entre corporações, comandadas por anjos, chezas e demônios, sem contar a infinidade de sociedades secretas coordenadas pelos Cavaleiros Templários e pelos Nephilins.

Com o advento dos supercomputadores, venceu a batalha celestial aqueles que melhor se adaptarem as novas tecnologias antes do final dos tempos; e no reino dos computadores, os demônios vencem os anjos com larga vantagem, competindo apenas com as sociedades secretas humanas.

Comandam grandes empresas de software e sistemas operacionais, e tem se infiltrado cada vez mais na chamada "rede de Internet" com o intuito de levar o caos e a desordem à humanidade.

A Guerra Eterna continua; apenas as regras mudaram...

Antes de acabar este capítulo, vale lembrar que em hebraico, www quer dizer Tau, Tau, Tau, ou cabalisticamente: 666.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em DEMONIOS, a criação de um personagem é algo bastante simples de se fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência do personagem no futuro. Existem também fatores relacionados com o background do personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

Aqui, a história de um personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

Para a criação de um personagem siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos um personagem junto, assim, você pode ir se acostumando com o sistema utilizado.

1- ESCOLHA O TIPO DE CAMPANHA

Em DEMÔNIOS, o poder de cada personagem é definido basicamente por sua casta e por sua idade. Antes de começar a criar seus personagens, O GRUPO deve se reunir com o Mestre e definir que tipo de campanha vocês irão jogar. Cada uma destas campanhas tem características próprias e específicas.

Para os jogadores novatos é recomendado começar com personagens iniciantes, com poucos poderes, que poderão desenvolver ao longo da campanha.

Conforme vocês forem se familiarizando com o sistema, podem escolher outros na hierarquia demoníaca. Note que a idade mencionada nos exemplos abaixo é a idade efetiva do demônio, e depende da época da campanha. Mestres mais experientes podem jogar campanhas em 1350 (Arkanun) com demônios de 100 anos de idade (ou começar esta campanha em 1250, com almas penadas recém chegadas ao inferno), e mais tarde jogar a mesma campanha na época dos descobrimentos, em 1498 (com os mesmos personagens tendo agora 248 anos).

Mais tarde ainda, o Mestre pode colocar estes mesmos demônios como NPCs importantes de uma terceira campanha de TREVAS, passada em 1999 (os demônios agora são lendas entre os imortais, com quase 750 anos de idade).

Desta forma, jogadores e Mestres agem em conjunto para expandir seu mundo de jogo.

CAMPANHAS POSSÍVEIS

Iniciantes: são os demônios criados há até 10 anos. Ainda estão aprendendo os Caminhos da Magia e as relações entre cada uma das castas e sobre a real natureza da guerra com os céus. Muitos deles ainda possuem vínculos afetivos com as pessoas que ficaram na Terra. É uma excelente oportunidade para o Mestre coordenar um "passeio" pelo universo de jogo, explicando aos jogadores iniciantes como o mundo de Trevas funciona.

Personagens Iniciantes possuem 100 pontos de Atributos, 250 em perícias e 5 em Aprimoramentos.

Veteranos: demônios com 11 à 100 anos de criação. Já fizeram algumas missões para os círculos infernais e provaram-se dignos. A maioria das pessoas que conheciam na Terra já estão mortas, e suas ligações com o antigo plano estão muito diminuídas. Já estão prontos para enfrentar o inimigo, seja na Terra, Arcádia ou Spiritum.

Possuem 120 pontos de Atributos, 500 em perícias e 5 pontos de Aprimoramento. Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha. CADA um dos personagens deve possuir seu próprio inimigo pessoal. Às vezes, o Mestre pode trocar dois inimigos pessoais por um só (de acordo com o background), desde que este seja mais poderoso.

Guerreiros: são os guerreiros da Guerra Santa entre 101 e 200 anos de criação. No século XX, formam a grande parte das legiões infernais. Enviados para a Terra, Arkanun e Spiritum, são a força de combate dos infernos. Muitos também cuidam da política em Dite, na Cidade dos Mortos ou em Sodoma e Gomorra; e estão em constantes problemas políticos com outros demônios.

Possuem 140 pontos de Atributos, 750 em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 5). Possuem também 2 inimigos poderosos pessoais, que devem ser criados pelo Mestre com carinho, e influenciarão todo o grupo durante a campanha. Neste caso, e muito interessante "juntar" inimigos em inimigos mais poderosos do grupo inteiro (principalmente se o grupo já está reunido há muito tempo). Isto evita que se tenham muitos inimigos pessoais fracos, concentrando os "problemas" do grupo em inimigos mais ativos e poderosos.

Heróis: demônios mais antigos, com 201 a 400 anos de criação (no século XX, significa que nasceram e viveram na Terra entre 1500 e 1700, e às vezes são chamados de demônios renascentistas). Já resolveram muitos problemas e realizaram muitas missões em nome do Inferno. JÁ possuem muito poder político dentro de alguma cidade infernal (Dite, Sodoma, a Cidade dos Mortos), e diversos inimigos poderosos. Tornaram-se heróis dentro de seus círculos e magos tentam contatá-lo para realizar algum pacto. Alguns demônios desta idade começam a ficar cansados da guerra, e se tornam independentes. Nesta fase, procuram por seus próprios semi-planos e se tornam jogadores no grande jogo celestial.

Possuem 160 pontos de Atributos, 1000 em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 10). Possuem, além disto, pelo menos 4 inimigos extremamente poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com muito cuidado e carinho, e influenciou o Background e o decorrer da campanha.



2. ESCOLHA UMA HISTÓRIA

Antes de se tornar um demônio, cada casta passou por uma provação diferente, e cada demônio possui sua própria história. Qual é a sua?

Para melhor compor um personagem e sua história, você pode responder as seguintes perguntas a respeito de seu personagem, e anotar os resultados em um diário, que servirá como base para definir futuramente os Atributos.

Se esta é a primeira vez que você está lendo este livro, dê uma folheada e leia um pouco mais antes de responder a este questionário. Isto o ajudará a entender e familiarizar-se com alguns dos termos apresentados aqui.

Estas questões não são obrigatórias, e só deverão ser usadas se o jogador desejar um personagem complexo.

PRIMEIRA PERGUNTA (todos)

1. Qual a data e local da campanha em que irá jogar?

Perguntas para os Anjos Caídos

Os Anjos Caídos possuíam uma história antes de terem sido condenados ao Inferno. Seus Poderes Angelicais devem ser incluídos no total de poderes de seu personagem (basta contabilizar corretamente as datas de Criação do Anjo e a data da sua Queda para o inferno). Sugerimos ao jogador criar o anjo de acordo com as regras de ANJOS (com a idade correta), e depois fazer o "upgrade" da ficha para Anjo Caído.

1. A qual casta seu personagem pertence na Cidade de Prata?
2. Como começaram seus problemas?
3. Que tipo de problemas?
4. Como eles se agravaram?
5. Alguém ajudou/defendeu seu personagem? Quem?
6. O que aconteceu com ele(s)?
7. Houve algum tipo de julgamento do Conselho?
8. Seu personagem fugiu, ou escapou de uma execução?
9. Colocaram Capturas em sua perseguição?

Perguntas para os Daemons

A grande maioria dos Daemons eram mortais em Arkanun. Alguns deles eram heróis ou mesmo magos. Ao pensar em sua vida mortal, leve isto em conta.

1. Qual é o nome mortal do personagem?
2. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
3. Qual era sua especialidade?
4. O que ele fazia quando era vivo? Que pecados cometeu?
5. Como foi a morte de seu personagem? Com quantos?
6. Ele deixou alguém que amava para trás? Quem?

Perguntas para os Espectros

Os Espectros possuíam uma história antes de terem sido contratados pelo inferno. Caso deseje incluir poderes espetrais, estes devem estar dentro do total de poderes de seu personagem (basta contabilizar corretamente as datas de morte, corrompimento do espírito e contrato infernal). Poderes Espetrais podem ser encontrados no RPG SPIRITUM

1. Como foi a última vida de seu personagem na Terra?

2. O que ele fazia quando era vivo? Quem eram seus amigos e colegas e o que eles faziam?

3. Quando e como seu personagem morreu na Terra?
4. Quais problemas ou sentimentos o prenderam a Terra?
5. Ele conseguiu resolver seus problemas?
6. Como foi seu primeiro encontro com os outros Espectros?
7. Por que ele escolheu se corromper?
8. Como foi sua chegada ao Inferno?
9. Para qual demônio estes espetros trabalham?
10. Ainda existem problemas não resolvidos na Terra?

Perguntas pra as Succubi/Incubi

Os Succubi e Incubi são os resultados do cruzamento de um Íncubo com uma humana, ou de um humano com uma Súcuba.

1. Quem foi seu pai? E sua mãe? Como se conheceram?
2. Como foi seu nascimento? E sua criação?
3. Seu personagem cresceu e viveu na Terra ou no Inferno?
4. Para que tipo de missões foi treinado/a?
5. Qual sua especialidade?
6. Já realizou alguma missão?
7. Como se saiu? Quem foram seus alvos?
8. Onde seu personagem mora? Como consegue dinheiro e almas?
9. Como seu personagem seduz suas vítimas?

Perguntas para os Condenados / Hellspawns

1. Qual é o nome mortal do personagem?
2. Onde e quando ele nasceu e cresceu?
3. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
4. Que tipo de maldade praticava? Qual era sua especialidade?
5. O que ele fazia quando era vivo? Que pecados cometeu?
6. Como foi a morte de seu personagem? Com quantos anos?
7. Ele deixou alguém que amava para trás? Quem?
8. Para qual Círculo foi designado? Como eram suas torturas?
9. Por que foi escolhido entre os condenados?

Pergunta única para as Hordas

Vocês preferem matar, pilhar ou destruir?

POST MORTEN

Após ser escolhido para fazer parte das legiões infernais, seu personagem ainda precisou passar por uma série de treinamentos:

1. Qual demônio foi encarregado de seu treinamento?
2. Para qual Círculo foi designado?
3. Como foi seu desenvolvimento dentro do Inferno?
4. Quais são seus sentimentos com relação a sua morte?
5. Quantos anos passou estudando e treinando?
6. Como foi este treinamento?

Objetivo/Motivo:

1. Ele tem algum objetivo à longo prazo? Se tem, qual?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?

PERSONALIDADE:

1. Como os outros demônios descrevem seu personagem ?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. Ele tem medo de alguma coisa?

ATITUDE

1. Qual é a atitude de seu personagem em relação aos outros?
2. Qual é a atitude dele em relação as pessoas na terra?
3. E em relação aos outros demônios?

GOSTOS E PREFERÊNCIAS:

1. Como ele passa o tempo quando não esta em missão?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele usa algum outro tipo de equipamento único?
4. Ele coleciona algo ou tem algum passa-tempo?
5. Que tipo de companhia ele prefere?
6. E que tipo de amante?

AMBIENTE:

1. Em qual círculo/distrito/cidade ele morra e como é este lugar?
2. Ele tem algum lugar para ficar na Terra? Se sim, descreva.
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não esta em missão?

APARÊNCIA:

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Possui asas? Garras? Rabo? Algum detalhe especial?
4. Caso ele possua assumir Forma Humana, como é esta forma?
5. Por que escolheu esta forma?

No exemplo, será a da Succubus chamada Lethicia (tipo de campanha: veterano). A campanha se passará em Barcelona, em 1340 (usando o RPG ARKANUN em conjunto com este, e Letícia nasceu filha de um pai Incubus e uma mãe mortal. O demônio Proebetus, do Oitavo Círculo, descobriu através de seus rituais que um mortal nascido na Espanha no século V seria responsável por sua destruição. Contatou a rainha das Succubi e solicitou alguns demônios para gerarem uma criança feiticeira com influência suficiente para localizar e destruir o mortal quando à hora chegasse. O pai de Lethicia foi enviado à vila de Llers, em 1282. Lethicia nasceu dois anos depois. Criada como uma criança comum, Lethicia percebeu que parou de envelhecer com a idade de 17 anos. Quando essa com 26 anos, sua família mortal tentava esconder sua beleza da Igreja, com medo dos cavaleiros e dos padres.

Uma noite, Jezzha, pai de Lethicia, subiu do Inferno para conversar com ela. A menina já possuía poderes místicos (que tentava a todo custo esconder; mesmo de seus familiares). A princípio, foi difícil para o incubus convencê-la da verdade, até que Jezzha mostrou a ela sua verdadeira forma de Succubus.

3. VERIFIQUE DETALHES DA HISTÓRIA

Aqui entra em ação a primeira pergunta. A data da campanha faz bastante diferença, pois determinará o background e idade do personagem. Faça esta parte em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua aventura posterior. Tente localizar a história do seu personagem com a dos outros personagens da campanha, com a trama e com os outros NPCs.

Se a história de TODOS os personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu personagem também deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Nestes 56 anos como Succubus, Lethicia não envelheceu um dia sequer a mais do que os dezessete invernos. Foi treinada em Gomorra durante alguns anos, voltando à Terra em 1321, junto a um grupo de outros demônios. Sua missão principal ainda permanece em segredo (aquele para qual foi "criada" ainda não será explicada a ela - tudo a seu tempo). Por enquanto, o grupo tem outras prioridades.

4. DATA, LOCAIS E CASTA

Escolha todas as características relativa à sua personagem e coloque-as na ficha de personagem, nos locais indicados. Recomenda-se que o Mestre controle com cuidado a idade dos demônios, limitando-as de acordo com o tipo de campanha que deseja realizar.

Todos os demônios de Inferno vieram de algum lugar. O termo "casta" foi idealizado pelas legiões de Lúcifer como uma paródia da Cidade de Prata.

No nosso caso, Lethicia de Llers, (nascida em 1284), Llers, Succubus. Lethicia quase não conhece seu pai, fato que Jezzha está tentando mudar, apesar dos enormes problemas em que está metido em Dite (a maioria em relação à sociedade secreta de Orcus). A Succubus gosta da Terra, e ainda está se acostumando com a idéia de que o Inferno realmente existe.

5. ESCOLHA SEUS ATRIBUTOS

Você possui tantos pontos para distribuir entre oito Atributos quanto for o tipo de campanha que você está jogando. Tente distribuir os pontos conforme o personagem que você idealizou com o questionário. Em DEMÔNIOS, números não são tão importantes; o importante é que eles expressem suas idéias.

Um humano normal possui Atributos em 10.

O valor dos Testes de Atributos é igual ao valor do Atributo (com modificador) multiplicado por 4. Este valor é expresso em porcentagem (%) e pode ser maior do que 100%. Este valor percentual também é passado para a ficha de personagem, no local apropriado.

Importante: demônios podem assumir a forma humana e demoníaca. Os atributos são os mesmos nas duas formas, salvo se o jogador escolher os Poderes Aumento de Atributo em Forma Humana e Aumento de atributos na Forma Demoníaca.

Lethicia é uma Intelectual. Sua boa índole de camponesa há muito foi diluída pela convivência no palácio dos prazeres. Lethicia ainda se mantém virgem, mesmo com o assédio dos outros incubi. Como estamos criando um personagem complexo (veterano), temos 120 pontos para distribuir.

Assim ficam seus atributos:

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	14		
Força	11		
Destreza	13		
Agilidade	10		
Inteligência	12		
Força de Vontade	15		
Carisma	21		
Percepção	24		
Total	120		

Consulte a página 58 para ter uma explicação detalhada sobre cada um dos 8 Atributos.

6. PERÍCIAS

Você deve distribuir seus pontos de perícia entre todas as perícias que seu personagem possuir. Nas perícias com armas, escolhendo as armas que melhor se adaptarem a seu personagem e nas perícias comuns as que completem a personalidade dele.

Todos os personagens começam suas perícias de arma com seus valores de Destreza, e somam seus pontos a eles. Note que os índices para ataque e defesa são diferentes, e devem ser preenchidos independentemente. (Aumentar uma Pericia de 15/15 para 35/20 custa 25 pontos).

O valor crítico é igual a 1/4 do valor de ataque. Arredondado para cima. Este valor é utilizado para calcular o ataque crítico (ver regras de combate na página 110).

O máximo valor para uma perícia é 50%+Atributo correspondente. Este valor pode ultrapassar 100% no futuro, com o desenvolvimento do personagem.

O jogador que controla Lethicia decide gastar 150 pontos com armas:

O resultado é colocado a seguir:

Armas	gasto	inicial	total	crítico	Dano
Espada Longa	10/15	13/13	23/28	6	1d10
Adaga	25/25	13/13	38/38	10	1d4
Machado	45/10	13/13	58/23	15	1d6

Para perícias comuns proceda como nas perícias com armas, mas com uma diferença: Alguma perícia tem valores iniciais, outras não. Elas estão especificadas na página 60. Para melhor detalhamento das perícias, procure os RPGs TREVAS ou ARKANUN.

No caso Lethicia possui ainda 350 pontos para gastar em perícias. Nesses 56 anos de vida na terra e no inferno, ela já

passou por muita coisa, e as perícias refletem esta experiência:

Perícias	Inicial	Gastos	Final(%)
Sedução	21	45	66
Empatia	21	40	61
Intimidação	15	40	55
Atuação	21	30	51
Sobrevivência	0	40	40
Escutar	24	30	54
Etiqueta	0	20	20
Furtividade	10	20	30
Idioma (Espanhol)	30	10	40
Língua Antiga (Grego)	0	30	30
Arte (Pintura)	13	20	33
Pesquisa/Investigação	24	25	49
Total			500

7. PONTOS DE APRIMORAMENTO

Sua ficha já está bem avançada, mas falta ainda gastar os pontos de Aprimoramento com o personagem. Lethicia possui 5 pontos para gastar (lembre-se que se você possui outros jogos da linha Arkanun - Trevas, pode comprar Aprimoramento de outros livros também).

Pontos de Aprimoramento são utilizados para dar um toque pessoal na sua ficha, em termos de jogo e comparação entre personagens. É claro que você ainda deverá fazer algumas modificações na ficha do personagem, mas isto é só.

Caso você esteja usando este livro em conjunto com o RPG TREVAS, leve em conta a existência de Aprimoramento negativos ate um máximo de 4.

Pontos de Aprimoramento são detalhados na página 62.

Decidimos gastar os pontos de Aprimoramento assim:

1 ponto: Aliados. Lethicia tem um aliado importante Aquel, demônio residente em Barcelona, a recebeu bem no inferno quando Lethicia chegou lá. De alguma maneira Aquel simpatizou com o novato e a tem em boa conta

2 pontos: Poderes Mágicos Lethicia foi iniciada nos Caminhos do Magia, tendo direito o 3 pontos de Focus e 2 pontos de Magia.

1 ponto: Recursos. Lethicia manipula alguns representantes na Mão Maior; o estrato social mais privilegiado de Barcelona. Alguns destes respeitáveis senhores dão presentes de valor considerável o Lethicia por "serviços" prestados.

1 ponto: Objetos Mágicos. Ao realizar uma missão há alguns anos, Lethicia arriscou-se para salvar um superior a e como recompensa por sua bravura em combate, recebeu um objeto mágico de seu pai

8. PODERES E FRAQUESAS

Os Poderes Demoníacos são o que tornam os demônios adversários tão perigosos e respeitados. Cada demônio

começa com 5 poderes, +1 para cada 10 anos de vida (desde sua criação). Maiores detalhes sobre estes Poderes podem ser encontrados na página 66.

Lethicia possui 10 poderes demoníacos: A Forma Humana (máscara - 1 ponto), Asas (1 ponto), Chifres (3 pontos), Paixão (Pequena Atração - 1 ponto), Sangue Ácido Forte(3 pontos) e Aumento de FR 1 (1 ponto). As Fraquezas de Lethicia são: Sol, Decapitação, Símbolos Religiosos. Alimentar-se de Espírito Humano e Locais Religiosos.

9. ESCOLHA OS INIMIGOS

A parte legal já passou. Agora é a hora de vermos em quantos calos nosso personagem já pisou para conseguir todos estes poderes acima. O Mestre deve sempre interferir se achar que o inimigo não é poderoso o suficiente.

Laoviah e o inimigo escolhido. Um dos mais poderosos Querubins da Cidade de Prata, Laoviah possui influência sobre todas as grandes pessoas que fizeram diferença na Historia da Humanidade. Após ter passado quase cinco anos tentando reconciliar um casamento de um de seus protegidos, fato que lhe traria controle sobre a Espanha, Lethicia seduziu o prefeito de Llers, livrando-se da esposa e acabando com os planos de Laoviah em médio prazo. Tal fato deixou o Querubim muito irritado que colocou um prêmio de cento e vinte e uma almas pela cabeça de Lethicia.

10. PONTOS DE VIDA E IP

Calcular os Pontos de Vida (PV) de um personagem é muito fácil. Some a Força (FOR) e a Constituição (CON) e divida por 2. Arredonde para cima.

Para o índice de Proteção (IP), verifique se o demônio possui índice de Proteção de pele e que tipo de armadura está usando. Lembre-se que cada ponto de IP conferido por armadura representa uma penalidade de -1 em DEX e em AGI.

Lethicia possui CON 14 e FOR 11. Fazendo as contas, seus PVs serão 13 ((14+ 11)/2 = 12.5, arredondando fica 13). Como Lethicia não utiliza armaduras, não possui nenhum Poder que confira IP, seu IP natural será a 0.

11. SE O PERSONAGEM É UM MAGO

Defina os pontos de Magia e os Focus.

Algumas castas de demônios podem possuir o dom da Magia. Para isto, basta escolher o Aprimoramento Poderes Mágicos. A Magia é bastante comum entre alguns tipos de demônios. Um personagem mago possui pontos de Focus de acordo com o tipo de personagem que escolheu, e pode dividir os como achar melhor entre as 3 Formas de Manipulação e 12 Caminhos disponíveis. As Formas são: Entender, Criar e Controlar e os Caminhos são: Fogo, Terra, Ar, Água, Luz, Trevas, Plantas, Animais, Humanos, Spiritum, Arkanun e Metamagia(após o século XV)

Um mago pode se especializar em apenas um Caminho (os chamados especialistas) ou possuir vários Caminhos (chamados magos versáteis) ou, o que é mais comum, escolher dois ou três Caminhos e seguir por eles. Para detalhes sobre escolas Magias ou grupos secretos, consulte o livro TREVAS.

Lethicia aprendeu com Jezzha as artes místicas que já havia desenvolvido anteriormente na Terra. Ela estudou durante mais de duas décadas os Caminhos da Luz, do Ar e do Fogo. Lethicia possui 3 pontos de Focus para distribuir entre os Caminhos. A Succubus tentou equilibrar seus aprendizados, ficando com 1 ponto em Luz, 1 ponto em Ar e 1 ponto em Fogo.

Com a soma dos Caminhos escolhidos, mais os Caminhos secundários gerados por estes, Lethicia conseguirá os seguintes efeitos de Magia espontânea: Entender, Criar e Controlar Luz 1; Entender, Criar e Controlar Ar 1; Entender, Criar e Controlar Fogo 1; Entender, Criar e Controlar Relâmpagos (Ar+Luz), Entender, Criar e Controlar Cores 1 (Fogo+Luz), Entender, Criar e Controlar Vapores 1 (Ar+Fogo).

12. ITENS MÁGICOS

Se o personagem escolheu o Aprimoramento Objetos Mágicos, é hora de escolher equipamentos místicos de acordo com quantidade de pontos que possui. Novos itens podem ser criados SEMPRE com a autorização do Mestre. Para verificar se o objeto mágico está correto, compare-o com os outros aqui apresentados.

O jogador escolheu gastar um ponto de aprimoramento, em Objetos Mágicos. Lethicia recebeu como presente de seu pai, uma adaga de prata ricamente ornamentada, com uma ametista incrustada na empunhadura. Lethicia chamou esta adaga de Sensaha. A adaga, além de conferir +10/+10, também causa dano de 1d6+1, considerado dano mágico, e pode causar dano em espíritos (ao custo de 1 PV em sangue, ao dono da adaga).

13. REUNIÃO DOS PERSONAGENS

Agora a reta final: juntar todas as histórias de todas as personagens da campanha. O Mestre geralmente vai criar uma aventura introdutória e a campanha começa

Se você seguiu direitinho todos os passos, a própria criação do personagem deve lhe fornecer várias ideias para aventuras, baseadas nos inimigos dos personagens (que não são poucos, se levar em conta TODOS os personagens do grupo nos problemas gerados pelo background, e no tipo de missão que eles gostariam de desempenhar).

A aventura apresentada neste livro, O Clube Legerdernans na páginas 82-87, é um exemplo muito bom de como reunir um grupo de personagens. O Mestre pode tanto utilizar esta aventura com esse objetivo, quanto criar outra situação.

Outra maneira prática de reunir alguns dos personagens é através de um Mentor em comum. Este artifício só funciona bem para demônios de mesma casta, e não é recomendado que todos os personagens tenham um mesmo Mentor. Porém, um entrelaçamento de dois ou três Mentores e outros tantos Aliados já pode ser um bom ponto de partida.

ANJOS CAÍDOS

OS PRIMEIROS

Oficialmente, as primeiras entidades físicas a pisarem no Inferno foram os anjos caídos da Primeira Rebelião, liderados por Lúcifer e compondo cerca de um terço dos anjos da Cidade de Prata, quinze mil anos atrás.

Os Anjos Caídos formaram uma cratera gigantesca no fundo do local onde hoje se encontra o Nono Círculo, e lá permaneceram durante quase dois mil anos, até que Satan e Pecado (Syn) os retirassem de lá.

Lúcifer foi o primeiro Anjo Caído a se erguer do Fosso, seguido por Moloch e Sardon. Após este primeiro período, os Primeiros se reuniram para decidir o que fariam, e espalharam-se pelo Fosso. Cada um dos anjos tomou para si um local para refletir sobre o que fizeram, e assim permaneceram arquitetando sua vingança durante quase cinco mil anos, até a chegada dos primeiros heróis Daemonios.

Os anjos mais antigos vivem isoladamente, odeiam os humanos e nunca iriam a Terra, a menos que fosse por algo MUITO importante. Estes anjos (quase todos homens, com exceção das 13 deevas) estão espalhados pelos nove Círculos do Inferno, e raramente (para não dizer nunca) se reúnem com seus irmãos caídos. Alguns poucos desses anjos adquiriram curiosidade sobre a Terra, e vez por outra realizam rituais de passagem para a Orbe Terrestre.

Anjos da Primeira Rebelião são sempre NPCs, usados para criar histórias e conflitos. Em muitos aspectos, são os verdadeiros arquitetos da grande guerra celestial.

OS ANJOS REBELDES

Em 4.000 AC a Segunda Rebelião dos anjos ocorreu na Cidade de Prata. Cerca de duzentos anjos rebelaram-se contra o Demiurge e tomaram as filhas dos mortais como esposas, dando origem a raça dos nephalins, ou os híbridos anjos-humanos.

Os caídos viram este episódio com bastante interesse, apesar de considerarem seus irmãos mais novos inferiores, por terem sucumbido à paixão mortal. Quando Sarnyaza organizou a Segunda Rebelião, os anjos da Cidade de Prata já estavam divididos em castas.

A partir deste período, muitos anjos foram considerados traidores, rebeldes ou desordeiros e condenados a danação eterna. Lúcifer e seus companheiros acolheram alguns destes anjos no inferno, e estes formaram os chamados Anjos Caídos.

Os anjos que participaram da Segunda Rebelião também são extremamente poderosos, e consideram os Primeiros Anjos como heróis ou mártires. Vivem em suas torres rodeados de espíritos ou em conjunto com Succubi ou Espectros. Muitos se corromperam após este período, e adquiriram asas negras, rasgadas ou em trapos.

Para detalhes sobre os poderes originais, organização e relação entre as castas, ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA

Todos os Anjos Caídos podem possuir todos os Poderes Angelicais aprovados para sua casta, bem como os poderes demoníacos (desde que tenham um mentor para ensinar-lhe).

A FORMA CORROMPIDA

Muitos Anjos Caídos não possuem asas (este é um poder Angelical chamado Asas Astrais). Os que possuíam ficam marcados de alguma forma: suas asas se tornam negras, toscas, rasgadas, pedaços brotando das omoplatas ou mesmo cicatrizes horríveis. Perder suas asas é um dos principais castigos que um anjo pode sofrer, e as cicatrizes são irrecuperáveis. Muitos mudaram suas asas para as conhecidas formas demoníacas

Os caídos sofrem outra punição, que é a de nunca mais desenvolverem Poderes Angelicais. A partir do momento que um anjo cai, ele nunca mais conseguira aprender novos poderes divinos. Muitos aprimoram seus próprios poderes (sempre em uma versão negra e distorcida), outros aprendem os poderes demoníacos.

Uma observação importante sobre as castas é que apenas à partir da queda de Lúcifer é que foram formadas as Casta na Cidade de Prata. Os mais antigos, chamados de "Os Primeiros" não possuem Casta.

OBSCURI CORPORE

Os Anjos Caídos da casta Corpore costumam manter a mesma aparência que tinham quando serviam a Cidade de Prata. O sobretudo preto impecável, o semblante sempre sério e a incapacidade de sentir emoções. Quando chegam ao inferno, são geralmente confrontados com todos os prazeres negados a eles durante sua existência, principalmente pelas Succubi e Incubi, e se tornam ainda mais corrompidos.

Gostam de visitar a Terra, onde permanecem próximo a regiões onde podem encontrar o chamado "lixo da humanidade": traficantes, prostitutas, assassinos e viciados, o procuram entender melhor as sensações humanas.

Muitos Corpore passam a viver entre os humanos experimentando suas sensações, seus medos e desejos íntimos; outros se tornam líderes entre os grupos de mortais comandando pequenas gangues ou organizações.

Obscuri Corpore tendem a organizar-se segundo a mesma hierarquia que tinham na Cidade de Prata, com Magistrati comandando as legiões demoníacas.

Como existem poucos anjos caldos no Inferno (se levar em conta as infindáveis legiões demoníacas), e costumam ser guerreiros honrados demais para os demônios das legiões infernais, cabe a eles o papel de diplomatas, negociantes ou mensageiros das hordas.

Os Obscuri Corpore formam grande parte dos anjos caídos recentes, não só por serem maioria absoluta entre os anjos, mas também por estarem sempre em contato com os humanos e com os demônios.

Possuem rituais especiais de transporte entre os planos, e costumam ir a Terra com freqüência. Seus poderes de criar portais entre planos, porém, são severamente restritos, porque ao cair no inferno, os anjos atingem uma freqüência vibratória inferior, tornando-se muito mais difícil abrir portais contra o fluxo de energia mística da Roda dos Mundos.

OBSCURI CAPTARE

São os assassinos mais temidos do Céu e da Terra. Possuem todos os poderes dos Captares, mais os poderes adquiridos no árduo treinamento das legiões infernais. São em muitos aspectos, os soldados de elite do inferno, responsáveis pelo treinamento das legiões e organização das batalhas na Terra.

São usados em missões de assassinato, genocídio e destruição em massa na Terra, onde geralmente quanto mais difícil a missão, mais voluntários Captares os demônios conseguem. Muitos agem como guarda-costas de algum demônio mais poderoso, ou como protetores das relíquias infernais. Na maioria das vezes, agem sozinhos ou em pequenos grupos. Apreciam as Succubi, os Guerreiros Condenados (Hellspawns) e os Espectros, por suas capacidades especiais.

A casta Captare, mesmo na Cidade de Prata, e a que possui menor número de membros. Obscuri Captare são ainda mais raros, somando um total de apenas algumas centenas.

OBSCURI PROTETORE

Também chamados Qlipoth (pronuncia-se "Klipof"), do os Anjos Caídos cabalísticos, provenientes do diversas posições dentro da Árvore da Cabala. Os primeiros foram ensinados por Chorozon, um dos anjos que estudaram a Árvore da Vida e que vislumbrou o ramo proibido.

SERAFINS

Os verdadeiros Serafins Caídos são muito raros, e estão no inferno há muitos séculos. Isto porque uma vez atingida determinada idade e poder, os próprios Serafins passam a ditar suas regras.

Diz um ditado no inferno que não se pode verdadeiramente diferenciar um Serafim de um Serafim Caído.

Os mais "novos" caíram porque ousaram enfrentar o poder do Conselho ou fizeram o inimigo errado no local errado. Estes tendem a ser tão poderosos quanto os Caídos mais velhos, e geralmente mantém a posição de patrocinadores do conflito, apenas mudando seu apoio. São políticos com milhares de anos.

TRONOS

Os Obscuri Tronos são aqueles anjos corrompidos pela música infernal de Amduscias, largando suas harpas e cítaras em troca de guitarras e músicas satânicas. Podem ser vistos em grandes concertos no inferno ou na Terra.

Os Anjos Tronos Caídos possuem o visual "headbanger" característico dos roqueiros e fãs de Heavy-Metal.



QUERUBINIS

Querubins Caídos são convertidos em Laminaks (pequenos gênios malvados), e passam a treinar com os imps e com os demônios menores. São muito pouco respeitados dentro dos reinos infernais.

DOMINAÇÕES

Muitos protetores caídos são Dominações, que já são rebeldes por sua própria natureza e podem ter ido longe demais.

São a maioria dos Obscuri Protetore, e se denominaram Anjos Rebeldes, não Caídos (isto pode causar alguma confusão entre os magos menos versados na hierarquia infernal).

São muito queridos e disputados entre os duques infernais, pois como atuam diretamente na Terra, sempre trazem para o inferno toneladas de informações importantes sobre a Terra.

PRINCÍPADOS

Principados Caídos são geralmente aqueles anjos que venderam seus reinados em troca de mais poder ou algum outro favor escuso (apesar dos demônios zombarem dos Principados, dizendo que os melhores Principados ainda estão pela Terra, e só os incompetentes são pegos).

Muitos dos Principados ainda estão infiltrados entre os anjos, e são estes os principais espiões dos demônios no Conselho de Júpiter. Suas identidades são guardadas a sete chaves pelos demônios que as conhecem.

POTÊNCIAS

Potências que se rebelaram contra a mãe-terra ou assumiram o lado negro de Pan / Cernunno e Anjos virtudes que decidiram tomar o controle do jogo de xadrez celestial apenas para si. Estes últimos, apesar de expulsos da Cidade de Prata, estão entre os mais bem intencionados de todos os demônios.

De qualquer forma, todos os caídos possuem uma história triste, e geralmente a causa que defendem e nobre e incompreendida pelos outros anjos e as vezes os próprios demônios. Muitos os consideram loucos.

OBSCURI RECIPERES

Andou fazendo negócios ilegais com almas e o Conselho descobriu? Ou vendeu a alma daquela linda mulher prometida para a pessoa errada? Seja qual for a história destes Caídos, pode ter certeza de uma coisa: Eles não prestam.

Os Obscuri Reciperes são os demônios mais odiados do Inferno, não só porque são os únicos que realmente adquirem poder através das almas mortais, como neste final de mil8nio, são os que mais arregimentam escravos (e, portanto, são os mais abastados seres do Inferno). Se um banqueiro corrupto pode ficar milionário na Terra, imagine o que um banqueiro corrupto de ALMAS pode possuir...

São os demônios que possuem maior quantidade de informações e contatos entre os mortais e os espíritos. Podem possuir todos os poderes possíveis para um Recipere, mais os poderes desenvolvidos no Inferno.

OBSCURI NIMBUS

São os jogadores do xadrez celestial.

O primeiro Obscuri Nimbus chamava-se Palamedes, começou a jogar quatro mil anos antes da vinda de Christos

Os primeiros Obscuri Nimbus instalaram-se na Terra, para melhor controlar suas peças de jogo. Outros (cerca de 6 deles) acabaram caindo para o inferno, e decidiram instalar-se nos reinos demoníacos, e continuar seus jogos no inferno.

Dos 22 jogadores originais, 16 ainda estão na Terra espalhados entre as sociedades secretas, ordens de magos e corporações de ofício. Estes anjos comandaram pontos da Inquisição e ordens de magos; comandaram tropas nazistas e esquadrões aliados; estavam entre os russos e entre os americanos. Tudo em nome do jogo.

Os Nimbus mais jovens geralmente são corrompidos pelos mais velhos para fazer parte do jogo, com ofertas mais generosas que aquelas oferecidas pela Cidade de Prata. Na prática, jamais passam de marionetes dos Obscuri Nimbus originais. São muito raros, porque a casta dos Nimbus é considerada especial, mesmo para os anjos.

Podem possuir todos os poderes comuns aos Nimbus mais os poderes desenvolvidos no treinamento entre as Legiões (apesar dos Nimbus não gostarem do caos que é o Inferno)

CAMPANHA

Os anjos caídos formam líderes entre os demônios, são eles quem efetivamente movem a guerra contra os céus.

A maioria deles é motivada por orgulho (o grande pecado dos caídos) ou por vingança contra a tirania do Conselho de Júpiter. Os Anjos Caídos mais velhos estão tão corrompidos que a maioria já se esqueceu do sonho de Lúcifer e de seu manifesto. Buscam apenas a destruição da Cidade de Prata pura e simplesmente.

Os anjos rebeldes que sobraram procuram todas as formas possíveis para libertar seus irmãos cativos, mesmo que isto signifique outra guerra nos céus. Os anjos mais jovens possuem suas próprias razões para alimentar a batalha entre o Céu e o Inferno.

Este tipo de personagem é um excelente mentor. Po ser uma criatura antiga e dotada de poderes, torna-se um~ boa fonte de conhecimentos. Pode também ser utilizado como um comandante que distribui missões.

Também pode ser usado como conselheiro dentro das cortes infernais, pela grande quantidade de informação que trazem consigo; outros gostam da sensação de liberdade individual, e tornam-se isolados ou em pequenos grupos de anjos. Os caídos adoram a Terra, especialmente os prazeres e descobertas que podem realizar e que lhes foram negadas durante anos de trabalho para o Conselho.

Para uma campanha realmente interessante, um Anjo Caído muito poderoso pode ser um NPC inimigo a ser com batido dentro do Inferno. Alguns dos personagens da campanha podem ter caído em desgraça com ele e precisa agora se preocupar em não ser destruído.

DEATH KNIGHTS

“OS CAVALEIROS NEGROS”

Os Cavaleiros da Morte, Cavaleiros Demoníacos, ou simplesmente Death Knights, são considerados os maiores guerreiros nos círculos infernais. Um ditado popular entre os demônios diz que nenhuma batalha é uma grande batalha sem os Cavaleiros Negros.

Muitos sábios especulam sobre onde teriam se originado as Ordens de Cavaleiros Demoníacos. Alguns incubi dizem que os primeiros cavaleiros eram espectros dos antigos Cavaleiros da Ordem de Salomão, em Jerusalém, banidos da Cidade de Prata por sua traição aos anjos; outros acreditam que os Death Knights são espectros dos primeiros samurais japoneses, e que após o fechamento do mundo oriental para os espíritos orientais no século 3 AC (com a construção da Grande Muralha da China) ficaram impedidos de retornar a Terra.

Estes guerreiros vagaram através do Spiritum durante séculos, treinando outros espectros e aprimorando sua arte, até que descobriram a entrada do inferno. Os grandes demônios viram logo que poderiam aproveitar os serviços desses guerreiros para seus próprios jogos, e os contrataram.

De qualquer forma, os mais antigos que ainda não foram destruídos em combate vivem em regiões inóspitas e remotas demais (mesmo para os demônios) para responder a estas perguntas. Alguns cavaleiros perderam seus mestres em batalha e vagam pelos Círculos do Inferno ou pela Terra. Estes cavaleiros sem mestre são chamados de **Ronin** pelos outros demônios.

CAMPANHA

Os cavaleiros demoníacos vivem pelo calor da batalha; pelo prazer da destruição de seus inimigos e pela vontade de conquistar novos territórios para seus mestres. Os cavaleiros são uma espécie de elite entre os Condenados, escolhidos apenas entre os melhores guerreiros da Terra e de Arkanun por eles mesmos seguindo critérios que apenas eles conhecem.

Os Death Knights são temidos e respeitados entre os outros demônios, e vivem por um código de regras e mandamentos extremamente rígidos, muito semelhante ao que seria mais tarde adotado pelos Hospitaleiros de Jerusalém e mesmo pelos Templários. Aqueles que falham em cumprir este código são destruídos pelos outros cavaleiros para evitar que contaminem a classe como um todo.

Existem muitas Ordens de Death Knights existentes no inferno, cada uma servindo a um Marquês, Duque ou Arquiduque. Cada Ordem é extremamente leal ao seu comandante, e muitas vezes acabam entrando em conflitos por causa dos interesses de seus mestres. Muitos comandam as famosas legiões, ou grupos de agentes demoníacos em missões na terra, mas dificilmente são vistos em missões solitárias.



DAEMONS

“Os Espíritos Iluminados”

Milênios atrás, na grande Roda dos Mundos, existia um plano semelhante à Terra, chamado Arkanum. Este plano era idêntico em praticamente todos os aspectos a Terra, inclusive no tocante ao uso de magia e feitiçaria.

Existia apenas um único problema realmente sério: o uso indiscriminado da magia levou o plano a se corromper. Os deuses negros de Arkanum, seres originários de um plano conhecido como Infernun, alertaram aos grandes feiticeiros sobre os perigos da magia, mas assim como todas as grandes histórias da Orbe Terrestre, os sacerdotes arrogantes ignoraram estes avisos e aprofundaram-se cada vez mais nos estudos arcanos.

Originários do plano de Arkanum, os Daemonios representam os grandes guerreiros e magos de um reino há muito destruído pelo uso inconsequente da magia.

ORIGEM

Quatro mil anos antes da vinda de Christos para a Terra, e poucos séculos após o grande dilúvio, os habitantes de Arkanum conseguiram cruzar a barreira mística que separava Ark-a-nun da Terra, e chegaram até a região da Mesopotâmia, onde se estabeleceram na cidade de Ur. Seus principais magos foram Ereshkigal, Belit-tseri, Namtar, Sumuqam, Nergal, Erra, Emmsharra, Lamashtu, Nabu, Nedu, Ningizzia, Belili, Gizzida, Dagan, Birdu, Sharru, Ursbambi, Ennugi e outros.

Os arkanos tornaram-se deuses venerados na Antigüidade assíria e babilônica, e muitos dos relatos dos deuses chifrudos e com formas de animais, principalmente o bote, o touro e o besouro referiam-se a estes deuses.

Os magos de Arkanum adquiriram a forma humana e infiltraram-se entre os grandes líderes e veneráveis mestres da antiguidade. Não tardou para que encontrassem a região do Fosso dos Anjos Caídos em suas andanças por Spiritun, e passassem a se comunicar com os anjos de Lúcifer.

Criaram algumas regiões próximas ao Fosso, que denominaram Underworld, e muitos destes deuses-demônios organizaram seus castelos e seus domínios nesta região. Já existia a crença de que a alma dos infiéis ou dos fracos desceria para as profundezas da Terra, e apesar da fraca energia pensamento existente na época, já foi suficiente para que os deuses do Underworld conseguissem suas primeiras “massas” para moldar ao seu bel prazer.

Séculos mais tarde, novas levas de magos vieram para a Terra, na região conhecida como Grécia. Estes novos magos iluminados conheciam o estrago feito nos mundos inferiores, e sabiam até mesmo da existência de Tenenbras, um mundo mais antigo que Infernun.

Entre estes antigos magos, destacam-se Abaris, Magnus Petraak, Pyros, Gratt, Histell e Anaximiandro.

Estes sábios ensinaram muitas de suas magias, bem como todos os fundamentos da matemática, da filosofia e de trigonometria à Pitágoras, Sócrates, Ptolomeu e outros grande sábios da Grécia Antiga.

Estes magos de Arkanun tomaram conhecimento dos mundos superiores através dos deuses do Underworld de Paradísia, principalmente Hades e Perséfone, que explicaram eles sobre os mundos dos anjos.

A maioria destes magos-demônios permaneceu na Terra, mas muitos outros magos de menor poder vieram para o plano físico neste período, e acabaram tornando conhecimento da região do Underworld (este era o nome do Inferno naquela época) e através de negociações com os “Antigos” (os primeiros seres de Arkanun a aportarem no Inferno), conseguiram concessões para montarem suas torres de experiências.

Orcus foi considerado um dos maiores magos arkanos da Antiguidade. Fundou a cidade de Dite no Quinto (naquela época Quarto) círculo, nos charcos do lago Estige e foi o governador da cidade até o século X AC., quando Baalzebub desceu aos infernos. Dite foi construída inteiramente em ferro místico (uma espécie de metal que se assemelha muito ao ferro oxidado, mas que possui grande resistência e algumas propriedades místicas) e por isto recebeu o nome de Cidade de Ferro.

Na Terra, os etruscos e fenícios entraram em constantes guerras com os romanos, e quando a maioria de suas cidades foi sendo destruída pelas guerras, seus habitantes acabaram encontrando conforto nos reinos infernais.

BAAL

Baal e Anat eram dois dos deuses mais poderosos da mitologia Canaita. Viviam na região da Mesopotâmia e possuíam muitos servos e adoradores.

Certa vez, à muitos séculos antes de Cristos, Baal teve de enfrentar seu maior inimigo, um demônio de Infernun chamado Zebub, senhor das moscas e da pestilência. Zebub havia destruído mais de dois terços das plantações do mundo conhecido, e a população da Terra seria exterminada se os dois maiores magos da Antigüidade não se reunissem para atacá-lo. Baal possuía duas das mais poderosas espadas já criadas por um deus-ferreiro: Yagrush (Perseguidora) e Aymur (Guia).

Os deuses, em companhia de outros grandes guerreiros e feiticeiras como Astarte, Nergal, Anaali e Ishtar enfrentaram Zebub em uma batalha mística que durou quase dois anos. Tal guerra ficou conhecida como o episódio dos dois sois na mitologia assíria. Os guerreiros derrotaram Zebub, mas ao custo de todas as vidas dos combatentes. Além disto, a forma maléfica de Zebub amalgamou-se com a do rei Baal formando uma entidade nominada Baalzebub, que se precipitou ao Underworld.

Chegando ao fosso, Baalzebub percebeu que sua nova forma corrompida possuía mais poder do que antes, perdendo apenas para Lúcifer e Satã. Aclamado como o terceiro dos três, Baalzebub derrotou Orcus e tomou a cidade de Dite para si, transferindo hordas demoníacas de Arkanun para o Underworld, que passou a chamar de inferno em homenagem a seu plano nativo.

TIAMAT

Outro dos grandes deuses-demônios da Antiguidade foi a deusa Tiamat, dos antigos povos do oriente médio. Nascida em Arkanun, a deusa-dragão conseguiu atravessar a barreira entre planos cerca de cinco mil anos antes de Christos.

Tiamat vivia nos desertos com sua pequena legião de seguidores, e permaneceu na Terra ate que o guerreiro Marduk (outro ser de Arkanun, inimigo mortal de Tiamat) realizou o ritual te passagem para a Terra e a enfrentou.

Os deuses aliados de Tiamat destruíram boa parte dos deuses antigos de Ur, e Marduk realizou diversas tentativas frustradas de acabar com seu culto na Terra, ate que finalmente conseguiu enfrentá-la e destruí-la, em 4.000 AC.

O espírito da deusa-dragão de sete cabeças e dez chifres foi arremessada na região que mais tarde seria chamada de Inferno, e estabeleceu seus domínios na região do primeiro círculo, nas montanhas do fogo.

Tiamat seria lembrada mais tarde, no livro do Apocalipse (revelações, em grego) como o grande dragão destruidor que um dia caminharia sobre a Terra, trazendo o juízo final.

Atualmente, Tiamat comanda algumas legiões de demônios dragões e homens-escorpiões, chamados Kingus.

ORCUS

O deus Orcus foi o fundador original da cidade te Dite, ha muitos milhares de anos atrás. Seu reinado foi próspero, porém limitado, pois assim que Baalzebub foi confinado nos nove círculos, os dois demônios entraram em conflito pelo domínio da cidade de ferro, que culminou na derrota e aparente destruição de Orcus.

Porem, muitos demônios argumentam que a essência vital do deus maligno conseguiu se recuperar e passou a se esconder nos milhares de túneis subterrâneos, formando uma sociedade secreta entre os demônios, com o objetivo de derrubar Baalzebub e trazer novamente o grande deus das pestes de volta a Dite.

Descrito pelos gregos como um demônio gordo e asqueroso, com asas sebosas e atrofiadas, garras que cortavam como cem espadas, e um olhar capaz de transformar o corpo dos inimigos em cinzas. Orcus era originalmente o senhor do inferno, antes da chegada do culto a Hades. Orcus e Hades, apesar de semelhantes, possuíam características bem distintas. Enquanto Hades era venerado pelos gregos como o senhor dos mortos, Orcus era responsável pelas pragas e pelas mortes horríveis.

Atualmente, ainda não se sabe se Orcus esta mesmo vivo ou se não passa apenas de uma lenda entre os demônios que tentaram usurpar o poder da realeza infernal. Muitos afirmam já terem visto nos esgotos e galerias subterrâneas uma criatura que bate com a descrição de Orcus, mas ate agora os Alastores não conseguiram encontrar nenhum rastro da sociedade secreta.



FILHOS DE ANÚBIS

Outra classe de demônios antigos, provenientes do antigo Egito, são os chamados filhos de Anúbis. Anúbis originalmente era filho de Osíris e Set, e o deus responsável por pesar as almas dos mortos. Anúbis, soberano da pirâmide de Anuat, também era chamado de o deus chacal, e seu culto atraiu servos em todos os planos de existência, inclusive em Arkanun, onde conseguiu uma grande legião de seguidores, que se denominavam filhos de Anúbis.

Estes demônios lembram a aparência dos sátiros em sua forma natural, mas ao invés de características de bode, apresentam características de chacal (cabeça, pelos e patas traseiras).

São muito sábios e pacifistas, e consideram a guerra celestial uma grande idiotice, tentando manter-se afastados o máximo possível dos conflitos. Os filhos de Anúbis não estão presos pelo grande contrato que impede os demônios de atravessar a barreira entre o Inferno e a Terra.

Os filhos de Anúbis viajam constantemente para a Terra, para auxiliar os sacerdotes de seus templos, principalmente na região do Egito e norte da África. São justos, honrados, pacifistas, e também muito sábios.

OS DAEMONS

Não existe propriamente um nome para designar os habitantes demônios do inferno. Eles se dividem em milhares de características únicas e diferentes que seriam praticamente impossíveis de se catalogar, ou mesmo de rotulá-los sob um mesmo parâmetro. Existem demônios minúsculos, com alguns centímetros de altura, e demônios gigantes, com dezenas de metros; existem demônios gordos como baleias e outros magros como ossos e pele; demônios alados, nadadores, aracnídeos, dragões; podem cuspir fogo, ácido ou gelo; podem ter rabo, asas, garras, dentes de tubarão ou mesmo múltiplas bocas; existem demônios geniais e demônios burros; enfim, tornou-se impossível traçar uma única arvore para todos os seus poderes, e eles continuam desenvolvendo novos poderes diferentes a cada década.

A única coisa que parece comum a eles é uma lembrança com o aspecto das "gárgulas" das igrejas medievais. São repugnantes em sua forma natural, mas a grande maioria deles pode assumir forma humana quando desejar. Gostam de viajar para a Terra, mas estão confinados ao inferno após o tratado de Jerusalém, que prendeu os anjos e demônios em seus respectivos planos de existência.

Somente demônios com rituais corretos de passagem ou autorização dos dragões ou dos arquiduques podem migrar para a Terra, e mesmo assim, apenas por um período de tempo pré-estabelecido nestes contratos. É claro que existe um mercado negro de falsificações destes contratos, mas este é um crime passível de punição pelo demônio responsável.

Mas, com o advento da possibilidade dos mortais "venderem suas almas", criou-se todo um vasto mercado para especulação dos poderes demoníacos na Terra, o que deixa muitos Daemon aproveitarem a boa vida na Orbe Terrestre.

KU' EI

Antes da construção da Grande muralha da China, os espíritos do oriente e do ocidente poderiam reencarnar livremente pela Terra. Os chineses acreditavam na existência de dezoito infernos diferentes, todos eles colocados dentro de uma grande estrutura de pedra chamada Yama-kine.

Estes demônios chineses ocuparam uma área separada dos nove grandes Círculos, nas bordas entre o Inferno e o reino dos mortos (Spiritum). Poucos demônios ocidentais aventurem-se a ir tão longe, e muito pouco se conhece a respeito das criaturas que habitam esta região. Sabe-se que os demônios torturadores chamam-se Kappa, e as vezes são soltos sobre a Terra para castigar alguma vila em desacordo com os dezoito Yarna-Rei (os senhores de cada andar da torre).

Os espectros orientais chamam-se Ku'ei, e são originários dos suicidas e dos afogados. Os espectros dos afogados são confinados a Terra, e são impedidos de reencarnar, amenos que alguma outra pessoa se afogue no mesmo local em que o Ku'ei se afogou. Neste caso, a vítima troca de lugar com o demônio, que tem mais uma chance de redenção na Terra.

OS ESPÍRITOS CORROMPIDOS

Estes demônios não são propriamente demônios, mas entidades malignas criadas pela forma-pensamento dos humanos, devido às mentiras da Igreja Católica.

A maioria destes demônios foi criada pela associação indevida dos deuses Cernunnos (celta) e Pan (grego) com o diabo. Nas mentes dos fiéis durante a Idade Média, e aos olhos da Igreja, as festas celtas (principalmente Beltane) e as festas de honra a Pan e Baccus (os bacanais) eram ofensivas aos olhos dos padres. A ideia de pessoas com pensamento livre causou irritação a Igreja, que desejam cordeiros para serem tosquiados de seu dinheiro.

Isto gerou a criação do mito do diabo com chifres e patas de bote. O problema maior ocorreu com a proliferação destas lendas, e o medo destas pessoas, um dos maiores canalizadores de energia mental, fez com que imagens espelhadas destes deuses se amalgamassem em uma entidade que os outros demônios chamaram de Diabo (por falta de um nome mais apropriado).

Este diabo conseguiu caminhar pela Terra, atraído pelas preces de bruxas revoltadas com a Inquisição. Muitos chamavam este demônio chefe de Aquel (de onde vem o nome Aquelare, ou festa do demônio). O principal local de reunião destas bruxas foi a região da Espanha conhecida como Catalunya.

Os principais seguidores do Diabo são os próprios humanos, atraídos pelo poder diabólico que ele representa. Os demônios do Inferno não consideram os corrompidos como membros de sua sociedade, dizendo que são apenas reflexos escuros da própria idiotice da Igreja, que desaparecerão assim que a humanidade acordar.

Os corrompidos são traiçoeiros, mesquinhos e egoístas, e não estão interessados na guerra celestial verdadeira, mas sim na anarquia, criação do caos e na destruição da própria igreja que os criou. Após o século XX, tem ganho muita força proveniente dos cultos evangélicos e suas credades.

OS REBELDES ENTRE OS REBELDES

Os Demônios e os Anjos Caídos geralmente formam duas frentes de batalhas. Os anjos consideram os demônios muito pouco confiáveis, e os demônios acham toda esta guerra celestial uma grande babaquice, estando mais interessados nos poderes e nas riquezas que os anjos têm a oferecer caso sejam derrotados.

Outro fator que motiva a batalha entre demônios e anjos é a existência dos rituais Corpore de passagem entre planos. Como o fluxo de energia corre de um mundo mais avançado para um mais atrasado, a passagem entre planos do Inferno para a Terra é muito complexa, necessitando de extensos e complicados rituais para a realização destas. Com os rituais dos Corpore, a coisa torna-se mais simples, pois canaliza-se a energia através de vasos mais evoluídos na Roda dos Mundos.

Este tipo de perseguição também ocorreu na Terra, entre os próprios habitantes não corrompidos de Arkanun, em busca da chave de saída de seu plano destruído, o que indiretamente causou a origem da Inquisição.

ALASTORES, A LEI INFERNAL

Mesmo dentro dos Infernos, existe uma hierarquia e uma lei. A maioria dos humanos se perguntaria: "lei, no Inferno?"

Sim. Como a maioria dos advogados vai para o Inferno quando morre, e isto já vem acontecendo desde os tempos de Roma, formaram-se duas frentes de legisladores:

Os **burocratas**, responsáveis por infernizar a vida de qualquer pessoa através de toneladas de processos, mandatos, atestados, petições, requerimentos, certificados, procurações e principalmente propinas. Estes são os responsáveis pela administração das penas nos condenados.

Os **Alastores**, os demônios encarregados de capturar os fugitivos da justiça infernal. Os Alastores são uma espécie de tropa de elite entre os demônios, selecionados entre os melhores. Não existe uma casta preferencial, apesar dos duques preferirem demônios de Arkanun para realizar o serviço. Espectros, Condenados e Deathknights também podem fazer o papel de Alastores as vezes.

DITE E A CORTE INFERNAL

Os demônios estão organizados como um grande reino. Baalzebub e seu conselho demoníaco governam o Quinto, Sexto e parte do Sétimo Círculo, excetuando-se algumas áreas dominadas por entidades independentes.

Os gran-duques infernais são em número de sete, um para cada pecado capital: Belial (Orgulho), Mamon (Avareza), Asmodeus (Luxuria), Abadon (Raiva), Astaroth (Gula), Meritim (Inveja) e Belfegor (Vaidade). Cada um destes arquiduques possui três duques infernais, seguidos por três marqueses para cada duque, e três condes para cada marquês. Além disto, Nergal assume o posto de chefe da milícia infernal; convoca três dos maiores juízes da Antiguidade (Aiacos, Radamantis e Minos) para presidir a justiça infernal, e cria uma tropa de elite de demônios denominada Alastores, para capturar foragidos.

OS DEMÔNIOS NA TERRA

Muitos espiões do inferno estão infiltrados na Terra com o objetivo de recolher informações ou estabelecer novos postos. Após a invenção da bomba de destruir deuses, pelos americanos no final da Segunda guerra, os demônios estão ansiosos por colocar as mãos nesta nova tecnologia, única na História de todas as Orbes.

Demônios são enviados para as melhores faculdades, infiltrados em cursos técnicos, escolas de engenharia e computação, programação de computadores e grandes redes (um dos maiores demônios de todos os tempos possui até mesmo uma mansão informatizada e vasto controle sobre grandes sistemas operacionais). A tecnologia e a maior vantagem dos demônios sobre os anjos, e Baalzebub não está disposto a perder esta oportunidade, embora ele mesmo (e todos os demônios com mais de dois séculos de vida) odeiem estes estranhos aparelhos-bolas-de-cristal com botões que brilham.

Muitos demônios jovens acabaram tomando gosto pela vida movimentada das cidades grandes e pela diversão em acumular o "**vil metal**" à custa do sofrimento alheio. Usando de seus poderes mágicos, muitos demônios criaram vastas máquinas mundanas de fazer dinheiro. Colecionam arte e pinturas de tempos antigos, e disputam leilões de antiguidades com vampiros Rakshasas e magos da Ordem de Luft.

Ah, e a tecnologia: que divertido estas maravilhas que o mundo moderno proporciona! Muitos demônios ganharam fortunas em almas e ouro levando itens comuns na Terra para o Inferno. O cinema foi a melhor invenção, seguido de perto pelas armas automáticas e pelos carros possantes. O único problema é que esta tecnologia está nas mãos dos mortais. O ponto bom: os mortais são tão incrivelmente fáceis de serem corrompidos...

CAMPANHA

Os demônios podem possuir uma infinidade de campanhas interessantes, entre elas: funcionários de mais baixo escalão, enviados a Terra para missões suicidas, membros de alguma tropa de elite responsável pela captura de algum demônio poderoso que está foragido na Terra; lacaios de grandes negociadores de almas responsáveis por procurarem pelo produto certo; magos que procuram pelo famoso segredo dos portais dos Corpore, utilizando-se das grandes instituições da Terra para conseguir seus objetivos; e caçadores de recompensas atrás dos melhores prêmios.

Na outra ponta da lança, estão os traidores; os fugitivos da justiça infernal; os pequenos negociantes de almas perseguidos pelas grandes guildas; os demônios bondosos preocupados com o bem estar da humanidade e com o fim da guerra celestial; ou simplesmente magos em busca de sua pedra filosofal.

Também podem jogar campanhas inteiras com demônios infiltrados nos reinos mortais, e suas relações com a humanidade como um todo. Muitos demônios possuem alguns problemas como, por exemplo: ter de se alimentar de carne humana, ou de almas... chega em um ponto que a própria existência e sobrevivência passa a se tornar perigosa, afinal de contas, agentes do FBI estão por toda a parte...

HELLSPAWNS

“Οι Συνδεταδοις”

A casta dos condenados, chamados te Hellspawns por Merlin, no século V, são resultado das almas dos mortais pecadores que por um motivo ou outro conseguiu atrair a atenção dos poderes reinantes no inferno, e conseguiram ser transferidos de seus castigos para o serviço nas fileiras infernais.

Todos os Condenados foram pessoas más durante sua existência na Terra. Por seus pecados, foram condenados pelo tribunal das almas a cumprir pena em algum Círculo do inferno, determinado pelo tipo de pecado que a pessoa cometeu.

Os Condenados passaram a surgir no inferno a partir do século III, quando a religião católica finalmente conseguiu se estabelecer em Roma, derrotando o Mithraísmo e colocando Christos e seus representantes na Terra como chefes supremos da religião. O conceito de bem e mal, de céu e inferno foram incutidos na população pelos anjos Nimbus da Cidade de Prata, com o objetivo de colocar o terror nos corações dos fieis, e garantir assim total subserviência das pessoas na Terra. Porem, este estratagema falhou, pois subestimou o poder da mente dos humanos, que por força de seus pensamentos passou a canalizar a alma das pessoas "pecadoras" realmente para um local vibratório de mesma energia, ou seja: O Fosso.

Em princípio, os demônios ficaram espantados com a quantidade de pessoas que foram despejadas em suas fileiras, e durante quase dois séculos tentaram separar direito os castigos e os condenados, espalhando-os pelos diversos Círculos do inferno. Isto gerou disputas entre alguns demônios, pela posse e manutenção de determinados grupos de pecadores. Assassinos e matadores provaram-se condenados interessantes, pois os demônios responsáveis por eles sempre poderiam verificar suas "fichas" e escolher os mais capacitados para ajudá-los em seus planos pessoais e políticos dentro de Dite, Sodoma ou da Cidade dos Mortos.

Os condenados são escolhidos e passam de castigados a soldados na guerra celestial. São considerados inferiores pelos demônios, e precisam sempre estar provando algo a alguém. Muitos conseguem o respeito dos Anjos Caídos e dos Demônios e alguns chegaram até mesmo a conquistar grandes partes do território (como por exemplo, Kublai Khan, Napoleão, e Gengis Khan).

COMO OS CONDENADOS SÃO ESCOLHIDOS

Em uma primeira instancia, todos os condenados são jogados onde deveriam estar.

Após um ou dois anos de torturas, suas fichas chegam as mãos dos demônios responsáveis, ou às vezes surge uma necessidade específica (por exemplo, a necessidade de um condenado que saiba programar determinado tipo de computador, ou que tenha conhecimentos específicos sobre determinado projeto ou região).

Neste caso, os demônios retiram o condenado da pilha de gente e levam-no para Dite, ou para o castelo do demônio responsável. Muitas vezes oferecem a ele a chance de sair de suas torturas em troca de um favor ou pacto. Oferecem a liberdade para os condenados em troca de lealdade total em sua guerra celestial.

Assim que assinam um pacto ou contrato com um demônio maior, os condenados são enviados para a Terra, para treinar e desenvolver seus poderes. Em grupos de dois a cinco soldados, auxiliados por um ou dois demônios mais velhos (às vezes Anjos Caídos), eles são deixados em grandes cidades da Terra para testar seus poderes. Muitas vezes são colocados em cidades onde já viveram e conhecem pessoas, ou em cidades onde ainda tem contas a acertar.

Os Condenados são os demônios mais comuns de serem encontrados na Terra. Por algum motivo ainda desconhecido dos outros habitantes do Inferno, eles conseguem desenvolver seus poderes demoníacos mais rapidamente que seus colegas demônios e anjos caídos.

Os Condenados são os servos do Inferno mais complexos, porque sempre possuem as memórias que tinham em vida (ou parte delas), o que já é suficiente para Ihes causar problemas. Por este motivo os demônios costumavam esperar vinte, trinta ou mesmo quarenta anos para devolver um condenado a Terra.

Infelizmente, devido à crescente velocidade da tecnologia o inferno esta sempre precisando de gente nova para suas tropas, e então não resta a eles outra alternativa a não ser recrutar entre os recém condenados. Além disso, as habilidades desejadas tem se tornado obsoletas em um tempo muito curto, o que obriga o retorno do Condenado a Terra ainda em tempo hábil de utilizar seus novos poderes em vinganças pessoais.

OS QUE PERMANECEM NO INFERNO

Vez por outra, um anjo desce aos Infernos para libertar alguma alma penada. Estes anjos são chamados anjos da salvação, e descem aos Círculos em busca de determinado condenado que seja escolhido pela Cidade de Prata em uma ação dos Recíperes, ou através de algum ritual realizado na Terra.

Outros condenados conseguem libertar-se de seu sofrimento por algum motivo (arrependimento, tempo de punição, perdão de suas vítimas, etc.). Fica, então autorizado a sair do Inferno. Estes condenados tomam-se fantasmas, sendo conduzidos a Spiritum pelos carcereiros, ou preferem permanecer no Inferno, morando em alguma tribo ou vila de humanos. A única grande cidade dos condenados é chamada Cidade dos Mortos.

Muitos dos condenados que permaneceram no Inferno conseguiram postos altos na hierarquia da Igreja de Satan, chegando até mesmo a galgar posições na grande Catedral. Outros se estabeleceram em Dite ou Gornorra e montaram novamente suas vidas.

A CIDADE DOS MORTOS

A única cidade do inferno que realmente pertence aos Condenados é a Cidade dos Mortos. Criada no final do século XVII por espíritos condenados dos portugueses e espanhóis, e é considerada a segunda maior cidade do inferno. É um complexo com mais de um milhão e meio de pessoas que vivem na mais completa podridão e devassidão. Nos seus portões está afixada uma placa de bronze onde se pode ler “Não amamos Deus, nosso mestre é o Dragão”.

Seus líderes são condenados do século XVI, em especial colonizadores espanhóis responsáveis pelo massacre dos povos da América (Astecas, Maias e Incas).

Um templo religioso dedicado a Satã fica no centro da cidade, na chamada casa de câmara e cadeia. Muito da Cidade dos Mortos lembra as velhas vielas de Lisboa antiga, com iluminação fraca e perpetua por velas.

CAMPANHA

Os condenados oferecem muitas opções de campanha. O tipo mais interessante de campanha começa jogando com o próprio background do condenado. Coisas que ele fez durante sua vida para levá-lo ao inferno.

Talvez ele tenha sido um assassino da Máfia, da Yakusa ou de alguma outra organização. Um soldado, espião ou mesmo um traficante nos subúrbios de uma grande cidade. Podem ter sido assassinados por concorrentes ou vítimas de alguma traição; muitos têm ainda esposas, filhos e amigos na Terra, sem contar os velhos conhecidos e aliados, que certamente verão o Condenado com medo e suspeita.

E muito importante criar o background do Condenado de maneira completa.

Tanto o Mestre quanto o jogador são aconselhados a detalhar os motivos e detalhes que levaram o Condenado ao Inferno, pois são estas informações que farão este tipo de campanha uma das mais interessantes das apresentadas neste livro.

Os condenados são soldados na guerra celestial, muitas vezes desconhecendo as razões de seus atos. Muitos se movem unicamente por motivos pessoais e egoístas; outros em busca de redenção e um terceiro grupo age desta forma porque não conhece outra maneira de viver.

Existem os Condenados que conheciam a verdadeira história da Cidade de Prata, ou que foram silenciados pelos padres da Inquisição durante a Idade Média, e reapareceram como hereges no inferno. Estes são os agentes mais procurados. Podem ser magos muito poderosos, alquimistas ou místicos que conhecem as regras do jogo celestial.

Pode também haver apenas um Condenado em um grupo heterogêneo de demônios. O grupo pode ser envolvido nos problemas pessoais de algum dos personagens, e o Mestre ainda pode sempre testá-los com missões enviadas pelos demônios-treinadores ou mesmo pelos Duques do inferno. Muitos condenados realizam pequenas missões para a Casa dos Príncipes Infernais, principalmente destruir postos avançados da Cidade de Prata na Terra.



SUCCUBI E INCUBI

“QUAL É O SEU PRAZER?”

Dizem que as lendas sobre as Succubi começaram com Lillith, a segunda mulher de Adão. Segundo muitas escrituras antigas, a primeira mulher de Adão foi feita de barro também, mas acabou derretendo por causa do forte calor do Edhen.

A segunda mulher criada para Adão chamou-se Lillith, mas por seu caráter extremamente feminista, vulgar e sexual, foi rejeitada por Adão, que desejava uma mulher submissa. Lillith foi expulsa do Paraíso construído entre os rios Tigre e Eufrates e sua alma caiu nos reinos do Inferno, onde acabou por copular com os demônios, tornando-se a primeira das Succubi. Este fato ocorreu aproximadamente em 6.000 AC.

Alem de Lillith, os demônios possuíam outra demônia-deusa dos prazeres: Bittrettir. Construída pelos próprios demônios dos Círculos mais baixos com o que sobrou da argila vital utilizada pelo Demiurge para fazer o primeiro casal, os demônios reuniram esta argila com o sangue de alguns Anjos Caídos mais poderosos e formaram uma deusa-sexual. Mais tarde, com a queda de Baalzebub, os demônios misturaram seu sangue mais poderoso a esta mistura, dando origem a uma belíssima mulher, chamada Bittrettir.

Lillith e Bittrettir moraram durante muitos séculos em Dite, enquanto suas diversas filhas e filhos resultantes da união sexual das deusas com os demônios viajavam entre o Inferno e a Terra, seduzindo mortais e carregando a semente dos mais poderosos e sábios para o Inferno. Os Lillins e as Succubi já eram conhecidos e temidos em toda a antiga Babilônia e Assíria.

Súcubos (plural Succubi) e a denominação dos híbridos Femininos, enquanto Íncubos (plural Incubi) e a denominação dos híbridos masculinos.

SODOMA E GOMORRA

Existia na planície do rio Jordão duas cidades maravilhosas, denominadas Sodoma e Gomorra. Estas cidades possuíam muito poder e riqueza na região, e eram governadas pelos reis Bera e Bersa. Por doze anos ficaram sujeitos as leis dos reis do Egito, mas no décimo terceiro ano rebelaram-se.

Enfrentaram e derrotaram todos os outros povos daquela região e os subjugaram, tornando-se uma grande potencia naquela região.

Abraão, o profeta, estava acampado próximo a estas duas cidades quando um dos anjos da Cidade de Prata, lahweh, desceu ate ele em um sonho, e o avisou para que retirasse todos os seus pertences e parentes das cidades, porque a ira divina se abateria sobre as cidades dos pecadores. Na realidade, Sodoma e Gomorra eram grandes refúgios dos Nephilins sobreviventes ao Dilúvio, que arquitetavam um ataque a seus irmãos anjos, mas foram descobertos pelos espiões de Júpiter antes que seu plano fosse posto em prática.

Abraão tentou negociar com os anjos, perguntando se seria correto que os justos que morassem na cidade pagassem junto com os pecadores, ao que os anjos responderam: "Se houver um justo na cidade, eles serão poupados". Era uma mentira, é claro.

Em uma noite, dois Serafins varreram as cidades da face do planeta Terra. Antes de partir, porém, os anjos disseram Abraão: "Levanta-te! Toma tua mulher e tuas duas filhas e parte sem olhar para trás". Enquanto fugiam, lahweh fez chover fogo e enxofre sobre as duas cidades, destruindo-as completamente. O fogo destruiu todas as plantações, acabando com a fertilidade do solo, e tornando a região permanentemente Arida.

A mulher de Lo (sobrinho de Abraão), não resistiu a curiosidade e olhou para trás, para saber o que os dois anjos faziam, e converteu-se em uma estatua de Sal (Genesis, 19-1.25)

A GUERRA EM DITE

As duas cidades dizimadas apareceram nas bordas do Sexto Círculo, semi-destruídas pelos incêndios, mas ainda mantendo seus principais templos inteiros. Por coincidência, neste mesmo período as duas Succubi (Lillith e Bittrettir) enfrentavam problemas em Dite, pois Ishat (uma deusa-prostituta Assíria, havia sido destruída pelos babilônicos e acabou aparecendo em Dite, onde se tornou amiga das duas demônias. O problema para as três começou quando Anat (mulher de Baalzebub) tomou-se muito ciumenta de antiga amante de Baal, mandou destruí-la junto com Lillith e Bittrettir.

Para evitar um conflito de maiores proporções, os juízes determinaram que as três devessem sair de Dite, e elas acabaram indo morar nas cidades recém chegadas de Sodoma e Gomorra junto com seus novos amantes, Bersa e Bera.

Sob o comando dos quatro, as duas cidades gêmeas prosperaram e cresceram até rivalizarem poder com Dite. Lillith reivindicou a soberania do Sexto Círculo, mas conseguiu apenas uma parte do território. Bersa tornou-se marquês infernal deste domínio.

Os demônios sob o comando de Lillith tornaram-se Incubi e Succubi, e passaram a servir aos Anjos Caídos em seus planos na Terra. Os habitantes de Sodoma e Gomorra decidiram tornar-se uma nova casta de demônios, ligados aos homens. Seriam, portanto, filhos de demônios e humanos. Os Incubi entraram na Guerra Celestial como vingança pelo que os anjos haviam feito com suas cidades. Os Nephilins reencarnaram logo em seguida, nunca chegando a pisar no Inferno.

A partir de então, os filhos de Lillith tornaram-se especialistas na arte do sexo, sedução e prazeres, e tornaram-se espiões dos Reinos Infernais na Terra. Muitos de seus poderes únicos referem-se exclusivamente a dominar e manipular emoções humanas.

Muitas das Succubi e Incubi tiveram filhos com os mortais, e estes filhos híbridos possuíam grande talento para as artes arcanas. Merlin foi o mago mais famoso filho de um Íncubo e uma humana, no século V.

Os maiores inimigos dos Incubi e das Succubi são as deusas da fertilidade que vivem no distrito de Venus, na Cidade de Prata, bem como seus fanáticos servidores. A Igreja e os fiéis também são grandes combatentes desta casta de demônios. Aphrodite é a maior inimiga de Lillith, apesar das duas usarem armas semelhantes em seus ataques.

Após a vinda de Christos a Terra, pouca coisa mudou para as Succubi. A Igreja Católica tomou a luxúria um pecado capital, o que só contribuiu para aumentar o desejo latente e reprimido nas pessoas, despertado pelos poderes místicos dos demônios. Durante a Idade Média, muitas mulheres que foram condenadas a fogueira passaram a renascer em Gomorra, bem como todos os homossexuais queimados pela Igreja em todos os séculos da Inquisição reapareceram em Sodoma (ou foram retirados do Sétimo Círculo). Muitos sedutores famosos acabaram sendo "recrutados" por Lillith e hoje residem no palácio dos prazeres infernais, como DeMarco e Casanova.

No século XX, a mais famosa Súcubos a chegar ao inferno até a metade do século foi Mata-Hari, espiã durante a Primeira Guerra Mundial. Muitas demônias têm aderido cada vez mais às técnicas e visuais sadomasoquistas em suas verdadeiras identidades, e as vezes tornam-se mercadores de almas, ou colecionadores de artefatos.

CAMPANHA

Os personagens Incubi e Succubi são os espiões perfeitos para as legiões infernais. Muitos Incubi tem por missão corromper as puras e virginais mulheres filhas dos humanos escolhidos (uma tarefa cada vez mais simples) e se possível, engravidá-las para que gerem novos híbridos. As Succubi atuam como espias no estilo Mata-Hari, encarregadas de roubar segredos militares, conseguir informações sigilosas tanto dos mortais quanto dos membros das sociedades secretas (consideradas as piores e mais difíceis missões).

Muitos Incubi e Succubi se tornam grandes amigos dos Rakshasas e dos Chezas/Keepers, e mantêm contatos com diversos outros seres sobrenaturais. Os Templários caçam e destroem estas criaturas com muito afinco, e conhecem todos os seus segredos.

Estar infiltrado entre os humanos é a campanha mais divertida para Incubi novatos. Isto acarreta inúmeras possibilidades de aventuras dentro de uma metrópole como São Paulo, Nova York ou Cidade do México. Os Incubi preferem metrópoles às pequenas cidades, onde o comportamento luxurioso das pessoas certamente chama muito mais atenção. Este tipo de personagem pode tranquilamente passar despercebido em uma cidade como Amsterdã.

Uma campanha de alto risco para os personagens e semelhante à infiltração, mas entre seres sobrenaturais. Suas defesas são muito superiores e sua capacidade de descobrir os planos também o é, tornando o perigo um ingrediente constante.



ESPECTROS

“REFLEXOS DISTORCIDOS”

As primeiras referências aos Espectros datam de mais de quarenta séculos antes de Cristo, na região da Mesopotâmia e Egito. Os antigos espectros eram conhecidos pelo nome de Ekimma, ou "os condenados". Os Espectros originais eram seres poderosíssimos de Arkanun e Infernun, cujos corpos foram destruídos milênios atrás, e cujos espíritos corrompidos vagavam pelas regiões mais negras de Spiritum ate conseguirem se aproximar da Terra.

Vampyr foi, sem dúvida, um dos espectros mais conhecidos entre os demônios da Antiguidade. Vampyr era um antigo mago-demônio de Tenebras que desafiou o Arcanjo Gabriel para um confronto nas regiões umbrais. Foi derrotado pelo arcão e suas legiões, e teve sua essência vital dissolvida e espalhada pelo cosmos, formando a região conhecida como Baixo Umbral.

Muitos dos espectros remanescentes acabaram sendo absorvidos pela Orbe terrestre, onde infectaram alguns magos e reis egípcios da Antiguidade. O caso mais notório ocorreu com a rainha Akasha e seu consorte Enkil, originando a raça de vampiros chamada Ekimdu (ver **VAMPIROS MITOLÓGICOS** para maiores detalhes).

Estes não foram os únicos reis e rainhas tomados pelos espectros; a lama 12 do épico Gilgamesh menciona 7 reis possuídos por espíritos malignos, entre eles Ikhnaton, Hatshepsut e Hyksos. Uma vez mesclados, o corpo humano adquiria características especiais. Poderes mágicos, resistência sobrenatural e a necessidade de consumir sangue humano para sobreviver.

A maioria dos humanos possuídos não conseguia sobreviver muito tempo, decompondo-se em poucas semanas. Outros corpos duravam décadas sem envelhecer, ou mesmo séculos. Para o povo ignorante e para os sacerdotes egípcios, estes acontecimentos representavam uma ascendência divina, e originaram a crença na vida após a morte, e na preservação do corpo para a vida espiritual futura.

OS VAMPIROS E OS ESPECTROS

Os vampiros ekimdu governaram o Egito durante quase um milênio, até a chegada dos deuses da Cidade Dourada de Rá que iniciaram uma guerra aos feiticeiros e aos antigos faraós. Esta guerra é descrita como a batalha entre Ra e Hathor, onde foram derramados mais de setenta e sete mil jarras de sangue (*The Ancient Near Egypt*). Muitos dos espíritos foram capturados e levados para a Cidade Dourada, como escravos dos deuses, enquanto outros se tornaram escravos de Set e Anúbis.

Muitos dos vampiros ekimdu foram destruídos, e sua alma corrompida chegou aos Infernos. Ao mesmo tempo, outros espíritos mais baixos que vagavam através das regiões Umbrais foram contaminados pela essência de Vampyr, mas impedidos de entrar na Terra pelos poderosos rituais do deus

Khepera. Outros Espectros são apenas as almas daqueles que ainda estão presos de alguma forma ao mundo dos “Vivos”, e permanecem presos à Terra como punição por seus pecados.

Durante o período clássico, muitos testes espíritos conseguiram romper os rituais e transitar entre a Terra, Spiritum e o Inferno. Muitas lendas gregas sobre os espíritos dos mortos que retomaram para assombrá-los datam deste período. Heracles chegou a enfrentar Espectros em suas aventuras.

Dois séculos apos a vinda de Christos para a Terra, anjos e demônios assinaram os primeiros tratados que os impediriam de transitar livremente na Terra, bem como os primeiros tratados regulamentando o comercio e a negociação das habituais dos mortais. Nestes tratados, os Espectros ficaram confinados as regiões mais sombrias de Spiritum, e a alguns Círculos do inferno (ver **SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS**, para maiores detalhes).

ORGANIZAÇÃO

Os Espectros não possuem uma organização muito forte. O único ponto em comum e que todos possuem uma fração da essência corrompida de Vampyr dissolvida em sua própria alma, e isto de alguma forma parece movimentá-los para um mesmo objetivo conjunto (embora nem mesmo os demônios mais antigos saibam exatamente qual é). Especula-se que todos os espectros estejam tentando reunir a essência de Vampyr para trazê-lo de volta de alguma forma; outros acreditam que as partes tornaram-se mais poderosas que o todo, e que a essência de Vampyr já influencia diretamente a todos os espectros.

Os espíritos mais propícios a tomarem-se espectros são aqueles que tiveram uma vida maligna em sua ultima encarnação na Terra; estes espíritos pesados já estão a um passo de absorverem algum ponto da essência corrompida de Spiritum.

PODER

Os Espectros podem existir em duas formas. Em sua forma natural, assemelham-se aos fantasmas dos contos antigos de assombração, como aparições ou entidades fantasmagóricas demoníacas, com garras, correntes e grilhões. Nesta forma, podem vagar por Spiritum e pelas regiões espirituais (Arcádia, Inferno e Sonhar). A segunda forma é a de um corpo possuído. E desta forma que os espectros conseguem penetrar nas Peles (como eles chamam a Terra). Um Espectro precisa conseguir uma permissão de possessão para atuar na Terra. Estas permissões são vendidas bem caras pelos Obscuri Recíperes, pelos demônios negociantes de almas ou mesmo por Espectros mais velhos (entrar nas Peles sem uma permissão da direito aos anjos e magos de capturarem o Espectro rebelde e destruí-lo (através de rituais de exorcismo).

Uma permissão pode durar algumas horas, alguns dias, ou mesmo alguns meses anos. O preço acompanha o tempo.

Uma vez dentro da Pele, os espectros tornam o consciente da pessoa afetada, mesclando sua essência com a alma que existia previamente. A vítima destes ataques pode ser escolhida pelo próprio Espectro, em geral segundo a própria escolha pessoal do demônio. Muitas vezes escolhem pessoas mais próximas com seu corpo mortal, ou ajustadas para a missão que realizam.

Espectros recém criados (ou seja, aqueles espíritos que acabaram de se corromper com a essência de Vampyr) possuem poucos poderes, e quase nenhum conhecimento sobre Spiritum ou sobre o inferno. Estas almas acabam sendo capturadas ou destruídas pelos próprios Espectros mais antigos e convertidas em essência para itens mágicos e artefatos. Os que não têm esta "sorte" acabam tornando-se escravos ou ajudantes dos demônios.

CAMPANHA

Nos mundos espirituais, os espectros são tão sólidos quanto qualquer outro espírito ou demônio. Possuem alguns poderes especiais, mas e só.

Campanhas interessantes incluem Espectros que estão na Terra em busca de redenção, caçados pelos demônios e anjos que desejam sua destruição enquanto busca uma forma de escapar da possessão de Vampyr. Estes espectros são capazes de mudar de corpo com muita facilidade (sendo Azazel um dos espectros mais antigos e poderosos conhecidos na Terra) e alguns são capazes de escapar dos rituais de detecção. Estes espectros fugitivos são caçados por seus próprios irmãos e pelos vampiros Ekimdu.

Outras campanhas incluem espiões para Dite na Terra, com permissão de tomar o corpo de algum mortal para auxiliá-los em alguma missão; para ajudar algum demonologista em seus rituais; para acompanhar um grupo de demônios em treinamento; para assombrar uma casa, um castelo ou um prédio. De modo geral, este tipo de campanha funciona melhor apenas com personagens Espectros. Outro tipo de aventura inclui estar ligado de alguma forma a algum mortal (a mulher, mãe, filhos ou amigos) que precisa muito de sua ajuda, e por isto não consegue abandoná-los. Pode ser uma ligação através de qualquer sentimento forte (amor, ódio, inveja, ciúme, egoísmo), uma dependência amorosa ou mesmo o medo de que algo possa acontecer com eles... paralelamente, estes espectros tem missões a cumprir para Satan e para os Duques Infernais.

Espectros também podem ser misturados em campanhas humanas, acompanhando demonologista, magos e até mesmo Templários (talvez o espetro tenha sido irmão ou pai de algum deles em sua ultima vida); pode acompanhar grupos de alquimistas em suas aventuras (talvez em troca de algum favor que lhe conceda o descanso eterno merecido). NPCs muito interessantes para campanhas de humanos podem ser desenvolvidos com estes personagens: um serial killer espiritual, um inimigo que retorna para assombrar os caçadores ou ligado a algum vampiro Ekimdu ou Rakshasa.



HORDAS

“MATAR, PILHAR, DESTRUIR”

As Hordas demoníacas surgiram das experiências dos demônios em criar legiões destinadas a atacar os anjos e os humanos em grandes quantidades; exércitos que se movimentassem seguindo apenas um único princípio, e que lutassesem como uma única máquina de guerra.

As primeiras experiências com hordas surgiram durante a Antiguidade. Hades, soberano do Tártaro, foi o primeiro grande demônio a criar estas legiões, a partir dos exércitos gregos derrotados nas grandes batalhas pela conquista da Trácia. Seus demônios-assistentes recolhiam os pedaços das almas dos caídos em combate (geralmente muitos pedaços diferentes, que nem sempre encaixavam perfeitamente entre eles) e costuravam-nos em novos demônios, menores e um tanto deformados (mesmo para os padrões do Inferno).

Utilizando-se de sua poderosa magia, Hades criou as primeiras Hordas (um primeiro experimento foi dado a Terra na forma da caixa de Pandora) e os demônios inferiores do Tártaro encarregaram-se de desenvolver rituais para criar mais daqueles guerreiros demônios.

Tiamat, a deusa dragão Assíria, foi uma das primeiras a descobrir as vantagens das Hordas demoníacas, e aprimorou os rituais de Hades implementando características de dragões em suas hordas. Em seguida, outros demônios incorporavam estas hordas aos seus exércitos.

Com o tempo, descobriu-se que mesmo após os combates, as Hordas poderiam ser recolhidas novamente dos campos de batalha e remodeladas através de rituais para a formação de novas hordas. É claro que muitos destes experimentos acabavam saindo errados ou com problemas, mas os grandes demônios não se importavam: o que precisavam mesmo eram de grandes quantidades de guerreiros para lançarem aos montes como primeira força de ataque.

O maior problema das Hordas é que elas não são muito disciplinadas. Na verdade, existe muito pouca diferença entre as Hordas e as legiões de condenados. Os demônios das Hordas não costumam durar muito tempo, mas sempre podem ser reconstruídos após as batalhas na Terra.

A maioria das Hordas é constituída por demônios de sexo masculino. A grande razão para isto é simples: na quase totalidade das guerras, eram os homens quem lutavam. Hordas com integrantes femininas são extremamente raras, e mesmo assim, as fêmeas das Hordas são bizarras ao extremo.

Grupos mais disciplinados existem aqui e ali, mas são raros e disputadíssimos pelos demônios maiores, pois funcionariam como espiões maravilhosos. A maioria dos demônios das Hordas passa o tempo treinando nos campos das legiões, ou na cidade de Dite. Não são muito respeitados pelos demônios maiores, que os consideram arruaceiros e encrenqueiros demais.

OS IMPS

Muitos sábios de inferno argumentam que os imps nada mais são do que seres da Horda que desenvolveram uma inteligência individual. Os imps apresentam muito em comum com as Hordas, tanto em aparência quanto em comportamento. Os imps têm servido muitas vezes como comandantes em pequenas missões.

De qualquer forma, quando o assunto é estragos, não existe força mais destrutiva no inferno que as Hordas. Apesar de pouco funcionais contra grandes adversários, as Hordas cumprem maravilhosamente sua função de desgastar e enfraquecer o inimigo até a cavalaria chegar.

E sempre se podem juntar as peças destruídas após os combates e começar tudo de novo... Com estas características, muitas Hordas acabaram sendo fundidas com o passar do tempo e das novas guerras que foram sendo criadas pelos homens. As maiores Hordas demoníacas foram criadas durante o século XX, nas duas Guerras Mundiais.

GREMLINS

Gremlins são os demônios originários das lendas russas, responsáveis por estragar máquinas e equipamentos elétricos e eletrônicos. Os gremlins nada mais são do que Hordas com um Aprimoramento muito especial chamado Gremlinit.

Quando estas Hordas estão em contato com algum material elétrico ou eletrônico, o equipamento sofre pane temporárias ou mesmo permanentes. Muitas destas Hordas escaparam para a Terra via Arcádia, antes dos portões serem fechados, e espalharam-se pelos continentes, chegando até mesmo à América com os navios de imigrantes.

Gremlins são extremamente baderneiros, e muitos demônios não toleram a sua presença. Os demônios mais antigos, que têm aversão natural à tecnologia, consideram os Gremlins apenas uma praga a ser eliminada, sem utilidade nenhuma. Porem, os demônios mais jovens, principalmente os que já sofreram nas mãos dos computadores, acham que estes pequenos diabos são uma arma secreta na luta contra os antiquados anjos de Paradísia.

Apesar de sua pouca credibilidade entre os demônios, os Gremlins costumam atuar ao lado de missões com outras castas, onde suas habilidades especiais são necessárias.

Os Gremlins não possuem nenhum tipo de organização entre eles, e apenas dois de seus generais são conhecidos: Fault e Protection, por sua associação com um sistema operacional muito utilizado pelos demônios.

Existem apenas Gremlins do sexo masculino. Gremlins femininos chamam-se "Fifinela" e são extremamente raros.

COMO AS HORDAS FUNCIONAM

As Hordas são personagens diferentes. Ao invés de apenas UM personagem, o jogador que escolher jogar com as Hordas controlara um pequeno grupo de demônios menores (2+1 d2), que aumentarão conforme o personagem for desenvolvendo.

Cada demônio das Hordas começa o jogo com 50 pontos de Atributos (mínimo 3 e Máximo 12 em cada) e 50 pontos de Perícia. Os cinco pontos de Aprimoramentos e os Poderes Demoníacos são uma característica do GRUPO, e não de um indivíduo (pense assim: teoricamente todos na horda possuem determinado poder, mas durante a batalha, poucos se lembram efetivamente de usá-los ou os usam corretamente).

Os demônios de uma Horda possuem uma espécie de "consciência coletiva" que comanda suas ações em uma rodada. Como são desajeitados e caóticos, conseguem realizar efetivamente apenas UMA ação por rodada (a menos que comprem o poder múltiplos ataques, assim o GRUPO pode realizar mais de uma ação por rodada).

Os demônios de uma Horda NAO gostam de se afastar de seus companheiros. Além disto, em combate, apenas UM ataque é realizado por rodada (considere a maior pericia Briga entre os membros da Horda). As Hordas fazem diversos ataques caóticos, que para o sistema de jogo, configuram apenas UM ataque realmente efetivo. O dano básico de um ataque é de 1d6+1 (ou a média das armas utilizadas).

Em circunstâncias especiais, o Mestre pode autorizar mais de um ataque, com alguma penalidade (caso os demônios estejam distados ou usando armas de fogo, por exemplo). Como regra, os vários demônios comportam-se como UMA entidade única.

É importante notar que inimigos que possuam índice de Proteção mediano já são um terrível oponente para as Hordas. Isso porque as Hordas fazem diversos mini ataques que causam pouco dano individual. Uma armadura de placas ou um colete a prova de balas podem causar enormes complicações (em termos de jogo, inimigos com IP maior que o nível da horda não recebem dano).

As Hordas são avessas a tecnologia, e nunca usarão armas de fogo ou outras baseadas em complexos apetrechos mecânicos (armas de fogo nem funcionam nas mãos dos Gremlins). Mesmo quando conseguem uma arma, geralmente conseguem destróá-la antes de conseguirem recarregá-la. Acidentes com facas ou objetos pontiagudos não são raros e podem até mesmo ferir um ou mais integrantes da horda.

Quando os demônios das Hordas são destruídos em batalha, eles se decompõem e o grupo precisa retornar ao inferno para a aquisição de novos membros. Geralmente conseguem encontrar alguém com características semelhantes as que os demônios destruídos possuíam (em termos de jogo: para cada demônio destruído, o jogador pode criar outro mini-personagem).

Quando uma Horda realiza diversas missões para o Inferno; ao invés de aumentar os Atributos e Perícias, como os outros personagens, a Horda adquire novos membros. Cada nível acima do primeiro da à Horda + 1d3 demônios, que se juntam ao grupo.



ATRIBUTOS BÁSICOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, INVASÃO, TREVAS e ANJOS, bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do personagem cada jogador começa com um determinado numero de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência - ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida - quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência do personagem a venenos, fadiga e rigores climáticos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influencia sobre a aparência quanto a Constituição - um lutador de karatê magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na pagina seguinte.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrario da Destreza, a Agilidade é válida não apenas para coisas feitas com as mãos - mas para o corpo todo. Com

um alto valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... E importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins dc jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência e a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente esta mais apto a compreender o que ocorre a sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Teste de Força de Vontade para verificar seu um personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: um modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos a sua volta. Carisma também representa a capacidade de liderança de uma pessoa.

O Carisma também define a Sorte de um personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o jogador pode pedir ao Mestre que teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo a volta e perceber detalhes importantes - como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; "Levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los, é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (tudo bem se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de personagem.

TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

Atributo	Carregar	FR	bônus	AGI	
		(kg)	(kg)	de dano	Velocidade
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
3D	13	55	110	0	
	14	60	120	0	
	15	70	140	+1	
	16	80	160	+1	
	17	90	180	+2	
	18	100	200	+2	
4D	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	
	30	400	800	+8	
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	
7D	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
8D	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
9D	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6100	+17	Som
	49	3600	7200	+18	
	50	4000	8000	+18	
	51	4400	8800	+19	
10D	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	Mig-21
	54	6400	12800	+20	630
	55	7200	14400	+21	710
	56	8000	16000	+21	800



PERÍCIAS

Perícias são profissões que o personagem aprendeu ao longo do tempo. Algumas delas foram usadas em sua última vida como mortal, outras foram aprendidas durante seu desenvolvimento como demônio.

VALOR INICIAL

O nome de algumas perícias ou subgrupos pode vir seguido de um Atributo básico (CON, DEX, AGI, INT, WILL, CAR ou PER). O personagem começa com um valor inicial igual ao do Atributo correspondente nessas perícias, e não precisa gastar pontos de perícia para ser capaz de usá-las.

Sempre que uma Pericia tiver subgrupos, o personagem deve obrigatoriamente especificar qual(is) subgrupo(s) dentro da perícia (representado pelas perícias dentro dos colchetes ([])) o personagem possui.

A forma como os exemplos estão dispostos:

Nome (Valor Inicial) [Subgrupos (Valor inicial)]

O QUE OS VALORES SIGNIFICAM?

Até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

15 a 20% Novato. Esta começando a aprender.

21 a 30% Praticante. Usa esta perícia diariamente.

31 a 50% Profissional: Trabalha e depende desta perícia

51 a 60% Especialista.

Acima de 60% Um dos melhores na área.

IMPORTANTE: É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia.

O jogador só pode escolher perícias que sejam compatíveis com o personagem que escolheu. Todas as perícias precisam ser aprovadas pelo Mestre. Um personagem não pode usar - uma perícia se tiver 0% nela, pois isto significa que ele não tem nenhum conhecimento naquela área específica.

LISTA DE PERÍCIAS BÁSICAS:

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); montaria (AGI); doma (0); veterinária (0); cirurgia em animais (0)].

Armadilhas (INT) [mecânicas, elétricas].

Armas brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, massas, manguais, lanças].

Armas de fogo (DEX) [revolveres, pistolas, rifles, escopetas submetralhadoras, metralhadoras, artilharia pesada].

Arrombamento (DEX).

Artes [arquitetura (0), atuação (CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); critica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI); desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); fotografia (PER); ilusionismo (0); instrumentos musicais (DEX); joalheria (O); prestidigitação (DEX); redação (INT)].

Camuflagem (INT).

Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; direito ou jurisprudência; criminalística; criminologia; ecologia; física; genética; geografia; geologia; heráldica, herbalismo; historia; literatura; matemática; metrologia; pedagogia; psicologia; química; teologia; ufologia; zoologia].

Ciências proibidas (0) [alquimia; extraterrestres; oculto; OVNIs; psionicismo; rituais].

Computação (0) [programação, hacker, internet, quebra de códigos, hardware].

Condução (AGI) [automóvel, ônibus, caminhão, máquinas pesadas, motocicleta, bicicleta].

Demolições (O).

Disfarce (0) [maquiagem, efeitos especiais, eletrônicos].

Engenharia (0) [química, mecânica, elétrica, produção, civil, materiais, minas, energias, metalúrgica, mecatrônica, naval].

Escutar (PER).

Esportes [acrobacia (AGI), alpinismo (AGI); arquearia (DEX); arremesso (DEX); artes marciais (AGI); boxe (AGI); corrida (CON); mergulho (0); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX); pesca (DEX), futebol (AGI), tênis (DEX), basquete (AGI), salto ornamental (AGI), pára-quedismo (0), paintball (DEX)].

Etiqueta (0) [ruas, nobreza, clero, mercado negro].

Explosivos (0) [plásticos, detonadores, demolições].

Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI).

Idiomas (0) [inglês, alemão, francês, italiano, espanhol, Japonês, chinês, holandês, português, russo, árabe].

Jogos [cartas (CAR); estratégia (INT); tabuleiro (INT); vide games (DEX); RPG (INT)].

Linguagens secretas (0) [código Morse; linguagem de sinais; leitura labial; criptografia, imitar sons].

Línguas antigas (0) [grego antigo, hebraico, latim, hieróglifo; escrita cuneiforme].

Manipulação [empatia (CAR); hipnose (0); interrogatório (INT); intimidação (WILL); lábia(CAR); liderança(CAR); manha (CAR); sedução (CAR); tortura(INT)].

Mecânica (0).

Medicina [anatomia (PER); clínica (0); cirurgia (0); diagnóstico (INT); primeiros socorros (INT); psiquiatria (0)].

Navegação (INT) [mares, espacial, dimensional, astral, cartografia]

Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR); burocracia (INT); contabilidade (INT); financeira (INT); jurídica (0); reputação e crédito (CAR)].

Pesquisa e Investigação (PER).

Pilotagem (0) [carro de corrida, helicóptero, jato comercial, jato militar, ônibus espacial, lancha, ultraleve, asa delta, nave espacial, balão, submarino]

Rastreio (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

Robótica (0) [terrestre, alienígena, outras dimensões]

Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

ADICIONANDO PERÍCIAS

Esta lista, apesar de extensa, não cobre de maneira nenhuma todas as possíveis profissões que uma pessoa poderia aprender. Sinta-se a vontade para desenvolver suas próprias perícias, adicionando-as a lista da pagina ao lado. Apenas tome cuidado quando colocar a nova perícia (ou uma das perícias desta lista) na ficha de seu personagem para ver se esta condizente com o tempo e espaço em que ele se encontra.

Por exemplo, seria impossível para alguém que nasceu no século XV possuir a pericia "Dirigir automóvel", pois não haviam sequer imaginado que alguma coisa assim poderia existir.

E claro que algumas perícias se tomam necessárias em algumas épocas, e depois se tornam obsoletas algumas décadas depois. Um bom exemplo disto é "Lutar com Espadas". Apesar de ter sido substituído por "Atirar com mosquetes" no inicio do século XX, e depois com "atirar com armas automáticas" depois da Segunda Guerra Mundial, ainda é útil durante a vida de um personagem. Outras perícias como "Etiqueta de Corte" são VITAIS em determinadas épocas, e depois se tornam obsoletas.

Não significa que o demônio as esqueceu, apenas que não há mais uso para elas (exceto, talvez, em uma festa regida pelos mais antigos filhos do milênio, onde as modernas etiquetas não representam nada!).

NA FICHA

Quando um personagem realiza diversas missões para o chefe dos demônios de seu Círculo, e aumenta de nível, ele recebe mais 15 pontos para dividir entre suas perícias

Através da idade, caso o Mestre decida fazer uma campanha ambientada com vampiros mais velhos, e através dos períodos históricos da Terra (ver VAMPIROS MITOLOGICOS), o demônio recebe 50 pontos de pericia por década de vida na Terra.

Assim sendo, acrescente as perícias novas que aprendeu, ou as que modificou usando seus pontos extras. Caso o personagem deseje apenas aumentar uma pericia que já possui, anote o NOVO valor na ficha, e entre parênteses o valor ADICIONADO a partir do último valor que o personagem possuía.

EVOLUÇÃO DE PERÍCIAS

Para perícias que apenas evoluem, não é necessário aprendê-las novamente. Por exemplo, alguém que saiba conduzir barcos saberá navegar com o barco disponível no período em que aprendeu esta perícia. Se mais tarde os barcos mudarem, o personagem deverá aprender novamente a manejá-lo (e claro que, sendo os conceitos os mesmos, o Mestre pode apenas fazer com que o personagem gaste 10 pontos de perícia adicionais na mesma perícia).

Outras como Armas de Fogo, tiveram muitas evoluções. Caso o demônio tenha mantido contato com esta perícia durante sua evolução, ele não precisa pagar pontos extras para passar de o modelo mais antigo para um mais novo.

Um personagem que tenha aprendido a atirar com mosquetes continuou a usar armas através das duas grandes guerras saberá usar uma arma automática. Caso tenha retornado ao inferno e perdido contato, saberá apenas usar os velhos mosquetes.



Gregorio
1999

APRIMORAMENTOS

Com o passar de cada duas décadas, o demônio adquire pontos de Aprimoramento para gastar da maneira que desejar. Estes pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o jogador precisam fazer todo o Roleplay de **COMO** e **QUANDO** seu personagem conseguiu estes Aprimoramentos. Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter este mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

OBS: Todos os valores de Aprimoramentos crescem exponencialmente. Para nós, mortais, pode parecer valores muito altos, mas imagine o que não seria capaz de fazer alguém com poderes sobrenaturais, durante vinte ou trinta ANOS?

Não se esqueça que a força de cada um destes Aprimoramentos pode variar de acordo com a época e região onde o demônio se encontra, e que alguns destes Aprimoramentos não existiam em determinadas épocas e regiões. Use o seu bom senso quando autorizar um jogador a escolher Aprimoramentos.

Aprimoramentos como: Magia, Armas Mágicas, Rituais e outros podem adicionar um grande sabor à sua campanha. Demônios versados nas artes mágicas estão entre os seres mais poderosos que caminham sobre a Terra. Estes e outros Aprimoramentos podem ser encontrados nos jogos ARKANUN, ANJOS, VAMPIROS MITÓLOGICOS, INVASAO e TREVAS.

ALASTOR

Seu personagem pertence à categoria de Alastor, ou membro da justiça infernal encarregado de caçar fugitivos dos três juízes. O personagem possuirá diversas vantagens, sendo tratado como um representante da lei dentro dos nove Círculos.

1 ponto: O personagem possui conhecimentos sobre a criatura que caca (anjos ou demônios foragidos) com até 60%, além de saber como encontrá-los, capturá-los ou mesmo como destruí-los seguramente.

2 pontos: Alastor Majora, ou chefe de um pequeno grupo de caçadores. O personagem possui conhecimentos sobre anjos ou demônios foragidos com 85%, e conhece muitos outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma sociedade de caçadores, que irá auxiliá-lo com esta missão.

APETRECHOS E TRANQUEIRAS

(disponível somente para Hordas)

1 ponto: A Horda possui um ou mais de seus indivíduos carregado de apetrechos aparentemente inúteis, mas que podem ajudar o grupo em alguma situação (lápis, caderno, pilhas, lanterna, pás, corda, sinos ou outro objeto que ninguém lembrou de pegar).

O Mestre pode e deve restringir este Aprimoramento, caso o jogador tente abusar dele.

BIBLIOTECA

O demônio possui uma vasta biblioteca em seu refúgio recebidos como herança de seu Mentor, roubados de um outro mago, anjo ou demônio, ou mesmo criado por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. E pode consultar esta biblioteca em busca de outros efeitos de magias (em Caminhos que possui), ou rituais (em Caminhos que não possui).

Também podem ajudá-lo em pesquisas ou na resolução de problemas relativos à magia e ocultismo.

Uma biblioteca não possui informações pessoais (estando limitada a assuntos de conhecimento público), bem como apenas possui informações relativas ao tempo de sua criação.

1 ponto: O personagem possui rituais e livros conhecidos pela maioria dos magos. Considere que a biblioteca possui respostas para 25% das perguntas que o demônio possa ter de pesquisar.

2 pontos: O personagem possui livros raros e muitas publicações de outros anjos e magos. Considere esta biblioteca com sendo uma perícia de 50% em relação a assuntos mundanos.

BIBLIOTECA ESPECIALIZADA

1 ponto cada: Semelhante a Biblioteca, porém especializada em UM assunto qualquer. O jogador escolhe qual grupo subgrupo (quando aplicável) de perícias para sua especialização.

A biblioteca especializada equivale a perícia escolhida a 90%, mas, para utilizá-la eficientemente, o personagem precisa ter pelo menos 30% na Perícia escolhida.

BUROCRACIA, POLÍTICA E GOVERNO

Inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretarias, tabeliães, etc. Permite ao demônio dobrar (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

1 ponto: Um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

BUROCRACIA INFERNAL

Inclui manter o controle burocrático sobre alguma cidade do Inferno, não importando através de que meios.

Cidades Possíveis: Dite, Sodoma, Gomorra, Cidade dos Mortos, Alguma fortaleza demoníaca, etc.

1 ponto: Um bairro ou vilarejo.

2 pontos: Alguns bairros ou um partido político.

3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região infernal.

CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que estes aliados, caso não sejam imortais, magos, anjos, espíritos ou demônios, podem morrer com o passar do tempo. Quando isto ocorrer, assume-se que o demônio conseguiu outro aliado no mesmo ramo, ou passou a conhecer os descendentes dele, ou seu sucessor, etc (isto significa que o Aprimoramento não é perdido).

Cada aliado pode ser especializado em algum tipo de negócios (armas, sexo, informações, drogas, programas de computador, equipamentos raros ou ilegais, pode livrar o personagem de uma determinada encrenca, pode apresentá-lo as pessoas certas, etc.).

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do demônio também têm seus próprios problemas, e não estão sempre a disposição de seu personagem sempre que acontecer algum problema, e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (e isto pode ser usado como fonte de aventuras pelo Mestre).

- 1 ponto: Um aliado importante.
- 2 pontos: Dois aliados importantes.
- 3 pontos: Quatro Aliados importantes.
- 4 pontos: Oito Aliados importantes.
- 5 pontos: Quinze aliados importantes.

DIREITO E JURISPRUDÊNCIA

Seu demônio controla as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

- 1 ponto: Um bairro (vereadores).
- 2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.
- 3 pontos: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.
- 4 pontos: Um estado ou região (senadores).
- 5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

FAMILIARES

Familiares são animais pequenos (ou nem tanto) que acompanham os feiticeiros ou demônios em suas formas humanas, mas que possuem poderes superiores aos dos animais comuns.

Os familiares possuem uma forte ligação arcana com o mago que os criou, podendo dividir sentimentos e sensações. Geralmente, realizam pequenas missões para seus donos.

1 ponto: Um animal relativamente simples e comum para mago (um gato preto, corvo, coruja, sapo, galo, etc.).

2 pontos: Um animal mais exótico, ou maior (cachorro, bode, determinados pássaros raros).

3 pontos: Animais realmente raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, tubarões, etc.).

4 pontos: Bestas mitológicas (unicórnios, grifos, mantícoras e outros). Estes familiares exigem constante suprimento de pontos de magia por parte do mago, e só podem ser colhidos por demônios que possuem magia, ou por aqueles que residam próximos a áreas carregadas misticamente.

FORÇAS MILITARES

Observação: apenas NPCs pode usar este Aprimoramento. São homens equipados e armados que defendem seu demônio. Podem ser exércitos regulares, paramilitares, esquadrões de elite, exércitos particulares ou outros. Os soldados não precisam ficar onde o demônio esteja. Podem ser soldados que recebam ordens diretamente do demônio, ou de um de seus generais de bolso.

- 1 ponto: 15-20 pessoas.
- 2 pontos: 3040 pessoas.
- 3 pontos: 60-80 soldados.
- 4 pontos: Pequena tropa de mercenários.
- 5 pontos: Companhia com 100-150 agentes

GÁRGULAS

3 pontos: O personagem possui um gárgula como criatura protetora. Gárgulas são estatuas de pedras animadas através de complexos rituais, construídas na forma de anjos, demônios, ogres e outras criaturas. Sua função aparente era ornamentar as Igrejas Góticas da Europa. Como, quando e onde seu personagem adquiriu tal criatura devem ser explicados no background.

GREMLIN

(Disponível somente para Hordas)

2 pontos: Este Aprimoramento foi desenvolvido pelos demônios russos durante os primeiros séculos apos Christos. Estas Hordas adquiriram a capacidade de desligar ou causar pane em qualquer máquina ou equipamento elétrico. Os gremlins devem passar em um teste de WILL para ativar este poder.

HOMÚNCULU

2 pontos: Homúnculos são pequenas criaturas deformadas criadas através de rituais, e que podem servir ao mago que as criou. Estes pequenos espiões alimentam-se de uma gota do sangue do mago por dia.

IGREJA

Controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fieis, ativistas, caçadores de bruxas, e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e Ordens militares religiosas.

- 1 ponto: Um bairro (padres em uma igreja).
- 2 pontos: Uma pequena cidade (uma catedral).
- 3 pontos: Uma metrópole ou pequenas cidades (A catedral)
- 4 pontos: Um estado ou região (Bispos).
- 5 pontos: Um país pequeno (Arcebispos).

IMP

2 pontos: Imps são demônios menores conjurados da plano de Arkanun para servirem ao mago que os criou.

Um Imp se assemelha muito a um pequeno demônio clássico: possui pele avermelhada, rabo terminando em ponta de lança, chifres e muitos carregam consigo um tridente como arma principal de ataque.

INDÚSTRIA

Seu demônio possui influencia na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia.

1 ponto: Um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou um bairro especializado.

3 pontos: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

MANDRÁGORA

2 pontos: Mandrágoras são criaturas formadas a partir de uma raiz da planta - do mesmo nome, que o mago cultiva seguindo rituais específicos. Estas criaturas possuem alguns poderes mágicos e são extremamente fieis a seus donos.

A grande vantagem da Mandrágora sobre os outros familiares e que boa parte delas possui inteligência, às vezes até mesmo superior a de um humano. Existem mandrágoras na forma masculina e feminina.

MÍDIA

Controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os demônios se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

1 ponto: Um jornal ou rádio de bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

MOLDAR-SE NA FORMA HUMANA

(Disponível somente para Hordas)

1 ponto: As Hordas não possuem nenhum poder em relação a se disfarçarem de humanos. Enquanto a maioria dos demônios pode assumir a forma humana, os pequenos demônios não possuem nenhum tipo de ritual para isto.

Este Aprimoramento reflete esta técnica desenvolvida pelas Hordas, que consiste em espremer de 4 a 8 demônios dentro de roupas largas humanas (um sobretudo ou capote, chapéu, cachecol, óculos escuros, botas, luvas e outras parafernálias) e sincronizar os movimentos de modo a parecer uma figura humana.

Para funcionar, este Aprimoramento depende do local, de iluminação e de outros fatores, determinados pelo Mestre. Quanto mais escuro ou caótico o local estiver, melhor fica para eles representarem corretamente uma pessoa. Por outro lado, um ambiente totalmente iluminado e organizado torna este Aprimoramento praticamente inútil, mas nem por isto as Hordas deixam de tentar utilizá-lo.

OBJETOS MÁGICOS

Observação: este Aprimoramento deve ser usado com supervisão total e atenta por parte do Mestre.

O personagem possui um ou mais objetos mágicos, artefatos ou fetiches encantados com ele. Consulte o Guia de Itens Mágicos para gastar os pontos de Objetos Mágicos. Os objetos (caso sejam mais de um) devem ser distribuídos entre fortes e fracos, a critério do Mestre.

1 ponto: 1 Objetos mágicos.

2 pontos: 3 Objetos mágicos.

3 pontos: 5 Objetos mágicos.

4 pontos: 7 Objetos mágicos.

OCULTO

Inclui controle ou influencia sobre sociedades secretas (algumas comandadas secretamente, pois se a informação vazasse, certamente a sociedade se voltaria contra seu mestre dos bonecos). Inclui também cultistas, Ordens de Magos, Gnósticos, Rosa cruzes, Templários, Maçons e outros.

1 ponto: Influencia sobre um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

PACTO

1 ponto: Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para se manter vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de Atributos, pontos de Magia, pontos de Perícia, sua alma, etc.) em troca de riquezas, poder ou a cura de uma doença.

Benefícios podem incluir rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de outro demônio, mais poder dentro da Igreja ou sociedade secreta, etc. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, se aceita o que for oferecido, e paga-se o estipulado.

PERTEÑCER AOS FILHOS DE ANÚBIS

1 ponto: O personagem pertence à Sociedade Secreta dos filhos de Anúbis. Com este Aprimoramento, ele passa a pertencer ao culto do deus chacal egípcio, e recebe as vantagens concedidas aos filhos de Anúbis.

Ele passa a ter acesso à biblioteca do chacal, que contém uma cópia de todos os livros já escritos por um filho de Anúbis (o que equivale a uma pericia Ocultismo 75%).

O personagem também passa a ter acesso aos portões de Anúbis, que são uma passagem interdimensional entre Anuat e o Cairo, e podem visitar a Terra quando quiserem, com uma base de operações no Egito.

Por outro lado, precisam se adaptar aos ensinamentos de Anúbis sobre justiça, vigilância e proteção, tornando-se literalmente paladinos do Inferno.

PERTENCER À SOCIEDADE DE ORCUS

1 ponto: Seu personagem pertence a Sociedade Secreta de Orcus, uma organização secreta que opera em Dite, e visa trazer o fundador da cidade de volta ao poder. E claro que demônios pertencentes a esta seita são caçados e destruídos pelos outros demônios ligados a Baalzebub. Como vantagem, fornece ao membro varias vantagens políticas dentro da cidade de Dite, com outros membros da irmandade posicionando-se para auxiliar ou proteger o iniciado dos outros demônios "profanos". O demônio pode conseguir favores de algumas pessoas influentes dentro da sociedade infernal, mas ao mesmo tempo sofrer a perseguição da milícia de Baalzebub, e caso ele algum dia descubra sua ligação com Orcus, as coisas estarão realmente feias para seu personagem.

PODERES MÁGICOS

(apenas para Anjos Caldos, Succubi/Incubi, Hellspawn, Death Knight, Espectros e Daemônios).

Obrigatório se o jogador desejar um demônio mago. Para maiores detalhes sobre Alquimia e magia real utilizada pelos magos durante a Idade das Trevas, consulte o RPG ARKANUN ou TREVAS.

1 ponto: Começou a estudar as artes arcana a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já pratica as artes arcana ha algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos **DOIS** inimigos mortais a mais do que os que já possuiria (a cargo do Mestre - e pode pegar pesado!). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

6 pontos: Um personagem bastante velho, já bem estabelecido e com muita fama entre os magos (tanto mortais quanto imortais). Possui bastante poder, e ao mesmo tempo uma grande coleção de inimigos (acrescente **QUATRO**, pelo menos). Começa com 11 pontos de Focus e 9 pontos de Magia.

POLÍCIA

Incluem delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, alguns ramos do FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

1 ponto: Influencia sobre um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

RECURSOS E DINHEIRO

E quanto de dinheiro, jóias e posses seu demônio conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dinheiro de hoje, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O demônio possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de ate US\$4.000 mensais.

2 pontos: Renda de ate US\$ 8.000 mensais.

3 pontos: Renda de ate US\$ 16.000 mensais.

4 pontos: Renda de ate US\$ 32.000 mensais.

5 pontos: Renda de ate US\$ 64.000 mensais.

STATUS

Indica a reputação e o Status entre os seres sobrenaturais (outros demônios, anjos, magos e dragões). Quanto mais Status seu demônio tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será. Status funciona como uma espécie de fama que precede o nome do personagem.

Personagens com Status podem conseguir favores mais facilmente e aplicar suas ordens com mais efetividade dentro da sua área de influência.

1 ponto: Líder reconhecido de um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Conhecido em uma metrópole ou várias pequenas cidades próximas.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

6 pontos: Um pequeno país ou algumas regiões.

SUBMUNDO

O que seria de um demônio sem suas gangues de aruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir.

Este Aprimoramento coloca o demônio como chefe ou (dependendo da personalidade e background), contato principal de UMA organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra a Tríade, a Yakusa, os traficantes colombianos (escolha uma). O personagem pode usar favores destas entidades para seus objetivos, emprestar homens para alguma missão ou emprestar contatos, mas este tipo de organização sempre trará problemas para o personagem, como dívidas, débitos de honra pela perda de algum homem, ou outras.

A associação também pode requisitar os serviços do personagem para missões específicas, e neste caso, o personagem é obrigado a aceitar ou perderá os aliados (talvez até os transforme em potenciais inimigos).

1 ponto: Comanda ou influencia um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Conhecido em uma metrópole ou varias pequenas cidades próximas.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

6 pontos: Um pequeno país ou algumas regiões.

PODERES DEMÔNIACOS

A seguir fornecemos as características e Poderes mais comuns pertencentes aos demônios do Inferno. Note que esta lista é apenas uma sugestão, e que cada demônio desenvolve poderes únicos com o passar do tempo.

Quando não especificado, entende-se que os Poderes funcionam APENAS na forma original do demônio, ou seja; quando este estiver dentro da casca humana, não poderá usar a maioria de seus Poderes Demoníacos, a menos que pague pontos extras para isto (especificado em cada poder).

Os Poderes estão divididos em níveis para um melhor entendimento. Estes níveis existem para o jogador e Mestre somente. Um personagem nunca usará o termo "nível de poder". Para a maioria dos poderes, são 4 níveis: Básico, Intermediário, Avançado e Especial. Para obter um efeito de um Poder no nível 2, é necessário que o demônio possua pelo menos um efeito do mesmo Poder no nível 1, e assim por diante. No entanto, o custo de cada poder, independente do seu nível é SEMPRE 1 Ponto. O que limita a escolha é o fato de, para comprar um poder de nível 4, é necessário ter comprado, ANTES, um poder dos níveis 1, 2 e 3. No caso de um Poder ser ramificada (haver duas opções no mesmo nível), a compra de apenas um deles já garante o direito a comprar o nível seguinte.

Existem alguns Poderes que se ramificam em vários efeitos por nível (por exemplo, Controle Mental), e CADA um destes Efeitos custa 1 Ponto. Os jogadores podem escolher somente Efeitos e Poderes que sejam característicos de seu personagem, e que possam ser explicados no background.

Os Poderes aparecem na seguinte forma:

NOME

(Castas com acesso a este Poder)

Descrição geral

Nível: Nome do efeito. Descrição do efeito.

A FORMA HUMANA

(Anjos Caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi)

Todo demônio que deseja um dia poder ir a Terra aprende o poder mais importante de todos: A Forma Humana.

Este Poder permite ao demônio assumir a forma de um humano comum que desejar, de acordo com o nível de Poder escolhido. Na forma humana, nenhum dos Poderes Demoníacos funciona, a menos que esteja especificado um custo adicional para que o efeito funcione.

Nível 1: Máscara. O demônio é capaz de assumir a forma humana. Ele é capaz de se transformar em um ser humano, com qualquer aparência que desejar. O demônio assume apenas UMA forma, e uma vez escolhida esta forma, não poderá ser mudada posteriormente.

Níveis 2 e 3: Changeling. O demônio é capaz de assumir cento e uma formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo,

cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Apesar disto, não é capaz de duplicar outra pessoa. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente 50% das vezes (33% no nível 3).

Nível 4: Doppelganger. O demônio é capaz de imitar com 75% de perfeição qualquer pessoa que desejar. Apesar disto, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos e maneirismos, portanto, alguém que conheça bem a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

Nível 5: Clone. Idêntico ao anterior, mas imita uma pessoa com 95% de perfeição.

AUMENTO DE ATRIBUTOS/FORMA HUMANA

(Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi)

Este é um poder comum aos demônios. Os Atributos são aumentados em sua forma humana, como uma espécie de poder sobrenatural (mas funcionam também na forma demoníaca), podendo ser utilizado na forma humana.

Força: Demônios são conhecidos por sua Força sobrenatural. Cada ponto gasto em Aumento de Força equivale a um aumento de +3 em FR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: Todas as castas possuem uma resistência física sobre-humana devido aos rigores do Inferno. Cada ponto gasto em Aumento de Constituição equivale a um aumento de +3 em CON. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Com o passar do tempo, os demônios tornam-se mais precisos em seus movimentos. Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um aumento de +3 em DEX. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: Os reflexos dos demônios são treinados em incontáveis lutas e batalhas. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +3 em AGI. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: O universo dos demônios é tão vasto e complexo que a simples convivência entre eles os torna mais inteligentes e sábios. Cada ponto gasto em Aumento de Inteligência equivale a um aumento de +3 em INT. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: O mundo demoníaco é intrinsecamente místico. Em decorrência disso, todos os demônios acabam desenvolvendo uma resistência elevada à Magia. Cada ponto gasto em Aumento de Força de Vontade equivale a um aumento de +3 em WILL. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Succubi e Incubi adoram este poder demoníaco, que se utilizam para encantar os mortais. Cada ponto gasto em Aumento de Carisma equivale a um aumento de +3 em CAR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: Este é o mais básico de todos os Poderes Demoníacos, pois dele depende a sobrevivência de cada um. Cada ponto gasto em Aumento de Força de Percepção equivale a um aumento de +3 em PER. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

ASAS

(Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Hordas)

As asas de um demônio podem variar imensamente de forma e tamanho, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu demônio.

Sugestões: Asas de morcego, esquelética, coberta de trapos de couro negro, de dragão, asas de anjo (mas negras), membranas, cobertas de escamas negras, vermelhas ou ferruginosas, entre várias outras.

Nível 1: O demônio possui um par de asas de morcego ou dragão, e é capaz de voar a até 20m/s.

Nível 2: O demônio possui um par de asas, e é capaz de voar a ate 40m/s.

Nível 2: As asas são capazes de voar nos Planos Astrais (Spiritum, Arcádia e Sonhar).

Nível 3: O demônio possui ate dois ou mais pares de asas, e é capaz de voar a ate 80m/s.

Nível 4: As asas são capazes de voar a ate 160m/s.

Nível 4: As asas são capazes de voar nos planos mais afastados (Aether e outras Orbes).

Nível 5: Velocidade máxima de 320m/s na Terra.

ATAQUES EXTRAS

(Até nível 4: Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi)

(Sem limite de nível: Death Knights, Hellspawns, Hordas)

O personagem e capaz de realizar mais ataques que o normal por rotada. Muito útil se combinado com formas de ataque especiais (garras, cauda, patas, asas, bafo e outras). Permite que o personagem realize ataques extras.

Nível 1: Três ataques a cada duas rodadas (alterna entre 1 ataque e 2 ataques)

Nível 2: Dois ataques por rodada.

Nível 3: Cinco ataques a cada duas rodadas (alterna entre 2 ataques e 3 ataques)

Nível 4: Três ataques por rodada.

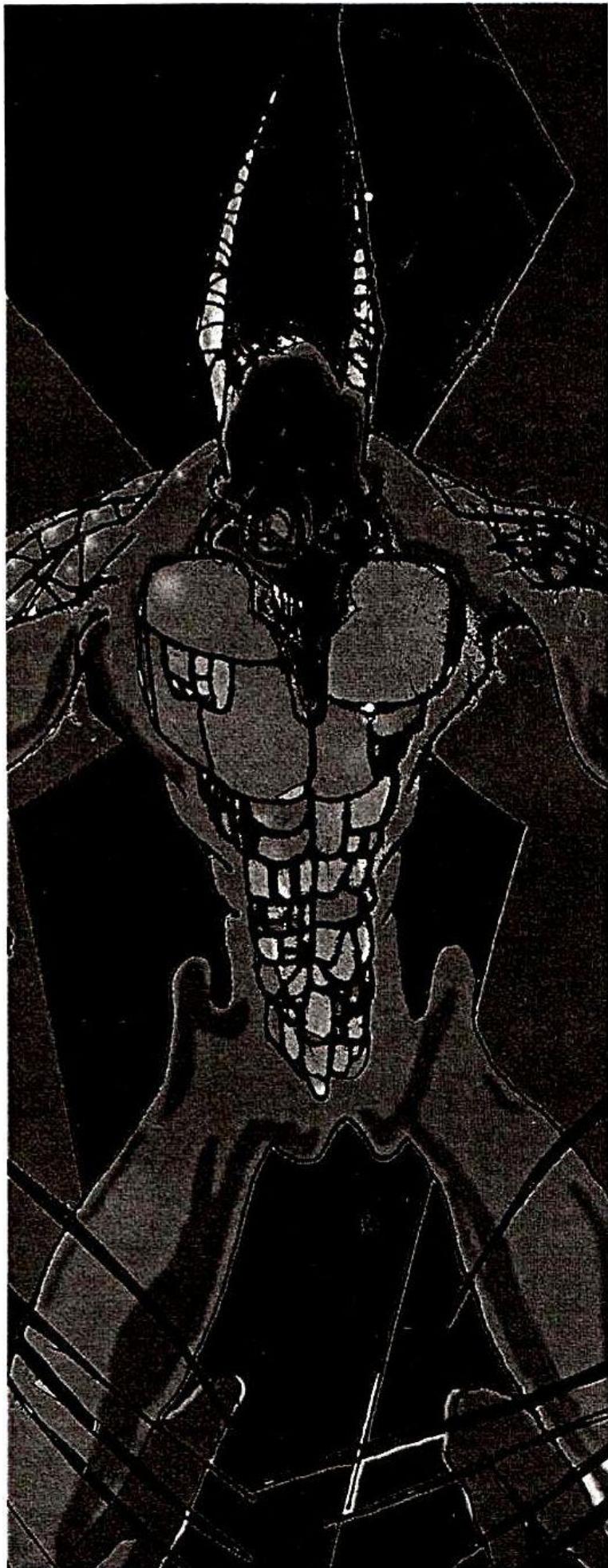
Nível 5: Sete ataques a cada duas rodadas.

BAFO

(Death Knight, Daemons, Succubi/Incubi, Hordas)

O demônio desenvolve um tipo de ataque por bafo, seja de uma rajada de frio intenso, fogo infernal, acido sulfúrico, vapores tóxicos, spray corrosivo, plasma incandescente, pregos, farpas metálicas, magma ou qualquer outro tipo de arma de bafo que o jogador escolher.

Para utilizar este poder, o jogador deve pagar pontos de Poder Demoníaco de acordo com o dano e alcance de seu bafo, de acordo com a tabela a seguir. O jogador deve obrigatoriamente especificar QUAL e o tipo de ataque que seu demônio é capaz de causar, porque possuem efeitos extras (já abaixo). Bafos extras (como Acido e Fogo) devem ser comprados separadamente. O demônio PODE aumentar o poder de seus ataques com experiência. A vítima pode fazer um Teste de AGI para receber metade do dano.



Exemplo: Desdômoni deseja ter o ataque bafo de fogo, com dano 3d6 e alcance te 4m, para ser utilizado uma vez por dia. Este ataque custa 5 pontos (3+2+0).

Custo	Dano	Alcance	Ataques
Nível 0	-	1m	1/dia
Nível 1	1d6	2m	2/dia
Nível 2	2d6	4m	4/dia
Nível 3	3d6	8m	8/dia
Nível 4	4d6	16m	16/dia(max)
Nível 5	5d6	32m(max)	
Nível 6	6d6		
Nível 7	7d6		
Nível 8	8d6		
Nível 9	9d6		

Obs: Nos ataques, o intervalo mínimo entre 2 bafos e de 5 rodadas

Efeitos possíveis:

Fogo: Pode atear fogo em materiais combustíveis; pode derreter metais fracos (chumbo ou estanho); ou fundir peças.

Frio: Pode congelar uma pessoa; ou esfriar uma área específica; pode cobrir de gelo uma sala.

Ácido: Pode corroer metais; causa dano extra (de 1 ponto por rodada por contato); pode encharcar, não afeta vidros.

Vapores tóxicos: Podem ou não corroer, podem ser evitados por máscaras (reduzem o dano a metade); podem ou não serem inflamáveis (metano).

Pregos ou farpas: Podem prender uma pessoa (literalmente "pregá-la na parede"), fazem um belo estrago em carros; podem fazer ataques separados, e grande quantidade de ataques simultâneos (contra rituais que protejam de uma quantidade específica de ataques).

Partículas: Podem causar enorme dano em seres vivos ou objetos por abrasão. As partículas podem ser grãos de areia, lascas de marfim ou queratina ou sal grosso.

CAMUFLAGEM

(Daemons, Succubi/Incubi, Espectros, Hordas)

Seu personagem possui um sistema de camuflagem. Funciona apenas na forma demoníaca, mas pode ser utilizado em qualquer ambiente sem a necessidade de concentração.

Nível 1: Cores. O demônio pode mudar a cor de sua pele como desejar. Este Poder exige concentração para ser utilizado.

Nível 2: Camaleão. Não só muda as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um Poder instintivo, não exigem concentração.

Nível 3: Formas e Padrões. O demônio altera a textura de seu corpo, bem como seus padrões de cor, tornando-se mesclado com o ambiente em que se encontra, simulando rochas, folhas ou outros elementos.

Nível 4: Predador. O demônio se torna um borrão, quase impossível de ser detectado por métodos naturais.

Nível 5: Invisibilidade. O demônio é capaz de se tornar invisível. Só poder ser detectado por Magia (Focus 6) ou outros poderes mais fortes (Nível 6).

CAUDA

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O demônio possui uma cauda ou rabo, que pode ser utilizada como arma de ataque.

Nível 1: Cauda articulada. Pode ser utilizada como um membro extra, para segurar objetos delicados, funcionando como a cauda dos macacos. Não pode ser utilizada para o ataque di reto (a menos que tenha espinhos).

Nível 1: Cauda de ataque. O personagem possui um; cauda dura, impossível de se manusear objetos delicados mas podendo atacar com ela. A cauda pode ser como as dos dinossauros, dragões, crocodilos, macacos ou escorpiões e causa 1d6 pontos de dano por ataque.

CAUDA ESPINHOSA

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas)

A cauda do demônio possui espinhos (grandes, médios ou pequenos), ganchos, farpas, bolhas com ácido, lança serrilhada na ponta, cauda de escorpião, escamas duras, capazes de causar dano em um ataque. Podem também ser disparados contra um alvo. Para utilizar este poder, o demônio precisa obrigatoriamente do poder CAUDA.

Para saber o custo deste poder, consulte a tabela abaixo

Exemplo: Gorgone possui uma cauda com uma pequena lança serrilhada na ponta. Ele deseja ter a cauda capaz de manusear objetos delicados, mas cuja lança cause +1d6 pontos de dano por ataque, e que possa ser disparado a até 16m uma vez por dia. Este Poder custa, ao todo, 5 pontos (1+2+2+0).

Custo	Dano	Alcance	qtt
Nível 0		0m	1/dia
Nível 1	+2	2m	2/dia
Nível 2	+1d6	4m	4/dia
Nível 3	+2d6	8m	8/dia
Nível 4	+3d6	32m	16/dia(max)
Nível 5	+4d6	64m(max)	
Nível 6	+5d6		

Obs.: Em caso de combate, a utilizá-lo de mais de um ataque deve respeitar o intervalo mínimo entre 2 disparos de 10 rodadas.

CHIFRE

(Anjos Caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns Succubi/Incubi, Hordas).

O que é um demônio clássico sem os chifres? Com este poder, o demônio possui um (ou mais) par de chifres em sua cabeça com a descrição que desejar chifres longos de antílope, curvados como os de um bode, dois pares, um único chifre na testa, vários espinhos, ganchos pendurados, e pode atacar com eles.

Nível 1: dano 2+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 3: dano 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 4d6+bônus de FR por ataque

CONTROLE MENTAL

(Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros)

Podem ser utilizados tanto na forma humana quanto na forma demoníaca.

Nível 1: Hipnoses. Permite ao demônio (mediante o contato olho-a-olho) hipnotizar uma vítima e colocá-la sob seu controle mental. O demônio pode emitir comandos exatos como "siga-me", "Entre nesta taverna" e outros. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do demônio).

Nível 1: Blenden. Este poder permite ao demônio "desaparecer" do inconsciente humano, escondendo-se em um canto da sala, nas sombras ou simplesmente ficando quieto. Este poder não os torna invisíveis, mas apenas apaga das mentes dos homens sua presença. Não afeta meios eletrônicos de vigilância.

Nível 1: Leitura de Auras. Com este poder, o demônio é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e fazendo um Teste de WILL, saber o estado emocional de uma pessoa.

Nível 2: Previsão. Este é o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e não ser pego de surpresa (só pode ser usado em seres que o demônio esteja prestando atenção).

Nível 2: Mentira. Permite ao demônio detectar se uma pessoa está mentindo para ele ou não. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do demônio para esconder a verdade.

Nível 2: Comandos Complexos. Comandos mais complexos podem levar mais tempo para serem assimilados. Este poder não pode ser utilizado para sugestões ou comandos que atentem contra a natureza da vítima. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do demônio).

Nível 2: Esquecimento. Faz com que a mente de um humano seja apagada em alguns pontos escolhidos pelo demônio. Ideal para modificar as memórias, apagar informações indesejadas e evitar ser descoberto. Requer o contato olho-a-olho e algum tempo de concentração.

Nível 2: Atração. Este poder permite ao demônio utilizar e manipular as emoções básicas de um pequeno grupo de mortais próximos ao personagem. Pode fazer as pessoas se sentirem intensamente atraídas por ele.

Nível 2: Aversão. Semelhante a Atração, mas causa espanto, medo e temor.

Nível 2: Vanish. Faz o demônio desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns instantes, mesmo que esteja a apenas alguns passos de distância. Exige concentração e só pode ser realizado com pessoas que o demônio possa observar ou saiba que estão presentes.

Nível 2: Objetos. O demônio pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 3: Localização. A capacidade de sentir a localização de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o demônio "Drena" a essência deixada pela pessoa. Da mesma forma, um demônio que tenha este Poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos por este mesmo Poder ou semelhante.

Nível 3: Sonhos. Um demônio com este poder permanece ciente do que está acontecendo a sua volta quando está

dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com o seu destino ou karma.

Nível 3: LockVogel. Permite ao demônio convocar alguma pessoa que conheça ou que possua algum objeto pessoal desta, desde que esteja na mesma cidade ou região. A vítima pode demorar em atender ao chamado, devido a problemas de transito ou outros empecilhos. A vítima pode ou não saber que está sendo chamada.

Nível 3: Adoração. Demônios com este poder podem dominar mentalmente uma pessoa e torná-las imunes a dominações de outras entidades.

Nível 3: Mediunidade. Permite ao demônio "tomar" o corpo de outra pessoa por um determinado período de tempo. A vítima pode resistir com um Teste de WILL vs. WILL do demônio. Não funciona contra seres sobrenaturais.

Nível 4: Telepatia. Permite ao demônio conversar com uma vítima através do contato entre mentes. Outros demônios, anjos, vampiros ou telepatas podem tentar escutar a conversa (um Teste de WILL vs. WILL do demônio é necessário) Vários demônios podem se comunicar telepaticamente ao mesmo tempo, em reuniões e rituais onde o silêncio é fundamental.

Nível 4: Idéia Original. Com este poder, os demônios podem embutir conceitos nas mentes de seus protegidos para que elas pensem que a idéia partiu delas, e não do demônio.

Nível 4: Projeção Astral. O demônio consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico do Inferno (qualquer que seja o Círculo) e do plano Astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma pode viajar por Spiritum. O cordão místico que liga o espírito de um demônio a seu corpo é branco como gelo.

Nível 4: Gross LockVogel. Idêntico ao LockVogel, mas funciona em toda a Orbe da Terra. Pode chamar uma pessoa ou entidade espiritual (caso o demônio possua Spiritum também) do qualquer lugar da Terra, Paradísia ou Spiritum.

Nível 4: Controle de Multidões. Permite ao demônio controlar mais de uma pessoa de cada vez. Um demônio com este poder é capaz de influenciar até 10 pessoas simultaneamente.

DEFESAS ESPECIAIS

(Anjos Caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros, Hordas)

Nível X: Proteção vs. Elemento. Confere X dados de Proteção contra o elemento escolhido (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas). Estes X d6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o demônio, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Nível 1: Imunidade à doenças. O demônio se torna imune a quaisquer doenças naturais.

Nível 1: Alimentos. O demônio não necessita mais de alimentos ou água para sobreviver. Ainda é capaz de comer e beber.

Nível 2: Espinhos. O demônio possui espinhos (ou pregos, ou farpas, ou ganchos) em sua pele capazes de causarem até 1d6 pontos de dano caso alguém seja agarrado ou esfregado contra a pele do demônio.

Nível 2: Imunidade à ácidos. O demônio se torna imune a quaisquer ácidos naturais. Ácidos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o demônio recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2: Imunidade a Venenos. O demônio se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o demônio recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2: Proteção vs. Bem. Todas as criaturas que emanarem auras boas, e que estiverem próximas ao demônio (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 2: Oxigênio. O demônio não precisa mais de oxigênio para sobreviver. Ainda é capaz de respirar.

Nível 3: Campos Magnéticos. A aura do demônio gera um campo eletro-magnético capaz de interferir em ondas de rádio e TV, o que torna o demônio invisível a estes aparelhos de detecção.

Nível 3: Aura de Medo. O demônio é capaz de gerar urna aura de medo ao redor de sua pessoa. Vítimas precisam passar um Teste de WILL ou são incapazes de chegar próximo ao demônio para atacá-lo. Criaturas sobrenaturais não são afetadas por este Poder.

Nível 4: Imunidade contra Armas Não-Mágicas. Confere ao demônio IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas, nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4: Imunidade a Ataques Elétricos. O demônio se torna imune a raios e a eletricidade comuns, e recebe 4D de proteção contra eletricidade mágica ou natural.

Nível 5: Imunidade a Dominação. Faz com que o demônio não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e o torna imune a quaisquer efeitos de controle mental.

DENTES E BOCA

(Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas)

Este poder confere ao demônio a capacidade de usar sua boca como arma de ataque. Dentes como os de um vampiro, tubarão ou afiados como lanças, e uma boca enorme, capaz de engolir de uma só vez a cabeça de um oponente.

A descrição não influencia o efeito: boca espichada, larga, capaz de se esticar, longa (como o Violador), coberta de dentes minúsculos, ou gigantescos, muitos ou poucos, alinhados ou tortos. A descrição fica a cargo do jogador.

Nível 1: dano 2

Nível 2: dano Id6

Nível 3: dano 2d6

Nível 4: dano 3d6

Nível 5: dano 4d6

GARRAS

(Death Knights, Daemons, Hellspawns, Espectros, Hordas)

O demônio possui garras afiadíssimas, capazes de cortar metal como se fosse papel. Garras podem possuir os mais diversos formatos possíveis: garras de galo, águia, galinha,

tigre, gato, urso, garras de lagarto, longas como espadas, curtas e duras, cheias de ossos pontiagudos, deformadas, alinhadas com as unhas, etc. O jogador escolhe que tipo de garras deseja para seu personagem.

Nível 1: dado 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d10+bônus de FR por ataque

Nível 3: dado 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 2d10+bônus de FR por ataque

Nível 6: dano 4d6+bônus de FR por ataque

GLIFO

(Anjos Caídos, Daemons)

Com este poder, o anjo é capaz de desenhar marcas, runas ou símbolos, no ar ou em superfícies, capazes de realizar efeitos místicos específicos em pessoas ou em determinadas áreas.

Nível 1: Marca Demoníaca. O demônio é capaz de marcar uma superfície com um símbolo reconhecível por qualquer demônio de Dite. Pode ser usado para sinalizar ou advertir outros demônios sobre determinado local.

Nível 2: Proteção contra Mortais. Protege uma determinada área de 5m de raio ao redor do glifo contra a presença de mortais. Os mortais são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira. Os mortais podem tentar atravessar a barreira com um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

Nível 3: Proteção contra Mortos Vivos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de mortos-vivos. Os mortos-vivos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

Nível 3: Proteção contra espíritos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de espíritos. Os espíritos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

Nível 4: Proteção contra Fadas. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de seres de Arcádia. Os arcadianos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

Nível 5: Proteção contra Anjos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de seres de Paradísia. Os anjos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

LÍNGUA DE CHICOTE

(Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas)

Seu personagem possui uma língua elástica e muito longa, que pode ser usada como arma de ataque. Pode ser coberta de espinhos, bolhas ou chagas ou pode ser grudenta como a de um camaleão. A língua pode enrolar adversários, pegar objetos ou até erguer coisas pesadas, dependendo da força que tiver.

Custo	Força	Alcance	Dano
Nível 0	1D	0m	0
Nível 1	2D	1m	1d6
Nível 2	3D	2m	2d6(Max)
Nível 3	4D	4m	
Nível 4	5D	8m	

Obs: Em caso de combate, a utilização de mais de um ataque deve respeitar o intervalo mínimo entre 2 disparos de 10 rodadas.

MALDIÇÕES

(Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros)

Nível 1: Causar Doenças Naturais. O demônio pode causar uma doença qualquer em um mortal. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia. E a vítima tem o direito a um Teste de Resistência. Apenas doenças não-letais podem ser causadas.

Nível 1: Água Morta. Permite ao demônio encantar a água de uma fonte, nascente ou outra (desde que seja límpida), tornando-a água morta. Esta água pode ser usada para causar dano a mortais, anjos ou outras entidades que retirem seus poderes da luz.

Nível 2: Infortúnio. Permite ao demônio criar uma pequena complicação na vida de vítima. O demônio especifica as condições em que o infortúnio deve acontecer e qual o efeito causado. Sempre que a condição acontecer, o efeito entra em funcionamento.

O efeito não deve ser mortal, nem causar dano físico. Quanto maior a freqüência que a condição ocorrer, menor deve ser a complicação. A maldição dura 1 ano e 1 dia.

"Morderas tua língua sempre que pronunciares o nome de tua amada."

"Toda vez que saíres desta cidade, ficarás cego por uma semana e um dia."

"Pelo seu egoísmo, tudo que você não compartilhar lhe será tomado ou destruído."

PAIXÃO

(Succubi/Incubi)

Nível 1: Pequena Atração. O híbrido faz com que um mortal tenha certa atração física por sua pessoa, despertando impulsos sexuais. Pessoas que naturalmente sentem atração pelo seu sexo (Succubi atraem homens e mulheres homossexuais e Incubi atraem mulheres e homens homossexuais).

Nível 2: Atração Proibida. O híbrido desperta sentimentos sexuais muito fortes nas vítimas. Pessoas que não são atraídas pelo sexo do híbrido têm direito a um Teste de Resistência. O Carisma do personagem em Testes com a vítima escolhida recebe um bônus de 20.

Nível 3: Dor em Prazer. Os Incubi/Succubi são capazes de transformar dor em prazer, convertendo danos causados por um ataque a si mesmo ou em um alvo escolhido em pontos de vida extras (até um máximo de 18 pontos, quando o Poder é "desligado"). Após este tempo, ou em 3d6 rodadas, os pontos extras desaparecem na razão de um ponto por rodada, até chegarem aos pontos de vida originais. Este Poder é utilizável apenas uma vez por dia.



Nível 3: Beijo da Morte. Os Incubi/Succubi beijam uma vítima. Este beijo causa 3d6 pontos de dano, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade. Só funciona se a vítima desejar ser beijada (mesmo que sob influências mágicas).

PATA DE ARANHA

(Daemons)

Este poder existe em algumas versões diferentes. Geralmente consiste em ter a parte inferior do corpo transmutada na forma uma aranha, com oito patas.

Descritivamente, as patas de aranha podem ser grossas e peludas como nas tarântulas e caranguejeiras, ou finas e compridas. Como são aranhas demoníacas, pode ter oito, dez ou mesmo doze patas, a critério do Mestre.

Nível 1: Equilíbrio. As patas permitem ao demônio atingir velocidades de até 20rn/s em solo (72 km/h). Da um bônus de +3 em AGI (+12 nos Testes).

Nível 2: Teias. Permite ao demônio criar e lançar teias a partir do baixo ventre de sua forma aracnídea. As teias possuem força 2D e são inflamáveis. Os fios ainda são fracos individualmente, mas com tempo, podem formar uma teia capaz de sustentar grandes pesos.

Nível 3: Cordas. Idêntico ao anterior, mas os fios tem FR 3D e resistência ao fogo de 1D.

Nível 4: Cabos. Idêntico ao anterior, mas os fios tem FR4D e resistência ao fogo de 2D.

PATAS DE BODE

(Death Knights, Daemons, Hellspawns)

Nível 1: Patas de Bode. Seus pés possuem o formato de cascos, e podem atacar, fazendo ate Id6+bônus de dano.

Nível 2: Patas de Cavalo. Seus cascos são grossos e mais afiados que o normal, fazendo ate 2d6+bônus de dano.

Nível 3: Patas de Rinoceronte. Seus cascos são os mais grossos de todos, fazendo ate 3d6+bônus de dano.

PELE RESISTENTE

(Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Hordas)

Estas defesas podem incluir uma série de explicações possíveis: pele dura como couro, armadura pregada sobre a pele, correntes enroladas, roupa de combate, pele escamosa, coberta por placas metálicas, pele de cobra, depósitos de gordura, bolsões de carne podre, e tantas outras que sua imaginação doentia escolher.

A Pele Resistente é uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

Nível 1: índice de Proteção 1.

Nível 2: índice de Proteção 2.

Nível 3: índice de Proteção 3

Nível 4: índice de Proteção 4.

Nível 5: índice de Proteção 5.

Nível 6: índice de Proteção 6.

Nível 7: índice de Proteção 7.

Nível 8: índice de Proteção 8.

PÉS ESPECIAIS

(Daemons, Hordas)

O demônio possui pés diferentes dos normais, com habilidades extras:

Nível 1: Pés de Pato. Os pés do demônio possuem membranas entre os dedos, possibilitando ao demônio nadar com velocidade de até 10m/s.

Nível 1: Pés de Morcego. As garras do demônio permitem que ele possa se pendurar de cabeça para baixo em árvores.

Nível 1: Pés de Macaco. Os pés do demônio possuem o dedão separado dos demais dedos. É possível realizar tarefas simples como pegar objetos leves e facilita (+20%) escaladas se estiver descalço.

Nível 2: Patas de Alien. Os pés do demônio possuem membranas longas e dedos estendidos, possibilitando ao demônio nadar com velocidade de até 20m/s.

PINÇAS

(Daemons, Hordas)

Como o próprio nome diz, este poder deixa as mãos do demônio semelhantes a enormes pinças, como nos caranguejos ou escorpiões. Podem ser pinças permanentes, ou apenas a capacidade de transformar seus dedos em pinças extremamente rígidas e fortes.

	Força	Dano
Nível 0	1D	0
Nível 1	2D	1d6
Nível 2	3D	2d6 (rnax)
Nível 3	4D	
Nível 4	5D	

PLANET SHIFT

(Succubi/Incubi, Espectros)

Nível 1: Círculos. Permite ao demônio se teleportar através de qualquer Círculo do Inferno para outro. Este poder é usado raramente, e sempre com ordens superiores ou em caso de necessidade.

Nível 2: Portais. O demônio possui o poder de, através de complexos rituais (que demoram cerca de dez rodadas para serem realizados), atravessar a barreira entre Inferno e a Terra quando bem entender.

É claro que a maioria dos demônios cumpre as ordens de seus comandantes, e não irá utilizar-se deste Poder sem uma razão muito boa, caso contrário, será caçado e punido pelos Alastores.

POSSESSÃO

(Espectros)

Nível 1: Tentação. O demônio é capaz de tentar mortais a cometerem pecados. O tipo de tentação fica a cargo do Mestre, mas deve estar relacionada de alguma forma com o tipo e poder do demônio que realiza a tentação.

Nível 2: Rebelião. O demônio é capaz de infligir o sentimento de rebelião em um grupo de presos, subordinados ou serviciais. É claro que para a rebelião dar certo e necessário

algum tipo de estímulo (rudeza do chefe, maus tratos, etc.), mas o grupo será muito mais facilmente levado a rebelar-se ou cometer um motim com esta influência.

Nível 3: Charme. O demônio é capaz de encantar ou seduzir uma pessoa, de modo a deixá-la apaixonada por sua forma humana. Para isto, é necessário que o demônio possua uma forma humana e que a vítima falhe um Teste de WILL vs. WILL do demônio.

Nível 4: Possessão. A capacidade de possuir mentalmente um corpo mortal que esteja perto de si. O mortal tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do demônio para resistir. Caso uma tentativa de possessão falhe, o humano está protegido deste demônio por sete anos e um dia. Funciona em qualquer ser, ao contrário do poder Mediunidade.

REGENERAÇÃO

(Anjos Caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros, Hordas)

Nível 1: O demônio regenera 1PV a cada 12 horas.

Nível 2: O demônio regenera 1PV a cada 6 horas.

Nível 3: O demônio regenera 1PV a cada 3 horas.

Nível 4: O demônio regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: O demônio regenera 1 PV a cada 1/2, hora.

Nível 6: O demônio regenera 1PV a cada rodada.

SANGUE ÁCIDO

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas)

Nível 1: Sangue Ácido Fraco. O sangue do demônio se torna ácido (negro, uma gosma verde, vermelho-azulado, um ácido específico), causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 2: Sangue Ácido médio. Causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 3: Sangue Ácido Forte. O sangue do demônio fica mais forte com o passar do tempo (com o aspecto negro, uma gosma esverdeada, sangue vermelho-azulado, borbulhante), causando 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 4: Água Régia. Possui a mesma descrição do Sangue Ácido Forte, mas causa 3d6 pontos de dano.

SIMBIONTE

(Death Knights, Hellspawns)

Simbiontes são demônios espirituais que foram criados pelos alquimistas do Inferno a partir de uma versão mais primitiva dos espiritos, como parasitas neurais.

Mais tarde, descobriu-se que estes parasitas poderiam infectar um humano, consumindo sua essência vital até o ponto de deixá-los como uma casca seca e inerte. Foram testados em batalhas durante alguns séculos, mas falharam em um ponto. Uma vez anexados em um cadáver, tornavam-se difíceis de serem desvinculados dos corpos, o que limitava muito sua capacidade de uso em exércitos. Além disto, seus poderes não funcionavam direito em habitantes de Paradíssia, o que praticamente condenou estes demônios ao confinamento no inferno.

Seu uso em combate se dá quando os demônios conseguem ligar estas criaturas aos Hellspawns, deixando-os

com dois simbiontes. A criatura molda-se a forma de uma vestimenta maleável, porém resistente a golpes, com capacidade de ação semi-independente de seu hospedeiro.

Para separar um simbionte de um hospedeiro, deve-se fazer um Teste de FR vs. FR do hospedeiro somada a FR do simbionte. O simbionte possui PVs de acordo com sua raça, e é capaz de regenerar um PV por hora. Ataques dirigidos contra o hospedeiro podem ser interceptados pelo simbionte com um Teste de DEX, neste caso, o dano é causado no simbionte.

Nível 1: Série G. Os primeiros simbiontes, com todos os atributos em 3, proteção 0 e incapazes de atacar.

Nível 2: Série H. Estes simbiontes possuem todos os seus atributos em 1D, IP 1 e podem fazer ataques com suas garras, correntes ou placas que causam até 1d6 pontos.

Nível 3: Série I. Simbiontes mais poderosos, com seus atributos em 2D, IP 2 e capazes de realizar ataques que causam até 2d6.

Nível 4: Série J. Monstros maiores e mais flexíveis, capazes de formar diversos tipos de casulos e formas animadas. Possuem Atributos em 3D, IP 3 e dano 3d6.

TAMANHO

(Daemons)

O demônio é capaz de aumentar seu tamanho permanentemente, ou possui este tamanho gigantesco naturalmente (dragões, por exemplo). Sua FR e CON aumentam proporcionalmente ao crescimento. Os aumentos de nível não são cumulativos.

Se o demônio possui o Poder Forma Humana, ele terá um tamanho compatível ao de uma pessoa comum, bem como terá sua FR, CON e IP reduzidos.

Nível 2: Até 2m de altura; +1 em IP; +3 em FR e em CON.

Nível 4: Até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em CON.

Nível 6: Até 8m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em CON.

Nível 8: Até 16m de altura; +2 em IP; +12em FReem~O1

TELECINESIA

(Anjos Caídos, Espectros)

Nível 1: Permite ao Demônio mover até 25kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 6.

Nível 2: Permite ao demônio mover até 50kgs com a força da sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, é como se tivesse FR 12 e DEX 6 ou metade desse peso com DEX 1.

Nível 3: Permite ao demônio mover até 100kgs com a força de sua mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18 e DEX 6 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário), ou 50 Kg com DEX 12 ou 25 Kg com DEX 6.

Nível 4: Permite ao demônio mover até 200 Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 6 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma), ou 100K com DEX 12 ou 50K com DEX 18.

Nível 5: Permite ao demônio mover até 400kgs com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça).

FRAQUEZAS

Aqui são apresentadas as fraquezas possíveis de cada casta. Algumas são obrigatórias para certas castas, outras são possíveis de acontecerem.

80L

O demônio é vulnerável a luz solar. Qualquer exposição à luz solar causa a ele certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem proteção de IP, nem regeneração. Exposição total ao sol causa a ele 3d6 pontos de dano por rodada. Grande exposição (um braço, perna ou rosto) causa 2d6 pontos de dano por rodada, e pequena exposição (mão, pé, parte pequena do torso) causa 1d6 pontos de dano por rodada.

Dano causado pelo sol demora em regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do demônio por 3 (no Máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

DECAPITAÇÃO

Caso o demônio seja decapitado, ele será destruído e morto para sempre. Para decapitar um demônio com um só golpe, é necessário fazer um acerto crítico, e arrancar de uma vez só 1/3 dos PVS totais do demônio.

ÁGUA BENTA

Qualquer exposição à água benta causa ao demônio um certo dano por rodada, sem direito a testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Cada ataque com água benta causa ao demônio 1d6 pontos de dano. Dano causado por exposição à água benta demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do demônio por 3 (no Máximo 1PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

SÍMBOLOS E OBJETOS RELIGIOSOS

O demônio é vulnerável a símbolos religiosos. Para funcionar, a pessoa segurando o símbolo religioso faz um Teste de WILL + Fe (quando aplicável) vs. WILL do demônio, e se conseguir passar no teste, o demônio ou demônios precisam se afastar o mais rápido que conseguirem da pessoa empunhando o símbolo. Não precisa necessariamente ser uma cruz (pode ser outro símbolo, como a estrela de Davi, o Yin-Yang, a Suástica). A única restrição é que a pessoa precisa realmente ACREDITAR no símbolo que carrega (um ateu empunhando uma cruz contra um demônio não produzirá nenhum efeito).

NÃO APRESENTA REFLEXO EM ESPELHO

O demônio é incapaz de ver seu reflexo completo no espelho, como um vampiro Strigoi. Ele ainda aparece, mas apenas como uma pálida sombra fantasmagórica, que tende a sumir mais e mais completamente com o passar do tempo.

Este tipo de fraqueza é permanente, e o demônio NÃO conseguirá aparecer em reflexos nem mesmo por meio de rituais.

APRESENTA REFLEXO REAL

Pior do que não ter reflexo e aparecer com sua verdadeira aparência nos reflexos dos espelhos. Um demônio com esta fraqueza precisa manter a concentração para não mudar sua imagem no espelho. Isto implica em não realizar nenhuma ação de ataque, defesa, discussão ou mesmo resolver problemas que exijam concentração. Caso seja distraído, o demônio precisa passar em um teste de WILL vs. 25 ou terá sua verdadeira forma revelada. Outro problema desta fraqueza é que o demônio não consegue camuflar sua forma verdadeira de espelhos que ele não sabe onde se encontram.

ALIMENTAR-SE DO ESPÍRITO HUMANO

O demônio precisa pelo menos uma vez por semana se alimentar do espírito de uma pessoa. Caso fique 7 dias sem ingerir absorver uma parte da alma de uma pessoa, o demônio começará a definhá, perdendo um PV por dia, que não podem ser regenerados. Caso seus PVs cheguem à zero desta forma, o demônio está destruído permanentemente.

CHEIRO DE ENXOFRE

O demônio apresenta um forte cheiro de enxofre. Em uma situação de combate, isto pode passar despercebido, mas para uma interação pacífica, isto pode acabar com as chances do demônio conseguir o que deseja. Este cheiro pode ser camuflado ou reduzido, mas é muito difícil de eliminá-lo, mesmo que por apenas alguns minutos.

NECROFAGIA

O demônio precisa comer carne humana para sobreviver. Não por prazer, mas por necessidade. Falhar em comer carne humana pelo menos uma vez ao dia (e um demônio precisa comer cerca de 2% de sua massa em carne humana por dia). Quando estiver em uma cidade grande, o demônio deve tomar cuidados redobrados para ocultar ou destruir cadáveres.

LOCAIS RELIGIOSOS

O demônio é totalmente incapaz de entrar ou pisar em solo sagrado (mosteiros, catedrais, templos, etc.). Caso seja levado a força a um destes locais, e incapaz de se regenerar enquanto estiver dentro dele, e tentará de todas as maneiras fugir o mais rapidamente possível dali.

Uma versão agravada desta fraqueza faz com que o demônio sofra queimaduras de até 1d3 por rodada enquanto permanecer dentro de solo sagrado.

TABELA DE PODERES E FRAQUEZAS

Esta tabela apresenta de forma simplificada uma lista de todos os Poderes e Fraquezas de cada casta

A lista de Poderes permite uma rápida visualização dos poderes que cada casta tem acesso. É importante lembrar que os Anjos Caídos eram Anjos que viviam na Cidade de Prata antes das duas Rebeliões. Assim, ao montar o personagem devemos ter em mente que ele era um Anjo, tendo portanto, acesso aos Poderes Angelicais (ver RPG ANJOS - A CIDADE DE PRATA).

A lista de Fraquezas, além de facilitar o acesso a informações, também acrescenta a quantidade de fraquezas que todas as Castas têm obrigatoriamente. Em nenhum caso um Poder, um aprimoramento, ou mesmo um Objeto Mágico pode anular, ou mesmo reduzir o efeito, de uma fraqueza, por qualquer maneira ou justificativa que seja.

Anaxamiandro é um Demônio-Mago com a fraqueza cheiro de Enxofre, entre outras. Ele não poderá usar Controlar Ar para dispersar seu cheiro de enxofre.

E importante observar que as fraquezas são opcionais. Cada casta tem uma lista de fraquezas possíveis a partir da qual o jogador selecionará uma parte para seu personagem. A única exceção fica por conta das Hortas, que tem todas as fraquezas listadas.

Note que, com isto, não existe uma fraqueza universal que atinja todos os demônios.

ANJOS CAÍDOS

Poderes possíveis: A Forma Humana, Aumento de Atributo, Asas, Ataques Extras (limitado), Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Glifo, Maldições, Pele Resistente, Regeneração, Telecinésia.

Fraquezas possíveis (escolha 5 das 7 seguintes): Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Cheiro de Enxofre.

DEATH KNIGHTS

Poderes possíveis: Forma Humana, Aumento de Atributo, Ataques Extras (completo), Bafo, Chifres, Defesas Especiais, Garras, Língua de Chicote, Regeneração, Simbionte.

Fraquezas possíveis (escolha 3 das 5 seguintes): Sol, Decapitação, Apresenta o Reflexo Real, Cheiro de Enxofre, Locais Religiosos.

DAEMONS

Poderes possíveis: Forma Humana, Aumento de Atributos, Asas, Ataques Extras (limitado), Bafo, Cauda,

Cauda Espinhuda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Glifo, Língua de Chicote, Maldições, Patas de Aranha, Pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho.

Fraquezas possíveis (escolha 7 das 9 seguintes): Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Cheiro de Enxofre, Necrofagia, Locais Religiosos.

HELLSPAWN

Poderes possíveis: Forma Humana, Aumento de Atributos, Ataques Extras (completo), Chifres, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Língua de Chicote, Regeneração, Simbionte.

Fraquezas possíveis (escolha 3 das 4 seguintes): Sol, Decapitação, Apresenta o Reflexo Real, Cheiro de Enxofre.

SUCCUBI E INFEBRIBUS

Poderes possíveis: A Forma Humana, Aumento de Atributos, Asas, Ataques Extras (limitado), Bafo, Camuflagem, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Língua de Chicote, Maldições, Paixão, Pele Resistente, Plane Shift, Regeneração, Sangue Ácido.

Fraquezas possíveis (escolha 5 das 7 seguintes): Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Alimentar-se de Espírito Humano, Necrofagia, Locais Religiosos.

Além destas, escolha ainda 1 das 2 a seguir: Não Apresenta Reflexos ou Apresenta o Reflexo Real.

E8PECTRO

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Ataques Extras (limitado), Camuflagem, Controle Mental, Defesas Especiais, Garras, Maldições, Plane Shift, Possessão, Regeneração, Telecinésia.

Fraquezas possíveis (escolha 3 das 5 seguintes): Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Alimentar-se de Espírito Humano, Locais Religiosos).

Além destas, escolha ainda 1 das 2 a seguir: Não Apresenta Reflexos ou Apresenta o Reflexo Real.

HORDAS

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Asas, Ataques Extras (completo), Bafo, Camuflagem, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Língua de Chicote, Pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, Regeneração, Sangue Ácido.

Fraquezas (todas elas): Sol, Água Benta, Símbolos Religiosos, Cheiro de Enxofre, Necrofagia, Locais Religiosos.

LEGIÕES

Durante as aventuras, os personagens cedo ou tarde terão de lidar com os grandes exércitos infernais. Para tanto, fornecemos a seguir um capítulo sobre as legiões infernais, sua história, seus comandantes e idéias de como as legiões podem ser usados em uma Campanha te DEMONIOS.

ORIGEM

As Legiões tiveram sua origem com os primeiros exércitos que chegaram ao inferno. No princípio, eram massas disformes de almas desgarradas e malignas, que foram sendo anexadas aos exércitos dos Demônios e dos Anjos Caldos.

De utilidade duvidosa, acabaram servindo como massa de manobras durante muitos séculos, até conseguirem finalmente se organizar. Somente após a vinda de Christos para a Terra, da fundação do Catolicismo e da matança indiscriminada de "infiéis" através da Inquisição o que os exércitos no inferno puderam se estabelecer.

Como os primeiros generais infernais foram romanos e gregos, adotou-se como molde para os exércitos infernais os exércitos romanos, coordenados pelas legiões.

ORGANIZAÇÃO

Os soldados demoníacos organizam-se em pequenas tropas chamadas Centúrias. Cada centúria compõe-se de cem demônios, especializados em algum poder demoníaco; assim temos centúrias aladas, nadadores, centúrias de climas gélidos, áridos, de dragões e uma infinidade de grupos de cem demônios. Estas centúrias são reunidas a outras centúrias em caso de combate.

Cada grupo de dezenove Centúrias compõe urna Assembléia, comandada pelo Marechal de Legião. Estas Assembléias formam a grande base militar das Legiões, pois cada Assembléia está adequada a determinado tipo de missão e ambiente.

Cada grupo de dez Assembléias formam uma *Princip* (Principal, em latim). Cada qual é comandada por um *Princip Senatus*, ou "senador principal". Estes são grandes guerreiros e magos, demônios com muita experiência em combate e muito poderosos.

Cada grupo de dez *Princips* forma uma Legião. Assim, cada Legião de demônios conta com aproximadamente duzentos mil demônios, somando uma grande massa de soldados demoníacos, oficiais, agentes especiais e comandantes.

As Legiões são temidas e respeitadas, não só pelo estrago que poderiam causar, mas também pela fama que conseguiram ao longo dos milênios. Apesar de numerosas, as Legiões nunca foram usadas em sua força total contra os anjos. Os mais velhos especulam que apenas nos dias do Juízo Final as

portas do inferno serão abertas e todas as Legiões demoníacas caminharão sobre a Terra.

AS MISSÕES

Falamos ate agora sobre as Legiões de combate. A maioria das missões na Terra são realizadas por pequenos grupos de 5 a 7 demônios chamadas Assidui. Estas células agem independentemente umas das outras como espiões ou sabotadores na Terra, e são geralmente infiltrados entre os inimigos ou na cidade que pretendem tomar. Estes grupos desconhecem a existência uns dos outros e cumprem missões específicas.

Como a presença de demônios na Terra é estritamente vigiada pelos anjos, e geralmente grupos infiltrados desta forma constituem uma violação do código da Cidade de Prata, os demônios precisam tomar extremos cuidados em relação a manter sua presença desconhecida. Isto inclui ficar longe das notícias de jornal (isto também atrairia a atenção dos Templários) e evitar encrenças ao Máximo.

OS GRANDES COMANDANTES

A seguir apresentamos alguns dos maiores comandantes das legiões infernais.

ABIGOR

Demônio de ordem elevada, comandante de 60 legiões infernais. E descrito como um cavaleiro simpático, carregando uma lança, estandarte ou cetro. Cavalga um cavalo com grandes asas negras, conhece todos os segredos de todas as guerras e pode ver o futuro. Mora em uma torre construída de crânios, na parte norte do reino de Arkanun.

ABRACAX

Demônio representado com uma cabeça de galo, grande barriga e rabo cheio de nós. Carrega um chicote e um escudo. Os basilidianos do século II, seguidores heróes do Supremo Deus dos Basilides Agnósticos Alexandrinos, descobrindo que as sete letras do seu nome equivalem a 365, os dias do ano, colocaram sob seu comando 365 Legiões diferentes, para serem chamados por seus seguidores um a cata dia do ano. De seu nome veio a palavra "Abracadabra".

AGAURE8

Grande Duque da parte ocidental do Inferno, comandante de 31 Legiões. Ensina línguas, faz os espíritos terrestres dançarem e distrai os inimigos.

Agaures é um demônio de quase dois metros e dez centímetros de altura, extremamente forte e corpulento. Ele usa uma armadura de batalhada repleta de remendos para consertar os danos e estragos provocados pelas inúmeras guerras que ele enfrentou e venceu.

As poucas desafortunadas almas que tiveram a oportunidade de ver Agaures sem a armadura sabem que ele é um enorme esqueleto carcomido. Sua carne é composta por dezenas de milhares de baratas e vermes que se mantém unidos por força de seu pensamento.

ALLOCER

Grande Duque do inferno, comandante de 36 legiões de demônios. É considerado um comandante covarde e medroso, pois sempre ataca posições desprotegidas dos inimigos e raramente faz prisioneiros.

Sabe-se também que Allocer jamais foi derrotado em uma batalha homem a homem.

AMEVSCIAS

Grande Duque do Inferno, comandante de 29 legiões. Especialista na produção de música enlouquecedora. Sabe-se que muitos grupos de música infernalmente místicas o adotam como padroeiro e protetor. Possui muitos Tronos Caídos entre seus marechais te campanha.

AMON

Também Amen, Ammon, Amun. Deus do sol dos antigos Egípcios; patrono de Tebas. Tinha um templo em Carnaque. Identificado como Ra, tornou-se um deus-solar. Foi comparado com Zeus pelos gregos e Júpiter pelos romanos. A tradição satânica o coloca como um Marques, comandante de mais de 40 Legiões infernais. Muitos dizem que Amon é uma das criações malignas feitas pela forma-pensamento dos fieis durante a Idade Media.

ANDRAS

Grande Marques do inferno, comandante de 30 Legiões. Tem a cabeça de uma coruja e o corpo de um anjo com asas. Cavalga um lobo preto, brandindo um sabre.

AYPEROS

Outro dos grandes lordes do Inferno, comandante de 201 Legiões. É representado por uma águia com forma humana, que pode revelar o futuro. A grande maioria de suas tropas possui a capacidade de voar.

BUER

Demônio de segunda ordem, comandante de 50 Legiões. Buer tem a cabeça do leão e se locomove com cinco pés de bode, arrumados como uma estrela. Buer é capaz de entender todas as línguas, apesar de somente se comunicar com humanos na língua dos leões.

FUFUR

Conde do inferno, comandante de 26 Legiões. Aparece como um anjo com asas negras. Controla as tempestades e só responde às perguntas com mentiras, a menos que seja preso dentro de um triângulo mágico, quando resolverá os problemas mais abstratos.

HABORYN

Duque infernal comandante de 25 Legiões. Cavalga uma víbora e tem três cabeças. Carrega sempre uma tocha acesa e é um dos demônios do fogo.

MALFA8

Grão presidente do submundo. Comanda 40 Legiões. Aparece como um homem magro, com quase três metros de altura e cabeça de corvo. Carrega diversas correntes e ganchos de metal pelo corpo, e muitas vezes engana quem lhe oferece sacrifícios. Seu nome já foi citado como participante da Sociedade de Orcus, mas nunca nada ficou provado.

LAHMU E LAHAMU

Divindades Assírio/Babilônicas. Também chamados “Os ‘cabeludos’. Estão nus, exceto por uma roupa de couro. Foram as duas primeiras crianças de Tiarnat e Apsu.

Kappa foi enviado para prendê-los por Anshar, para ajudar Marduk a entrar em batalha com Tiamat e ficar ao seu lado. Eles construíram uma igreja para Marduk após a morte de Tiamat e hoje são generais de algumas Legiões.

LEONARDO

Demônio da primeira ordem, chefe dos demônios menores, inspetor geral da Magia negra e da Feitiçaria. Leonardo também era conhecido como o Grande Negro.

Ao lado de Aquel, era o Mestre dos Sabbats na Europa Ibérica, e os presidia como um homem de três metros de altura, cabeça de bode com três chifres e orelhas de raposa. As feiticeiras lhe prestavam homenagem lhe mostrando seus ânus enquanto seguravam nas mãos uma vela verde. Leonardo pode ser visto nas gravuras dos livros de De Lancre.

RAUM

É o conde responsável pela devastação no Inferno. Comanda 30 Legiões, mas raramente utiliza mais que duas para mesmo objetivo. É um dos chefes responsáveis pelo estado de quarentena imposto por Lúcifer contra os nazistas.

RONWE

Demônio menor, comandante de 19 Legiões. Especializado em grandes monstros marinhos, comanda quase to dos os últimos dragões marinhos que ainda estão na Terra

Quase todas as Legiões sob seu comando possuem poderes relacionados com a água ou sangue, ou demônios aquáticos, tritões, nereidas corrompidas ou grandes sereias malignas, com poderes semelhantes às Succubi.

XAPHAN

Demônio de segunda ordem. Anjo caído, comandante de uma das Legiões de Lúcifer no céu. Por ocasião da rebelião dos anjos, propôs que se pudesse fogo nos céus.

Desde então, cuida do fogo das áreas incandescentes do Inferno e treina Legiões quanto ao uso do fogo infernal.

ANTUÉRPIA

Para começar uma campanha na Terra, a primeira coisa que você ou seu Mestre deverá fazer é construir uma cidade pela lógica dos Demônios, magos e anjos.

Para isto, basta ter em mãos a história da cidade em que vocês desejarem jogar e um pouco de criatividade. Não é difícil. Comece o cálculo pela seguinte conta. A menos que seja uma cidade especial como Jerusalém, Salvador ou outras cidades mais religiosas, existem na Terra aproximadamente um anjo para cada 10 a 20 mil habitantes, e eles são alocados de acordo com o crescimento populacional da própria cidade. Os demônios são mais raros, em torno de um para cada 50 mil habitantes. Cidades como Nova York, São Paulo ou Londres (grandes centros cosmopolitas) tendem a ter concentrações maiores de demônios.

O PRIMEIRO PASSO

O primeiro passo na criação de sua cidade é determinar a origem dela. Você não estava pensando que iria começar uma cidade do nada, não é?

Verifique em alguma enciclopédia, almanaque, livros ou no bom e velho livro de história geral (da 7a ou 8a série) sobre a cidade (ou região) que você deseja jogar. A Internet também é uma boa fonte de informações. Descubra quando sua cidade foi fundada, e quantos habitantes possui na época que você deseja começar sua campanha, e o que mais conseguir encontrar.

Como exemplo, construiremos a cidade demoníaca a partir da história da cidade de Antuérpia, na Bélgica (antiga região do Flandres, local dos mercadores e comerciantes mais inescrupulosos da Idade Média).

A cidade de Antuérpia é uma das mais antigas da Bélgica, e sem dúvida, esconde muitas lendas.

A origem da cidade conta que existia nesta região (por volta do século VIII) uma rota comercial importante entre as Ilhas Britânicas e o Império Romano, e que um gigante fenomenal chamado Antigon morava nas margens do rio. Para poderem cruzar a ponte sobre o rio em direção ao continente, os viajantes deveriam pagar um tributo a Antigon. Se eles não pudessem pagar; o gigante cortava-lhes a mão direita, e a jogava no rio. Certa vez, um herói chamado Antwerp, filho de Scheldt, passando por esta região, enfrentou e derrotou o gigante, tornando a passagem segura para os viajantes. O governante daquela região ficou tão satisfeito com este feito que concedeu ao herói o domínio sobre aquela região.

Com a data da fundação da cidade, podemos consultar a história da guerra entre anjos e demônios para ver onde e que isto se encaixa. Verificando a página 29, vemos que a fundação da cidade se passa no século VIII, quando os anjos estavam estabelecendo definitivamente seu domínio sobre a

Terra. O mais provável e que alguns anjos tenham ficado na cidade para vigiá-la, como posto importante. O gigante derrotado chegou ao inferno levando consigo informações sobre a região. Talvez possa ser usado como um habitante dos Círculos mais profundos.

Procure por detalhes exóticos sobre a região. Verifique se ela possui fontes, rios, lagos, lendas a respeito de fantasmas, mortes inexplicadas, moinhos de vento, senzalas. Verifique também a etnia da população. Isto lhe dará também uma boa idéia dos conflitos religiosos e/ou étnicos que possam ter ocorrido.

O Flandres ficou muito conhecido do século XI ao XV, por ser uma área extremamente central, tornou-se facilmente uma região de convergência dos mercadores tanto dos produtos nórdicos quanto dos ibéricos, árabes e italianos. Apesar de a Antuérpia ficar um pouco longe do eixo mundial (Axis Mundi - Santiago, Roma e Jerusalém), era muito importante do ponto de vista dos burgueses.

Como o acúmulo de grandes capitais certamente atraia a atenção do clero, formaram-se muitas guildas e sociedades secretas dentro da região, com o intuito de proteger seu dinheiro. Como a ganância era uma constante dentro desta sociedade, a região tornou-se um prato cheio para os demônios e suas barganhas. Succubi tinham trabalho como espiões; Hellspawns e Hordas agiam como guarda-costas de mercadores demonologista; espectros de comerciantes trapaceados ou gananciosos demais para abandonar suas fortunas na Terra... Todos estavam lá, nas ruas e avenidas movimentadas do Handschoenmarkt (grande mercado).

Durante a Idade das Trevas (1320), Antuérpia possuía cerca de 25 a 30 mil habitantes, divididos em quatro classes sociais.

Os **burgueses** e pessoas ligadas ao comércio: não necessariamente o dono do burgo, mas todos os envolvidos nas guildas, mercadores, navegadores das companhias marítimas, tecelões, artesãos e guarda-costas. Estes comerciantes lidavam com todo tipo de produto imaginável (mundano ou místico) e estavam sempre sob o olho ameaçador da Igreja.

A **Igreja**: incluía todos os habitantes ligados a vida eclesiástica, ou seja: padres, bispos, a guarda real, os Templários (até o ano de 1314; após disto, apenas como sociedade secreta, e então eles mudam de lado em relação a Igreja, tornando-se hereges aos olhos do clero). Eles viviam disputando o poder com os membros da classe burguesa

A **população** em geral: Camponeses, pequenos artesãos que trabalhavam para as guildas, mercenários, prostitutas, ladrões etc. Pagavam os impostos e esperavam muito pouco em troca sustentavam os cofres da Igreja e dos burgomestres locais.

Os "sem-classe". Bêbados, vagabundos, piratas, prostitutas de rua, etc. Estes eram vistos com muita cautela pelos olhos da Igreja, e eram o "bode expiatório" por qualquer desgraça que acontecesse.

Verifique detalhes arquitetônicos interessantes, como torres, faróis, castelos, muralhas, fortificações, prédios mais antigos monumentos estranhos que possam ser utilizados em sua campanha. Adapte-os de acordo com sua função.

Dos livros, descobrimos que Antuérpia medieval e protegida por uma muralha, e composta de uma grande a central, com um castelo; a Catedral de Nossa Senhora (Our Lady) e St. Antrew. Dispostos ao redor desta grande praça estão os círculos de comércio, ou as Guildas. Eram todos organizados por produtos e por regiões, onde com as contatos certos, tudo poderia ser arrumado.

Os demônios viviam entre os mercadores, protegidos por uma vasta rede de contatos, testas-de-ferro e empregados que serviam a seus interesses. Muitos destes Demônios tentavam, através do comércio, desenvolver acordos com outros demônios

Alguns dos prédios mais importantes são:

A Casa de Rubens, construída em 1610 em estilo barroco, a casa onde Peter Paul viveu tornou-se um museu.

A Guilda dos Cervejeiros, fundada em 1555, tornou-se uma grande fachada para os magos Aquos que viviam na cidade. Os Círculos de Mistérios eram formados a partir dos aprendizes das artes secretas da fabricação dos fermentados, e nas grandes festas anuais, nas quais os magos mais velhos procuravam entre os visitantes aqueles com maior aptidão para as artes ligadas ao pai Poseidon. Os magos Atlantes também possuíam grandes edificações ligadas à marinha e aos portos.

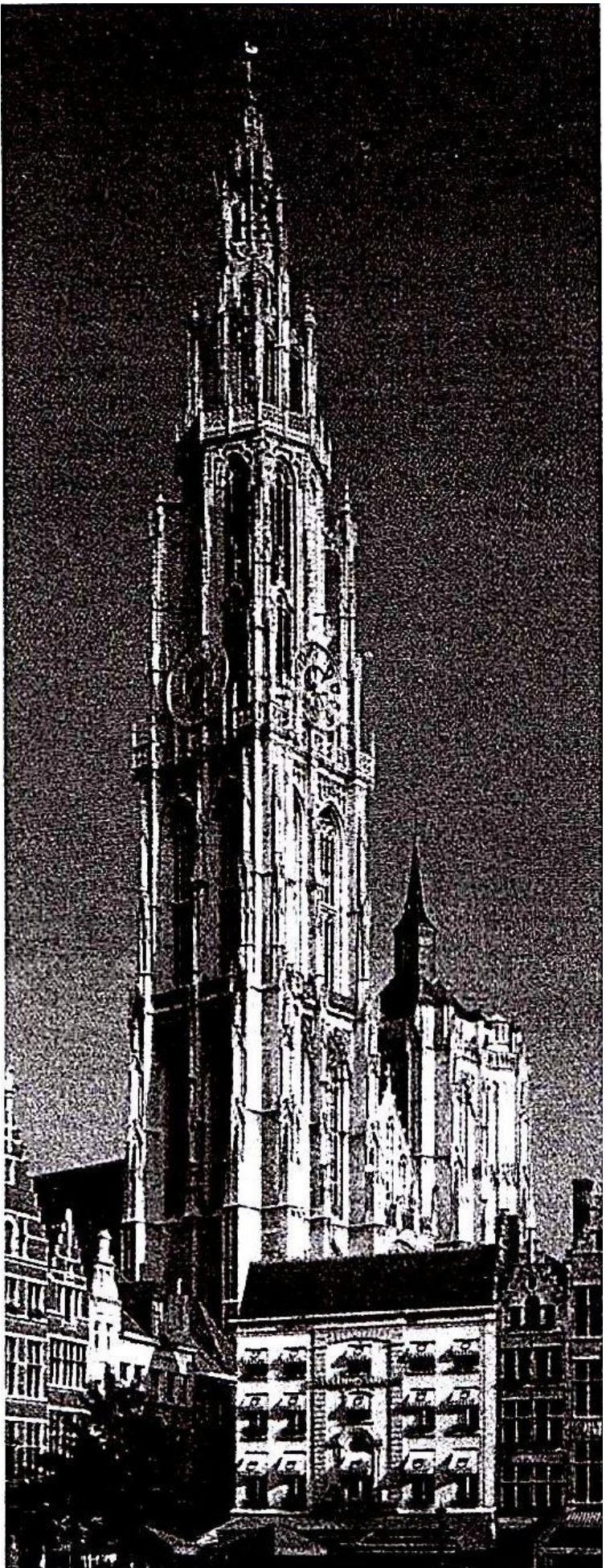
Também existe o "Flemish Opera House": construído por A. Van Mechelen em 1907, local considerado neutro por magos, anjos e demônios. Em seus salões, os seres sobrenaturais encontram-se para discutirem problemas e tentar chegar a um entendimento pacífico em caso de alguma disputa.

VERIFIQUE DETALHES HISTÓRICOS

Revoluções, lutas armadas, exércitos e outros fatores humanos sempre podem ser incluídos em sua cidade. Guerras civis, perseguições a comunistas, caca às bruxas, sociedades secretas. Tudo isto pode e deve ser aproveitado. Os mortais (e principalmente os Templários e as sociedades secretas) também devem interagir em sua campanha.

Inclua também uma ou outra criatura sobrenatural diferente como vampiros, assombrações ou personagens famosos. Esta fonte de antagonismo e que vai adicionar aquela pitada de emoção em sua campanha.

Os primeiros templários vieram para Antuérpia em 1.212, comandados por Lorde Frederik Van der Hooves, líder dos Hospitaleiros de Jerusalém. Frederik II, filho de Van Hooves, tornou-se governante da cidade em 1220, e seu filho Nathanael Van Hooves tornou-se um Cavaleiro Templário no ano de 1243.



Encontraram entre as primeiras criaturas sobrenaturais da cidade um vampiro Strigoi de nome Dom Henrique. A luta entre os templários e os servos de Dom Henrique durou quase seis anos, até que finalmente conseguiram destruir os vampiros. Apenas o mais velho conseguiu escapar. Anos mais tarde, Dom Henrique conseguiria capturar e transformar Nathanael em um Strigoi e os dois vampiros se voltariam contra os mortais da cidade. A disputa acabou no século XIV, quando os vampiros mudaram-se para o Espanha

Entre os missionários de Roma que passaram pela cidade, estão São Eloi, São Armand e São Willibrand, grandes aliados mundanos da Cidade de Prata no domínio e conversão da população local.

Os primeiros banqueiros do mundo surgiram no Flandres, bem como os maiores pintores do período imediatamente antes do renascimento. Entre seus habitantes, está Peter Poul Rubens, o maior pintor de toda a região, e um dos maiores símbolos da cidade. Quando morreu, seu espírito tornou-se guardião e protetor da Antuérpia, e mora na Igreja de São Carlos Borromeus.

DEMÔNIOS

Acrescente agora os principais problemas encontrados pelos anjos: os habitantes do Inferno.

No caso da Antuérpia, a maioria dos demônios mais velhos está muito bem estalada nas guildas, e os mais novos tentam a sorte com seus próprios negócios. Os três demônios principais são: Barken, Welf e Isabelle.

Barken é um Daemonio respeitado. Ele chegou ao inferno após ser assassinado em Arkanun por um chefe de guarda. Sua estatura chamou a atenção e ele foi mandado aos campos de treinamento, onde se destacou por seu esforço e dedicação. Por quase dois séculos fez parte de uma das legiões de Allocer, ocupando o posto de Oficial Batedor, com toda uma centúria sob seu comando. Durante a Primeira Guerra Mundial, foi condecorado por bravura, recebeu permissão para permanecer na Terra como informante e foi autorizado a cuidar de seus próprios assuntos em seu tempo livre.

Welf é um Death Knight. Ou pelo menos é o que se acredita que ele seja. Seu passado é obscuro e assim permanecerá no que depender de Welf. Os que perguntam uma vez recebem uma resposta evasiva e os que perguntam a segunda vez Welf realmente irritado. Ha uma lenda que diz que ninguém sobreviveria a uma terceira tentativa

Isabelle morreu no século XVI, vítima de um complô dentro da família real francesa. Ela foi enviada ao Oitavo Círculo, onde fez um acordo e lhe foi permitida a volta a Terra para obter sua vingança. Isabelle só não sabia que voltaria em meados do século XIX. Deste então, ela faz o que pode para se opor ao regime infernal, desde que sua posição permaneça segura

Barken influência o porto, controlando a entrada e saída de produtos, bem como a propina. Welf coordena a exportação de diamantes e vez por outra entra em conflito com Barken. Isabelle negocia antiguidades e é sabidamente aliada de Welf na medida em que ambos respeitam a área do outro.

VAMPIROS

O primeiro vampiro a pisar em Antuérpia foi Dom Henrique, um Strigoi descendente de Fallatonis, descendente de Boldassare, descendente de Strix, a primeira vampira Strigoi. Dom Henrique foi criado no final do século XI.

Após o século XVII, outros vampiros vieram para a cidade. Sabe-se de pelo menos dois: Juliette, uma Vrikolakas polonesa e suas de suas crias; e Andreas, um vampiro Eretik que chegou a cidade foragido dos Bolcheviques russos no início do século. Um ou outro vampiro ocasionalmente chega à cidade, em busca de determinado item mágico ou erva para seus rituais, mas nenhum chega a se estabelecer em definitivo.

MAGOS

A região do Flandres não possui muitos magos residentes, mas é usado como grande centro de reunião e negócios pela maioria das ordens.

Nos mercados de antiguidades da Antuérpia pode-se encomendar objetos vindos do Oriente Médio e da Ásia, bem como produtos ao norte da Europa e das Ilhas Britânicas.

Sabe-se de dois magos com residência permanente na cidade: Van Hassler, da Ordem Luft e Anne, uma feiticeira que dizem possuir contatos com a América.

1998

Decidimos começar nossa campanha em 1.998, e para isto, é necessário fazer o levantamento da lista de NPCs que os personagens podem encontrar em suas aventuras pela cidade. Antuérpia conta com aproximadamente um milhão e meio de habitantes.

Do ponto de vista sobrenatural, a cidade não atrai muita atenção, porque o mercado de antiguidades é considerado quase como uma zona neutra e "território sagrado". Pode-se ficar na cidade durante um máximo de uma semana. Mais do que isto já começa a levantar sérias suspeitas dos magos, anjos e demônios.

Qualquer criatura que cometer algum deslize é imediatamente caçada e exterminada por TODOS os outros seres sobrenaturais, de modo a manter o Status Quo.

Sabe-se que os anjos e demônios mantêm pouco combate físico na cidade, limitando-se ao desenvolvimento da guerra política pelo controle dos partidos.

A grande maioria dos anjos da casta Corpore reúne-se ao nascer e ao por do sol no porto de Schelde e no alto da torre mais alta da Catedral de Nossa Senhora para reverenciar o sol e orar. Estes anjos são coordenados por Dom Julius.

Existem vinte ou trinta anjos na cidade, a maioria deles Corpore. Outros dez ou doze anjos protetores costumam reunir-se uma ou duas vezes por semana, no Stads Park ou na praça central da cidade. São responsáveis pela proteção dos habitantes mais importantes da cidade.

Dois Anjos Nimbus revezam-se na cidade, a procura de demônios ou espíritos não autorizados, mas parecem se preocupar com seus próprios assuntos.

NPc IMPORTANTES

BARKEN

Barken é um demônio com cerca de 300 anos de idade, paciente e calmo, desde que não lhe pisem nos calos.

E um dos principais informantes do inferno no que diz respeito a movimentação dos navios entre as Ilhas Britânicas e o continente, pois sua área de atuação permite a ele controlar a entrada e saída de produtos pelos portos da Antuérpia.

Barken, Isabelle e Welf são os três demônios mais antigos e influentes da cidade, formando uma tríplice aliança e uma espécie de conselho, junto ao espírito de Peter Paul Rubens, com a função de manter os negócios da cidade a salvo da fúria dos Cavaleiros Templários.

ISABELLE

Uma das demônias mais influentes na Cidade de Antuérpia, bem como em quase toda a região dos países baixos.

Apesar de seguir as ordens do inferno, procura a todo custo um meio de se vingar dos demônios de Malebolge, que a trapacearam em um acordo, dois séculos atrás.

Isabelle possui três assistentes Succubi: Anais, Lucinde e Lygia, que a auxiliam no controle dos principais políticos casados da cidade, através de chantagens sexuais.

WELF

Welf é um Death Knight, embora ninguém nunca o tenha visto em sua verdadeira forma. O santuário de Welf é um dos castelos mais bem guardados da região do Flandres.

Sua guarda pessoal inclui seis demônios Bergahazza e outros tantos humanos. Sua milícia pessoal inclui cerca de cinqüenta soldados.

Dos três demônios principais da Antuérpia, Welf é o mais conservador e sério, e não é raro encontrá-lo trancado em sua fortaleza realizando algum ritual ou desenvolvendo novas artes mágicas. Em sua forma humana, Welf lembra muito um homem de negócios austero, com uma leve ascendência oriental. Sua forma demoníaca, porém, é assustadora.

LYGIA

Urna das Succubi assistentes de Isabelle, Lygia nasceu Berlin em 1941, em plena II Guerra Mundial e durante um bombardeio. Para salvar todos os bebês, eles foram enrolados em trapos e transportados as pressas para caminhões mais seguros. Mais tarde, grande parte desses bebês acabou sendo trocado de mães na confusão (mais tarde, soube-se que TODOS eles haviam sido trocados de mãe por Ighazof, pai de Lygia, propositadamente). Apenas Lygia conseguiu encontrar sua mãe verdadeira, pois era o único bebê moreno entre as dezenas de crianças loiras do berçário. Sua história se tornou famosa (exceto da troca dos outros bebês).

DON JULIUS

Don Julius é um anjo corpore responsável pela vigília da Antuérpia e região.

Seu nome já foi sugerido para ser nomeado responsável pela região do Flandres, mas como teria de se mudar para Bruxelas, preferiu permanecer em sua cidade natal.

Abaixo de Julius na hierarquia celestial estão Don Sebastian, Don Matteus e Don Emrnerich. Abaixo destes três coordenadores encontram-se todos os anjos da casta corpore que residem na cidade. Anjos de outras castas reportam-se também a Don Julius. A região possui algumas centenas de protetores e cerca de dez recíperes, encarregados de direcionar as almas daquela região.

Todos os anjos da casta corpore reúnem-se ao nascer e ao pôr do sol no porto de Schelde.

RUUD VAN DEN HAGUE

O técnico em explosivos responsável pelo treinamento dos Cavaleiros Templários na região da Bélgica. Ruud tornou-se Grão Mestre Templário em 1978, e como possuía extenso treinamento militar, tomou-se um dos marechais de treinamento.

Inicialmente, comandou as tropas na Holanda e no norte da Alemanha, ao lado de Hans Reiger.

Após a queda do muro de Berlin, Hans permaneceu na Alemanha e Ruud foi destacado para a região do Flandres, onde estabeleceu duas casamatas principais no período de 90 a 94.

Estrategista nato, Ruud comanda cerca de trinta a quarenta templários diretamente, mas controla indiretamente cerca de dez a doze postos de polícia em toda a região. Ruud se mantém informado sobre as últimas novidades na área de computadores e armas, equipando seus grupos com o que há de melhor em armamentos (incluindo até mesmo pequenos lança-mísseis).

Ruud prefere combate direto com entidades sobrenaturais através de armamentos pesados, como forma de passar o recado de que a Terra não está mais a mercê das divindades.

WARDEN

Um dos demônios mais antigos da região, foi capturado por Baalzebub e levado para o inferno no começo do século XVI, na época das grandes navegações.

A razão real desta prisão ninguém sabe ao certo, mas Warden volta e meia consegue escapar do Inferno e tenta retomar seus planos originais.

Outra curiosidade que tem intrigado muito os Alastores é o fato de que os mandatos de captura de Warden são emitidos apenas pelos juízes mais graduados (quando não são expedidas pelo próprio Baalzebub) e possuem ordens diretas e expressas de capturá-lo "vivo e inteiro", sob pena de desmembramento e tortura eterna do Alastor que o matar.

O CLUBE LEGERDEMAN8

Atenção: Esta é uma aventura pronta, para ser utilizada pelo Mestre como introdução ao universo de Arkanun/Trevas, portanto se você não pretende ser um Mestre de Jogo, pare de ler agora! Isto apenas estragará sua diversão.

ANTUÉRIA, 1998

Esta é uma aventura pronta para um grupo de 3 a 5 jogadores, com personagens iniciantes, mas pode ser adaptada para humanos e também para outros períodos históricos.

Nossa aventura começa na Terra, mais precisamente na Cidade de Antuérpia, na Bélgica, mas pode ser adaptada para qualquer outra cidade Européia, porque o Clube Legerdemans possui outras agremiações em diversas faculdades do norte da Europa, principalmente na Inglaterra.

Os personagens podem ser demônios, anjos ou humanos, de acordo com a campanha que o Mestre estiver desenvolvendo. Fornecemos as bases de salda para os três lados da questão.

Leia atentamente TODA a aventura antes de começar. Ao contrário das aventuras padrão, esta aventura exige que o mestre se familiarize com todos os aspectos do problema antes de lançar os personagens dentro dela.

OS HUMANOS

Os personagens descobrem que um estudante universitário foi encontrado morto no campus da Universidade de Antuérpia, vítima de centenas de picadas de abelhas ou vespas, e que este já é o segundo caso em menos de dois meses. Apesar do estado das vítimas, nenhuma testemunha foi encontrada; os corpos simplesmente apareceram próximos a zona da "luz vermelha" da cidade. O prefeito começa a ficar preocupado, pois casos como este sem dúvida colocam a reputação da cidade em cheque. A polícia foi informada e começou a recolher informações, mas até o momento nada foi constatado. O único ponto de ligação entre as duas vítimas é que ambos estudavam na mesma universidade, e foram mortos da mesma maneira.

MAGOS

Dependendo do tipo de círculo de magia que os personagens estiverem, eles podem desconfiar que isto seja algum novo tipo de ritual desenvolvido por um mago novo, ou por algum demônio ou vampiro. O Mestre pode fazer algumas investigações com o grupo, verificando os locais apresentados na história (veja mais adiante), consultando outros magos da cidade, o Conselho e até mesmo alguma criatura sobrenatural, dependendo dos contatos de cada mago. Todos os magos parecem preocupados, pois um ato tão impensado certamente trará a Cavalaria Ternplária até a cidade, e isto certamente significará colocar a cidade em quarentena, até que eles resolvam o problema, e torcer para que não haja muitas baixas

no processo. De qualquer forma, o Conselho certamente colocará a cabeça de quem fez aquilo à prêmio, por atrair atenção indesejada para os magos.

TEMPLÁRIOS

Após as primeiras investigações policiais, os Cavaleiros desconfiam que talvez a causa seja de ordem sobrenatural. Como de praxe, enviam um time de "batedores" para investigar o ocorrido, deixando em alerta toda a Cavalaria (como são chamados os agentes pesados de apoio) a disposição, para ser contatada ao toque de um celular. Os personagens são exatamente deste time de batedores.

INVESTIGADORES

Caso os personagens não façam parte de nenhum destes dois grupos (seja um time de policiais, repórteres, agentes do governo, etc.) eles se encaixam nesta categoria. Neste caso, não diga nada a eles sobre este problema ter qualquer fator sobrenatural. Faça parecer uma investigação policial de rotina, com um caso extraordinário (as picadas de inseto). Como a prefeitura está realmente preocupada com a segurança da população, os policiais contarão com apoio de técnicos e peritos. Caso os personagens sejam jornalistas, espero que tenham bons contatos...

ANJOS

Don Matteus, um dos líderes dos Corpore foi o primeiro a localizar o corpo da primeira vítima quando os anjos rezavam as margens do porto de Schelde e foi encarregado pela Cidade de Prata de conduzir as investigações. Junto a dois anjos iniciantes, começou a procurar por pistas que os levassem ao responsável pelo acidente (ou assassinato). Os anjos sabiam que as picadas haviam sido resultadas de alguma magia.

Duas semanas depois, exatamente um dia antes de o segundo corpo aparecer no porto, Don Matteus desapareceu sem deixar vestígios, e os dois anjos encarregados da investigação foram encontrados com suas asas astrais estraçalhadas e seriamente massacrados. Enquanto os corpos astrais dos anjos eram levados de volta para a Cidade de Prata para se recompor, o Conselho decidiu enviar um segundo grupo maior a Cidade para investigar o ocorrido. Os personagens são deste novo grupo.

DEMÔNIOS

Na Terra: Os três demônios mais antigos da cidade, Berken, Welf e Isabelle, reuniram-se duas semanas atrás para tentar descobrir o que havia acontecido com aquele estudante. Que aquilo tinha sido obra de algum demônio, eles não tinham dúvida, mas precisavam encontrar o infeliz antes que ele atraísse mais a atenção dos caçadores. Cada um dos três chefes de Guilda convocou seus subordinados e pediu a eles que dessem um jeito na situação. Os personagens podem ser



agentes de qualquer um destes demônios, de acordo com o background (mas especifique bem qual deles, pois isto será relevante no decorrer da aventura).

No Inferno: Os personagens serão conjurados por seu Duque Infernal para auxiliar um grupo de Alastores em uma missão importante. Um demônio chamado Warden foi conjurado na Terra e escapou de sua prisão infernal, fato que irritou profundamente os ministros de Baalzebub. As razões para que o grupo seja chamado podem ser varias: afinidade com o Duque, pagamento de uma dívida, vontade de conhecer a Terra com uma permissão, bajulação dos príncipes infernais, etc. Cada Mestre assume a que for melhor para seu grupo. Antes do inicio do ritual de passagem, os demônios explicam vagamente como funciona a vida na Terra, arrumam algum dinheiro, um mapa da cidade com alguns locais assinalados e um contato: Isabelle, a única Succubus que ainda mantém algum contato com o Inferno. As informações estão um pouco defasadas, mas e tudo que se conseguiu na última hora. O tempo é um fator decisivo nesta operação, pois se Warden conseguir permanecer na Terra por muito tempo, ele será capaz de desaparecer dos rituais de busca.

A última localização conhecida de Warden na Terra foi Antuérpia, em 1969, em um círculo de magos chamados

Clube Legerdemans, e coincide com sua captura, dois anos depois. Acredita-se que Warden tentara fazer contato com esta irmandade antes de se restabelecer completamente.

A permissão para sete dias foi emitida um dia depois da morte do segundo aluno.

O QUE REALMENTE ACONTECEU

Três semanas atrás, um estudante de Historia chamado Timothy Steward encontrou sem querer os manuscritos originais do primeiro Clube Legerdemans (ou o que ele pensava ser).

Na verdade, era os manuscritos da terceira vez que Warden foi conjurado a Terra, organizados por Douglas Lenormand em 1966. Estes livros foram anexados a biblioteca da universidade após a morte dos integrantes do Clube, visto que eles faziam suas reuniões na biblioteca e estes livros ficaram escondidos do público. Com a morte deles, os manuscritos acabaram sendo encontrados em 1977, e integrados aos manuscritos da universidade. Estes manuscritos falam sobre o ritual de iniciação ao clube e de suas propostas de trazer poder

e conhecimento. Timothy, junto a outros quatro amigos, realizou o primeiro dos rituais de convocação, e trouxeram Warten do inferno.

Agora Warden matou um dos professores da universidade e tomou seu lugar, preparando uma nova versão do Clube Legerdemans, a ser apresentado no dia 6 para urna platéia de acadêmicos que Warden pretende sacrificar para libertar o resto de seu grupo das prisões de Dite.

Duas semanas e um dia atrás, Timothy usou seus poderes recém adquiridos como líder da seita no namorado de Valerie Dubois, Louis Norvell, na esperança de conquistá-la após a morte de seu "rival". Como não havia absolutamente nada que o ligasse a vítima, Timothy e sua cabala conseguiram passar sem nenhuma suspeita. O único problema que eles tem encontrado são as investigações a respeito da mutilação de um cadáver no necrotério da Faculdade de Medicina, apesar de Warden ter apagado magicamente todos os traços da presença dos garotos no mortuário (como digitais, pegadas e outros).

O diretor da universidade, Johnattan Nizze, preferiu manter o roubo de partes de um cadáver como um problema interno, porque já sabia deste problema ter ocorrido em 1967 e também em 1936, e se a notícia viesse à tona, certamente traria péssima reputação à universidade. As investigações estão restritas aos funcionários do necrotério e da segurança interna, Julien Vince e Paul Huson. Nizze espera resolver o problema do roubo sem precisar contatar a polícia, e com o máximo de sigilo possível. Apesar dos ocorridos, o diretor não acreditava em uma ligação entre os dois fatos até o segundo corpo aparecer.

Quando soube da primeira morte, Warden ficou muito irritado com Timothy porque aquilo certamente atrairia a atenção dos Alastores (ele não se preocupava com os Anjos ou Templários até então). Sua principal meta era encontrar seus antigos companheiros Welf e Isabelle para pedir ajuda.

Após quase uma semana, Edgard, outro dos cinco fundadores da nova Legerdemans, acabou cometendo o grande erro de usar seus poderes para assassinar um inimigo, causando assim a segunda morte, que colocou praticamente todos os investigadores da cidade atrás do grupo. Irado, Warden matou e destruiu o corpo de Edgard antes que alguém pudesse dar pela falta, mas tudo no segundo corpo apontava para o jovem de 19 anos que desapareceu misteriosamente, um dia depois dos demônios Alastores chegarem a Terra.

PISTAS

Para os humanos, eles terão dois assassinatos bizarros, um sumiço de partes de um cadáver (coração, dois pulmões e dois rins) usado no ritual, e um suspeito que desapareceu. Pesquisas mais profunda podem levar os personagens à biblioteca, e talvez até aos manuscritos, onde existe um ritual capaz de aprisionar Warden novamente.

Ninguém dos familiares de Edgard sabe sobre seu desaparecimento, mas podem levar a pistas sobre o grupo de amigos dele na universidade. Seus colegas de universidade o descreveriam como "tímido, introspectivo e nerd", e também apontariam para os mesmos amigos, que curiosamente estarão muito difíceis de ser encontrados nesta semana atarefada. Os

novos poderes de Warden também dão a eles a capacidade de mentir sem serem detectados caso sejam interrogados.

Warden está irritado com o Clube Legerdemans, pois besteira de Edgard pôs todos os seus planos a perder. Começa tentar entrarem contato com seus amigos, Welf e Isabelle, que por sua vez, assim que souberem o que está acontecendo, passarão a colocar seus asseclas para PROTEGER Warden dos Alastores (discretamente, é claro), a exceção dos agentes demônios de Berken, que segue Baalzebub e tentará encontrar os responsáveis pela morte dos estudantes.

Os anjos ficarão procurando pelos demônios que vieram a Terra nestes dias, com a permissão, pois acham muito estranha esta "coincidência". Como os anjos são novatos (caso a Personagens sejam demônios) ou os Alastores sejam muito experientes (caso os personagens sejam anjos), eles devem conseguir escapar dos anjos sem maiores problemas.

Dependendo de que tipo de campanha os personagem estiverem, nem mencione ainda o nome Legerdemans. Esta é uma informação altamente sigilosa, que só vai ser conseguida através de muita investigação, muitos nomes e muito roleplay.

Os policiais estão com o corpo da segunda vítima no necrotério municipal, com peritos investigando. Os Templários já se encarregaram de dar sumiço nas fichas do primeiro corpo, e substituí-las por algo mais "científico" tentando relacioná-lo com um serial killer.

ARKANUM

O Mestre também pode ambientar esta aventura em 1302, substituindo o Clube Legerdemans por outra seita. Com Warden tem 1700 anos de idade, em 1302 ele teria uns mil anos de idade, e ainda assim seria um adversário perigoso.

Só que neste caso, os anjos e magos seriam mais implacáveis, pois não precisariam se esconder dos Templários e as Guildas de mercadores do Flandres estariam muito interessados na captura do assassino, pois um assassino traria má reputação para o mercado.

MAPA DA ANTVERPIA

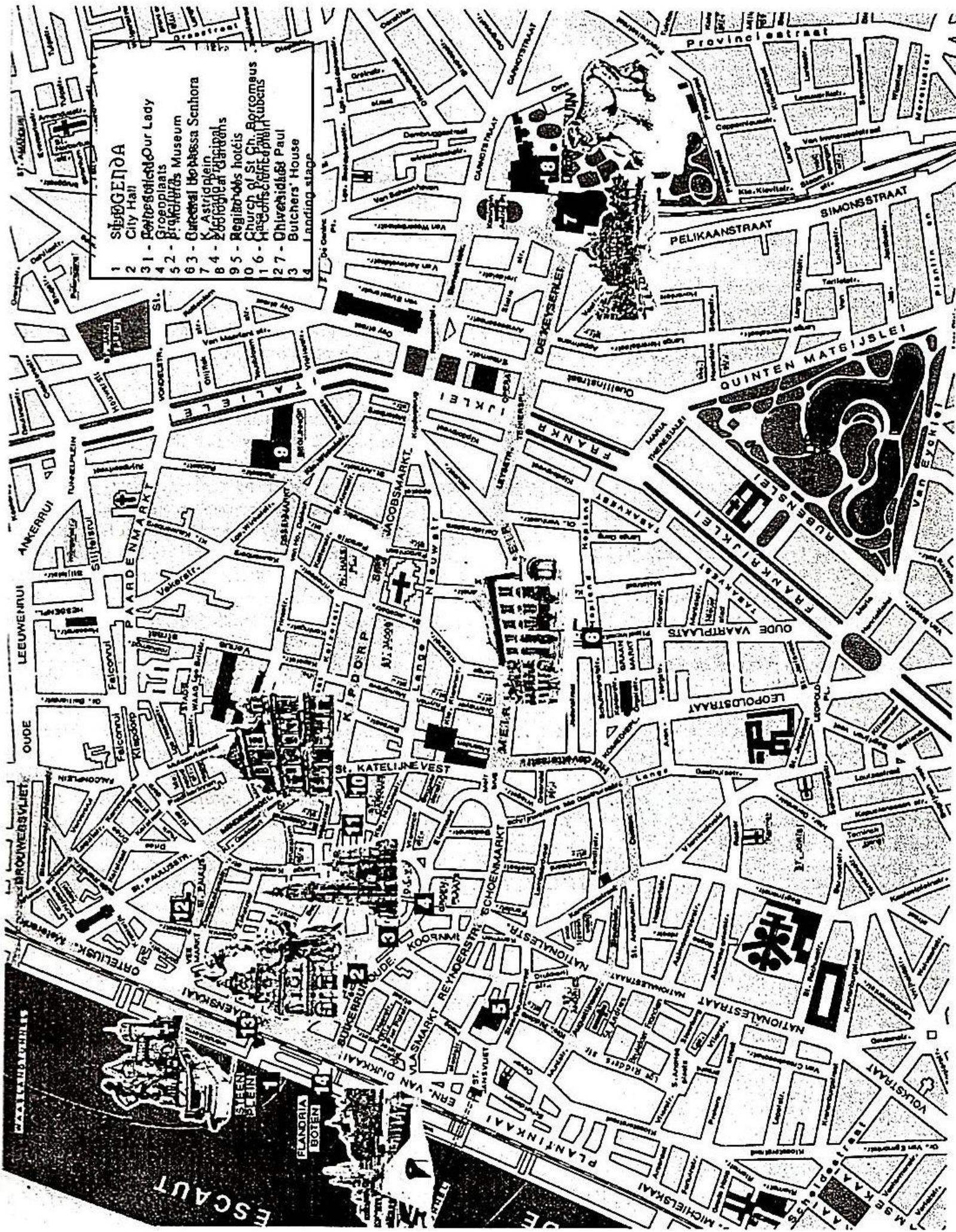
I - PORTO E ZONA DA LUZ VERMELHA

Tradicional zona de prostituição da cidade, este local muito pouco vigiado, e a maioria das atividades suspeitas costumam ser realizada neste ponto da cidade. Pode-se encontrar qualquer arma de uso civil ou drogas mais comuns com relativa facilidade, bem como o serviço de prostitutas. Nesta área foram encontrados os dois corpos dos alunos, que os membros da Legerdemans trouxeram. Graças aos rituais de escuridão de Warden, ninguém viu ou ouviu nada. Os personagens começam o jogo sem armas de fogo, mas com algum dinheiro, e podem tentar a sorte para encontrar armas e munição aqui. Controle cuidadosamente as armas e o tipo de munição que os personagens comprarem, pois não é fácil conseguir armas na Europa, se comprarem muitas, certamente atraírão a atenção.

John Carter - negociante de armas ilegais. É preciso conhecer gente que conheça gente para encontrá-lo, mas se os personagens perguntarem em uma noite, provavelmente na

STADGENOUD

- 1 City Hall
- 2 Rechterhof/Our Lady
- 3 Groenplaats
- 4 Broekhuisen Museum
- 5 Bartavel Hebbesca Schenora
- 6 K. Astridplein
- 7 26 februari 1951
- 8 Reguliers hotel
- 9 Church of St. Ch. Borromeus
- 10 Geoffschet
- 11 27.01.1951
- 12 Ohuvelsstraat
- 13 Butchers' House
- 14 Landing stage



capangas chegarem para urna "conversa" sobre a razão da compra.

Linda Volengenhart - outra negociante de armas e drogas. Possui contatos com Berken. Linda possui diversas armas disponíveis para venda, e pode ser encontrada no bar "Liebenacht", no porto. Qualquer conversa com Linda vai direto para os ouvidos de Berken.

1A - Hotéis baratos Nesta parte da cidade pode-se encontrar motéis e hotéis muito baratos, cujos funcionários não costumam fazer perguntas. Este é o local ideal para se esconder dos anjos e da polícia, mas não dos demônios da cidade (em especial Isabelle e Berken). Eles podem tentar investigar os recém chegados, usando seus contatos.

2 - PREFEITURA E POLÍCIA

Aqui os personagens podem encontrar pistas sobre o trabalho legista. Para isto, necessitarão de uma autorização (coisa impossível para os Demônios ou anjos) ou podem utilizar contatos, amigos ou algum tipo de subterfúgio (que inclui invadir a parte do necrotério). O cadáver do segundo aluno ainda está em uma das gavetas, junto a outros dois corpos (não relacionados com esta aventura - Será?).

O prefeito não faz nenhuma idéia do caráter sobrenatural dos crimes nem sobre o roubo das partes do cadáver no necrotério da Faculdade de Medicina.

Cesanne Jeremiah - O Prefeito da cidade. Não faz idéia do que realmente está acontecendo, e ao mesmo tempo é vigiado pelos Templários. Qualquer pessoa fazendo muitas perguntas deverá ser investigada pela organização.

3 - CATEDRAL DE NOSSA SENHORA

Sede dos anjos nesta cidade, e morada de Don Matteus. A igreja eleva-se por toda a cidade e pode-se encontrar sempre um anjo no alto de sua principal torre.

Jean-Pierre Pachard - O Bispo da Antuérpia. Não tem contato direto com os anjos, e pouco sabe sobre eles, mas qualquer informação que obtiver cai direto nas mãos dos anjos de Paradísia. Jean-Pierre tem 80 anos de idade, e lembra com clareza dos dois incidentes sobre o Clube Legerdemans.

4 - MERCADO PRINCIPAL

Este mercado fica permanentemente lotado com feiras de todos os tipos, de comidas a perfumes, de carnes a eletrodomésticos, dependendo da hora e do dia da semana. Não lembra nem de longe o aspecto das guildas da Idade Media, e seu uso tem sido reduzido a atração turística e vendas para a própria cidade. Com muita sorte, pode-se encontrar os asseclas de Berken, Isabelle e Welf nesta praça.

Jade Forester - o principal contato entre os antiquários e os magos que residem na cidade. É capaz de encomendar peças do Egito e Oriente Médio, entre elixires, ervas, posses e outros ingredientes para formulas arcana. É uma senhora de meia idade e sotaque francês muito forte. Possui muitos contatos no norte da África e reinos árabes.

5 - HÓTEIS DECENTES

Nesta parte da cidade existem hotéis reservados aos turistas, estrangeiros e homens de negócio. É um local mais isolado da influência dos demônios, porém sob o controle dos Templários, o que significa mais encrencas. Caso os personagens consigam se hospedar em algum destes hotéis, terão relativa paz e tranquilidade. Desnecessário dizer que roupas decentes e bom cheiro são essenciais para não levantar suspeitas.

6 - CÂMARA DE PETER PAUL RUBENS

Caso algum problema mais grave aconteça na cidade, Peter convocará uma reunião com todos os seres sobrenaturais e magos da cidade, principalmente se o assunto em questão for os Cavaleiros Templários. Os demônios farão o possível e o impossível para esconder as manchetes de Peter Paul.

7 - UNIVERSIDADE DA ANTUÉRPIA

Aqui no campus estão as principais pistas sobre a Legerdemans. Investigações com o diretor podem ou não revelar informações sobre o roubo dos cadáveres (depende da lábia dos personagens).

No necrotério, eles podem obter apenas relatórios sobre o roubo do cadáver, e se insistirem ou entrarem sorrateiramente no necrotério, encontrarão o corpo mergulhado em formol.

Os personagens podem conseguir com investigação o endereço dos outros membros da Legerdemans, mas será impossível arrancar qualquer verdade deles. Warden os protegeu (e a si mesmo) com magias de proteção contra detecção e mentiras.

Também é possível descobrir sobre a reunião dos professores no dia 6, mas sobre o clube de mágica será praticamente impossível, a menos que os personagens sejam realmente bons em investigação, verificando informações sobre os quatro suspeitos, sobre as ocupações dos quatro (no clube de leituras) e sobretudo na biblioteca (os quatro estudavam medicina, eram considerados nerds e ratos de livros). Na biblioteca, eles precisam investigar sobre os livros retirados pelos suspeitos nos últimos meses, e então chegam aos manuscritos antigos. Warden não teve tempo de retirar nenhum deles (ele só o fará no dia 4 à noite) e nestes livros está uma das maneiras de derrotá-lo.

Cindy Rosenbum - Esta sexagenária responsável pela manutenção das bibliotecas conhece os alunos que montaram a segunda Legerdemans, bem como os falecidos alunos que desenvolveram a primeira Legerdemans. Existem grandes chances de que, se Cindy for colocada frente a frente com Warden, ela o reconheça.

8 - ESGOTOS DA CIDADE

Os esgotos caminham debaixo de todas as ruas da cidade, acompanhando o layout das ruas. Abaixo da igreja de São Jacob vive um Anjo Caído chamado **LeMark**.

Outrora membro dos Recíperes na Cidade de Prata, LeMark foi expulso por ter sido usado como bode-expiatório em um problema ocorrido em 1943, durante a II Guerra Mundial.

LeMark teve de deixar Paradísia e se refugiou nas catacumbas da Igreja. Mais tarde, acabou tornando-se uma espécie de mendigo bastante conhecido na zona da luz vermelha como "Aquele que está sempre por perto. Por aqui, por ali, mas ninguém sabe exatamente onde o cara mora!".

LeMark possui informações sobre o Clube Legerdemans da década de 60, inclusive sobre como capturar Warden. Por outro lado, precisa manter-se escondido dos outros anjos da cidade de Prata.

DESFECHO E CONTINUAÇÃO

Como vocês podem perceber, esta aventura possibilita várias aventuras seqüenciais, com uma infinidade de desfechos possíveis, dependendo não só das ações dos personagens mas também dos NPCs.

Conseguira Warden escapar? Conseguirá ele assassinar os professores e libertar seus colegas? Neste caso, como os Templários reagirão para cobrir este "massacre"?

O que aconteceria com os outros quatro membros do Legerdemans 1998? E com os professores?

Quem colocaria as mãos em Warden primeiro? Os Templários? Os Alastores? Welf e Isabelle?

Neste caso, eles conseguirão escondê-lo dos outros Demônios? Em troca do que? Que crime Warden cometeu ser perseguido pelos demônios?

Que tipo de consequências a vinda de Warden pode causar nos outros membros do Clube Legerdemans? Os demônios que vieram a Terra ficarão apenas sete dias, ou decidirão "esticar" este período ilegalmente? A caçada a Warden é apenas uma missão, ou se tornara algo pessoal?

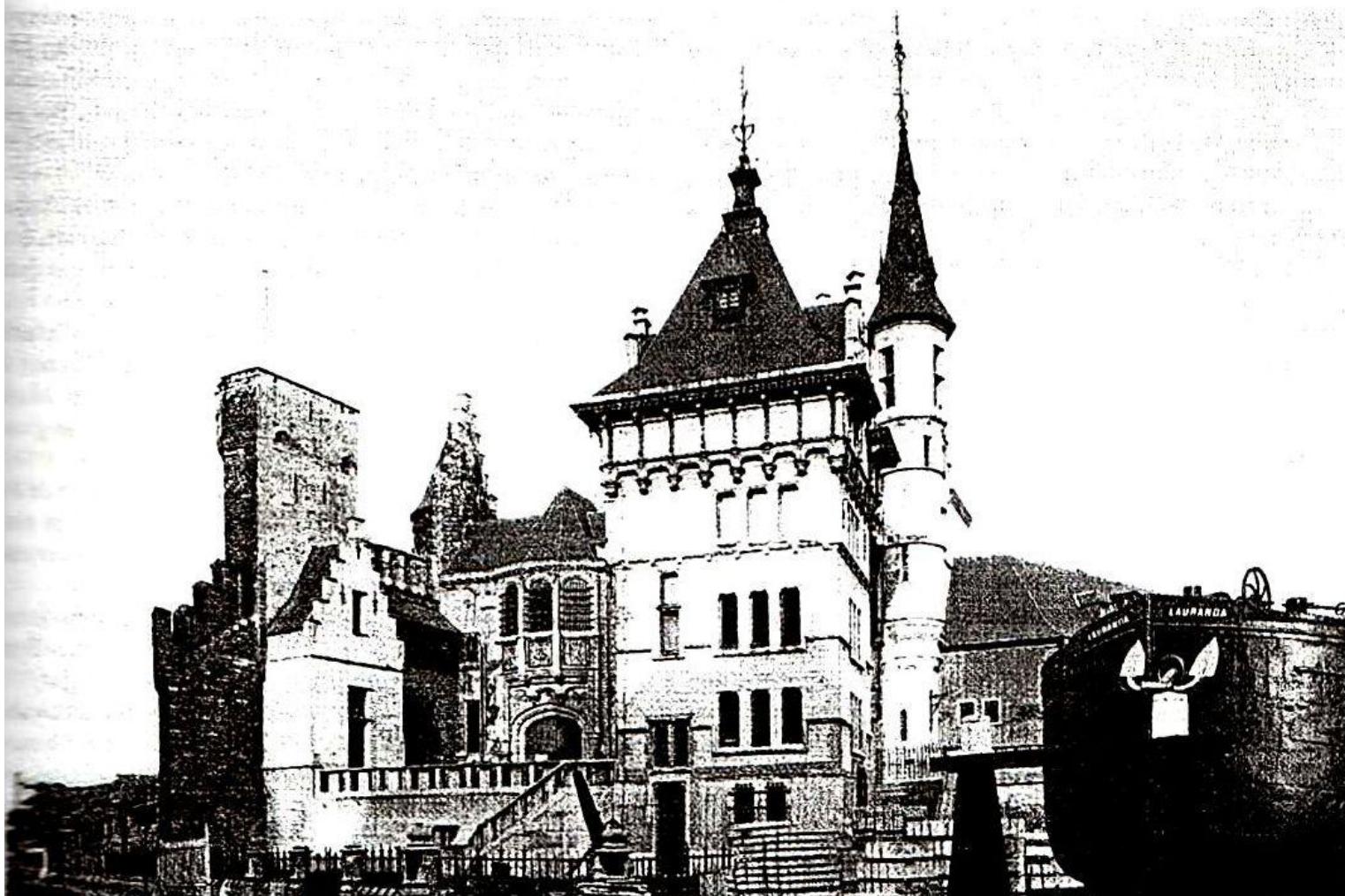
Esta aventura deve durar duas ou três sessões de jogo, e se for bem planejada, permitira ao Mestre uma infinidade de novos caminhos para sua Campanha. Todas estas perguntas são ganchos para o Mestre continuar a campanha, e até mesmo transformá-la em uma pequena saga com cerca de oito a dez aventuras, envolvendo a captura de Warden (não se esqueça que ele é bem poderoso, e daria um ótimo antagonista para a campanha).

CLUBE LEGERDEMANS

O Clube Legerdemans, originalmente chamado "Passe de Mágica" ou "Mãos Rápidas", foi fundado em 1912 por um grande Mestre do ocultismo, chamado Sammuel Warden.

O clube existe atualmente em sete países europeus, em cerca de doze ou treze universidades, e conta aproximadamente com 200 membros. Oficialmente, trata-se de um clube de mágicas e prestidigitação, cuja maioria dos membros se interessa pelos assuntos ocultistas. Qual a relação entre estes outros clubes e o Legerdemans original, ninguém sabe exatamente.

Sammuel Warden só pode vir à Terra quando conjurado, e precisa se manter escondido de seus caçadores tanto infernais quanto celestiais.



DEMÔNIOS NOTÁVEIS

A

Aaba: Succubus habitante da cidade de Sodoma, com o poder de se apresentar como mulher irresistível e seduzir a quem quiser. Curiosamente, é considerada como incapaz de ver derramamento de sangue.

Aam: Também Aman, Amamet. Divindade Egípcia, considerado o monstro devorador que presidia a destruição da alma do morto condenado pelo tribunal de Osíris. Vive nos desertos do Sétimo Círculo, em um fosso gigantesco onde é alimentado pelos outros demônios com os corpos dos mortos recém chegados. É descrito como um monstro gigantesco com cabeça de crocodilo, tronco de leão e a parte posterior do corpo de hipopótamo.

Abadom: Anjo do inferno conhecido em hebreu como Abadom e em grego como Apoliom (apocalipse 9,1 1). O soberano do poço sem fundo (Judas 6) e o rei dos demônios.

Para os hebreus, era um demônio da 7ª Hierarquia. Anjo do Abismo, também é chamado "O exterminador". Conhecido como Gênio da Morte segundo as antigas religiões do povo árabe. Serve como mediador entre os Anjos Caídos e os Demônios de Infernun e algumas vezes serviu de mediador entre os anjos muçulmanos e os demônios.

Abdiel: Segundo John Milton em Paradise Lost, Abdiel era um Serafim que estava nas Legiões de Lúcifer, mas apesar da guerra, permaneceu fiel a Deus, tentando convencer Lúcifer e seus anjos a não começarem a Rebelião. Acabou banido dos céus e do inferno.

Abigor: Demônio de ordem elevada, comandante de 60 Legiões infernais. É descrito como um cavaleiro simpático, carregando uma lança, estandarte ou cetro. Cavalga um corcel avermelhado com grandes asas negras, e conhece todos os segredos de todas as guerras. Abigor também pode ver o futuro. É muito procurado por magos de todas as nações envolvidas durante as grandes guerras que ocorrem na Terra.

Abracax: Demônio representado com uma cabeça de galo, grande barriga e rabo cheio de nos. Carrega um chicote e um escudo mágico. Apesar da aparência, dizem que é simpático com visitantes. Os basilidianos do século II, seguidores hereges do Supremo Deus dos Basilides Agnósticos Alexandrinos, descobrindo que as sete letras do seu nome equivalem a 365 (os dias do ano), colocaram sob seu comando 365 espíritos diferentes, para serem chamados por seus seguidores um a cada dia do ano. De seu nome veio à palavra "Abracadabra".

Ab - Ta: Serpente monstruosa da mitologia egípcia, que guardava a entrada da nona seção do Reino dos Mortos. Ab - Ta vive nos penhascos gelados que separam Malebolge do Último Círculo do Inferno.

Adramalech: Presidente do Alto Conselho dos Diabos, grande Chanceler do inferno, superintendente do Guarda roupas do Diabo. Veste-se com suntuosas roupas da corte francesa do século XVIII. Collin de Plancy representou-o na forma de uma mula com o torso humano. Sempre oferece dicas e sugestões para melhorar o visual ou a forma de uma pessoa se vestir, sem ser indelicado.

Agaures: Grande Duque da parte Ocidental do inferno, comandante de 31 Legiões. Ensina línguas, faz os espíritos terrestres dançarem e distrai os inimigos. Dizem que Agaures é patrono de muitas das danças regionais, principalmente na Europa Oriental.

Agdistis: Gênio bissexuado de forma humana, que nasceu da rocha Agdus. Este monstro teria espantado os deuses por causa de sua força descomunal e sua incrível resistência. Vive no Quinto Círculo do inferno, acorrentado, em uma pequena ilhotinha próxima a Dite.

Aiacos: Um dos juízes do inferno. Dizem que o mais severo dos três. Reside em Dite.

Alastor: Demônio responsável pela execução da justiça no inferno. Com andante de muitas Legiões, e responsável pela captura e condenação dos fugitivos do inferno. Possui um grupo de demônios de elite, chamado Alastores, que podem cruzar a barreira entre o inferno e a Terra, e são responsáveis por caçar, recapturar ou destruir demônios fugitivos. Os Alastores estão entre os mais temidos demônios do inferno.

Aleto: uma das três Fúrias. Possui quase três metros de altura, corpo retorcido e unhas de ferro gigantescas, que usa para dilacerar suas vítimas. Mora em Dite com suas duas irmãs: Tisifone e Megera.

Allatu: Esposa de Nergal, Demônio chefe da Polícia do Inferno, e encarregada das tarefas servis da corte infernal. É uma espécie de governanta do palácio de Baalzebub. Mora em Dite, em um palácio de pedras vermelhas próximo ao grande castelo central. Originalmente uma Succubus.

Allocator: Grande Duque do Inferno, comandante de 36 Legiões de demônios. Responsável pelos esquadrões alados, e muito amigo dos grandes Anjos Caídos. Allocator ensina os demônios com asas à voar.

Alouqua: Demônio fêmea que era tanto Succubus quanto Vampira. Exauria os homens e os levava ao suicídio. Tem permissão para sair e entrar no Inferno quando desejar.

Alrune: Nome dado a uma raça de demônios Succubus que vivem no castelo de Lilith. Pode também ser uma boneca feita de ossos e cabelos de uma bruxa, entalhada com diversas runas místicas. É usada para chamar o espírito de uma bruxa de volta a Terra. Alrune é confundida muitas vezes com uma vampira Bruja.

Amduat: nome dado ao céu dos reinos inferiores, no antigo Egito. Nome da pirâmide de Anúbis.

Amduicias: Grande Duque do inferno, comandante de 29 Legiões. Especialista na produção de musica enlouquecedora. Sabe-se que muitos grupos de musica infernalmente místicas o adotam como padroeiro e protetor. Gosta vir a Terra assistir a concertos de rock, e pode ser encontrado com certeza nos grandes eventos de heavy-metal em qualquer lugar do mundo.

Anamane: Demônio indígena capaz de roubar a idade das pessoas. É representada como uma velha senhora branca que caminha pela floresta com uma navalha nas mãos, e a cada golpe, rouba das pessoas alguns anos de vida, que usa para se mesma. Ataca crianças e jovens que se aventuram sozinhos pela floresta. No ultimo século, foi vista em algumas capitais do Nordeste do Brasil.

Andras: Grande Marques do inferno, comandante de 30 Legiões. Tem a cabeça de uma coruja e o corpo musculoso de um anjo com grandes asas negras. Monta um lobo preto, brandindo um sabre muçulmano. Andras conhece todos os desertos da Terra.

Antiteos: Gênios maléficos da mitologia grega, criadores das ilusões malignas. Moram em Tártaros, onde vivem escondidos em meio a fumaça e as nevoas, próximo ao grande lago.

Anúbis: Divindade Egípcia O guardião dos mortos, filho de Osíris e Ísis. Possuía a cabeça de um chacal e era responsável por "pesar" a alma dos mortos na balança da verdade e encaminhá-la para a salvação ou castigo. Guardião de todos os segredos do mundo. Reside no Sétimo Círculo do Inferno.

Anzu: Um ser demoníaco com corpo de leão, cabeça e asas de águia Nascido na montanha Hebe, no Quinto Círculo do Infer. seu bico corta como uma serra, seu couro e mais duro que onze cotas de malha, e era muito poderoso. Ellil o colocou para guardar sua câmara de banhos, em Malebolge.

Aqrabuamelu: Homens-escorpiões, guardiões dos portais do Underworld na mitologia assírio-babilônica. O terror que causavam era imenso, e seu olhar significava a morte. Eles guardavam os caminhos de Shamash. Formam uma raça com milhares de integrantes e vivem nos primeiros Círculos do inferno, nas cavernas de Tiamat.

Aqueronte: Também Acheron. Nome de quatro rios citados nos textos da Antiguidade. As águas deste rio eram pútridas e cheias de lodo. Os antigos o consideravam o rio levava para o Underworld, e que precisava ser cruzado através do barco de Caronte.

Sua personificação era filho de Helio (sol) e Gaea (terra), lançado ao inferno como castigo de Zeus por ter dado água aos Titãs que se rebelaram contra os deuses do Olimpo. Sua forma antropomórfica pode ser conjurada para localizar qualquer ser que esteja dentro de suas águas.

Ariman: Segundo o Zoroastrismo, e o Espírito do Mal, irmão gêmeo do Espírito do Bem (Spenta Manyu) na região Zoroastro. E o rei da mentira. Ariman não possui corpo físico,

mas sua presença pode ser sentida em todos os seis primeiros Círculos do Inferno.

Arkanun: Também Ark-a-nun. Segundo os gregos, era um reino lendário habitado por demônios. Já foi certa vez como a Terra, mas seus habitantes, os Arkanos, utilizaram-se indiscriminadamente da magia, o que acabou rompendo o equilíbrio natural de seu plano, transformando Ark-a-nun em uma terra estéril e sem vida. Muitos compararam a história de Ark-a-nun com a lendária terra de Atlântida.

Asag: Segundo a mitologia suméria, era o demônio da enfermidade, tendo sido derrotado por Nimurta. É capaz de gerar todo e qualquer tipo de peste, doença ou enfermidade conhecida. Apresenta-se como um velho esquelético envolto em trapos negros e bandagens escuras e coberto de moscas e chagas fétidas.

Asmodeus: Do hebreu Asmeday ou Achemedai, é o demônio chefe de Shedin. O anjo Rafael o capturou e prendeu no deserto egípcio, e assim Sarah poderia se casar com Thobias. Na Demonologia, Asmodeus é o superintendente das casas de jogo na Corte do inferno, em Dite.

Gosta de espalhar a dissipaçao. É representado com três cabeças diferentes, a de touro, a de homem e a de carneiro. Alguns escritores afirmam que ele destronou Salomão, mas que este acabou reconquistando seu reinado, e o obrigou a construir um Templo.

Astaroth: Deusa dos fenícios e palestinos, símbolo do princípio das Trevas e divindade lunar associada ao Deus Baal, senhor da chuva fertilizante. Encarnação de Vênus e Luna, era considerada uma deusa-virgem, protetora da maternidade e dos partos. Uma de suas aventuras conta que desceu aos Infernos para salvar seu amado Baal, que havia sido morto por Mot, e o período desta descida compreendia o período de Inverno.

Vive em Dite, nas torres do castelo de Baalzebub.

Astarote: Um Demônio Infernal. Emite sua opinião quando novas leis são propostas. Diz-se que ele casou com uma deusa lunar dos fenícios com chifres cruzados.

É o Grande Duque da parte Ocidental do Inferno, ajudando Baalzebub a comandar o Quinto Círculo. 12 representado como um anjo nu, com algumas tatuagens tribais pelo corpo, coroado e com aparência de doente, segurando uma víbora na mão esquerda e montado em um dragão.

É também o tesoureiro do Inferno. Pode ver o presente, o passado e o futuro e pode detectar desejos secretos.

Asuras: Na mitologia hindu, eram demônios do inferno que se opunham aos Devas, as divindades do bem.

Os Asuras são originariamente seres de Metrópoles (a cidade corrompida de Paradísia), com permissão para caminhar entre os planos.

Averne: Lago italiano que se acredita ser a entrada para o Inferno (segundo Dante). Situado na região de Nápoles (Sul da Itália), nas bordas de um vulcão inativo. Possui santuários dedicados a Hecate.

Ayperos: Príncipe do Inferno, comandante de 365 Legiões. É representado por um Anjo Caído, com cabeça de águia e corpo musculoso de forma humana, que pode revelar o futuro através dos olhos dos espíritos.

Azazel: Demônio de origem hebraica. O Levítico (16, 8-34) o menciona como o bode expiatório divino, enviado ao deserto. Enoch o faz chefe dos Anjos Caídos que vieram a terra para esposar humanas e criar uma raça de gigantes. Ensinou aos homens o fabrico de espadas, facas, escudos, couraças e espelhos, e ainda a confecção de braceletes e ornamentos, o uso das pinturas, pedras preciosas e tinturas. Foi derrotado por Rafael, e atado pelos pés e mãos no deserto de Duda, envolvido em trevas. Seu rosto foi coberto por véus, para que nunca mais visse a luz. Os anjos de Lúcifer o libertaram de Duda e o trouxeram ao inferno.

Aziago, Dia: O dia mais infeliz do ano e considerado 24 de Agosto, dia de São Bartolomeu, quando o Diabo pode sair do inferno e caminhar sobre a Terra.

Azidahaka: Demônio na religião do Zoroastro (um Druj) que toma a forma de serpente com três presas. Vive nos três primeiros Círculos.

Azixarid: Segundo a hierarquia Infernal, Azixarid é um demônio com a forma de um olho gigantesco e dezenas de tentáculos, cercado por centenas de pequenos olhos flutuantes. O Deus que tudo vê, capaz de enxergar qualquer ponto da terra para Baalzebub. Segundo as lendas, Azixarid pode ser invocado por um mago no dia do seu aniversário para realizar um pacto. Em troca, Azixarid cobra um dos olhos do mago como sacrifício. Às vezes, o demônio presenteia um mago com um amuleto contendo o olho de um mago do passado. De acordo com relatos, quem colocar um destes amuletos pode enxergar tudo o que aquela pessoa viu durante toda a sua vida.

B

Ba: Espírito do defunto na antiga religião egípcia. Era representada por uma ave de cabeça humana, aninhada no coração da múmia ou empoleirada em uma árvore, observando com curiosidade o próprio funeral. Existem milhares telas próximas a Pirâmide Negra.

Baalberith: Demônio de Segunda Ordem, senhor dos casamentos, secretário chefe e arquivista do Inferno. Alguns demonologistas, como J. Wier, o representavam como um papa, sentado entre os príncipes do Inferno. E chefe da Igreja de Satan, localizada no Quarto Círculo.

Baalphegor: O Demônio das descobertas engenhosas. Acreditava-se que seduzia os homens com descobertas e invenções. Algumas vezes aparece como uma jovem e sedutora mulher (ou homem), embora mais freqüentemente como um Demônio hediondo, nu, barbado, com chifres e garras pontiagudas. Alguns rabinos dizem que ele é representado sentado em uma cadeira, e é representado nesta postura, principalmente pelo pintor Bosch (O Jardim das Delícias).

Balan: Duque do inferno, algumas vezes representado como um touro, um homem ou um carneiro, mas aparece principalmente nu, segurando um falcão e montado em um urso negro.

Baphomet: O ídolo venerado pelos Templários. Sua origem e imagem exata ainda são desconhecidas. Segundo lendas diferentes, Baphomet era como o pai eterno, um Ídolo com dois ou três lados, uma cabeça chifruda, um crânio

posicionado em um santuário, um falo, um corpo de um hermafrodita, um animal montado, o rosto de Maomé, de uma criança ou de um velho barbudo. O famoso Baphomet que ocupa um lugar na fachada da Igreja de Saint Merri e um desenho do século XIX. Aleister Crowley mandou tirar sua fotografia com uma inscrição onde se lia "Baphomet, Rei supremo e Sagrado". É um Anjo Caído muito sábio e pacífico, que vive em peregrinação nos Círculos do inferno.

Barão: Demônio criado sob as instruções do Barão Gilles, feito de pés, mãos e cabeças de crianças que ele sacrificava após ter abusado sexualmente delas. Fazia isto com o objetivo de obter os segredos da pedra filosofal e descobrir a maneira de fazer ouro.

Barco da Morte (GagNoz): Barco deserto e iluminado que é um sinal de morte. Aparece em portos pequenos. Diz a lenda que ele é capaz de romper as barreiras dimensionais e aportar diretamente da Terra para Dite.

Behemoth: Um Demônio estúpido, chefe dos demônios que abanam o rabo. Behemoth era o guardião e cantor do Inferno, o senhor da gulodice. Na Idade Média, era representado por um elefante. Os judeus o consideravam um touro gigantesco e fabuloso que deveria ser reservado para o banquete de Messias.

Belit-Tseri: O escriba do Underworld na mitologia assíria. Ele se ajoelha diante de Ereshkigal, e é responsável por anotar todas as ordens de sua senhora.

Belial: O Demônio príncipe da malandragem, que se apodera das almas dos fornicadores. É um dos chefes dos demônios do Inferno e dos espíritos do mal. Tentava pela Arrogância. Adversário de São Francisco de Paula. Em Paradise Lost, de John Milton, Belial é um Anjo Caído que fala em segundo durante o Concílio Demoníaco (livro II, 108), dizendo que Deus é muito poderoso, e que eles deveriam esperar por uma anistia dele.

Belzebu: Também Baalzebub. É o Príncipe dos Demônios, ou o terceiro dos Três. Terceiro governante do Inferno; parte da Trindade demoníaca. Considerado por muitos como logo abaixo de Satan e ao lado de Lúcifer. Muitas vezes considerado o Senhor das moscas; Mestre da ordem e Mestre dos Vivos.

Mandava moscas para arruinar a colheita, e o povo de Canaã lhe prestava homenagem na forma de um escaravelho. Geralmente e aterrorizante, de enorme tamanho, preto, inchado, chifrudo cercado por fogo com enormes asas de morcego as suas costas. Felicien Rops o representa na cruz com seu membro ereto, estrangulando com suas garras uma mulher nua e desmaiada a sua frente. Outros o representam como uma serpente ou uma mulher bonita. Milton, em Paraíso Perdido, o descreve como um rei autoritário cuja face irradia sabedoria. (Livro II, 301). Os enciclopedistas são às vezes chamados de irmãos de Belzebu.

Bittrettir: Segundo a Hierarquia do Inferno, esta demônia surgiu quando Deus jogou fora o que restou da argila primordial com a qual criou os seres humanos. Os demônios juntaram esta argila com o sangue de Baalzebub e construíram uma belíssima mulher chamada Bittrettir. A Demônia carrega

sempre consigo uma navalha, com a qual é capaz de esculpir o próprio corpo, dando a ele a forma que desejar. É considerada uma das Rainhas das Succubi.

Buer: Demônio de Segunda Ordem, comandante de 50 legiões. Buer tem a cabeça do leão e se locomove com cinco pés de bode, dispostos como uma estrela. Buer é capaz de entender todas as línguas, apesar de somente se comunicar com os humanos na língua dos leões.

Byagoona: Ser conhecido como "Entidade sem rosto", para qual uma parábola secreta e atribuída. Byagoona era reverenciado no antigo Egito na forma do deus sem olhos, nariz ou boca. Vive junto a Anúbis, em sua pirâmide negra, onde faz as funções de sábio e conselheiro.

C

Caellor: Demônia do Inferno. Mora em uma teia de aranha construída com fios de prata e adornada com os incontáveis crânios de seus ex-amantes. Ela oferece grandes riquezas e a saída do Inferno para qualquer um que conseguir passar uma noite inteira com ela, mas desde a criação do inferno, somente dois homens conseguiram esta proeza.

Caimitas: Seita agnóstica que adorava Caim, revoltava-se contra o criador e adorava o mal. A seita se afastou radicalmente do código moral comum e encorajava as práticas não naturais. Seus hinos descreviam suas crenças: "Glória à Caim, Glória a Sodoma, Louvor a Judas!" Diziam que foi por causa de Judas que Deus salvou o mundo, pois sem sua traição Cristo não teria sido morto.

Capetas: Demônios inferiores, miúdos, geralmente vermelhos e de rabo curto. Incapazes de grandes poderes, são especialistas em pequenas maldades. Andam sempre com um tridente. Também chamados de Imps.

Carreau: Demônio da Segunda Hierarquia de Michaelis. Tentava pela falta de piedade. Comandante de 21 Legiões, foi adversário de São Vicente.

Casa dos Príncipes Infernais: Compreende os Demônios Verdelet, SuccorBenoth, Chamos, Melchom, Nysrogh, Behemoth, Dagon e Mullin. Fica localizada em um castelo de ferro na região central de Dite. A Casa dos Príncipes Infernais é um dos clubes demoníacos mais poderosos, que coordena muitas sociedades secretas na Terra. O estilo do clube é vitoriano, do final do século XIX, e quase todos os membros vestem-se de maneira apropriada quando em reuniões.

Cérbero: "o Demônio do Abismo". Cachorro gigante com três cabeças, filho de Tifon (Typhon) e Equina (Echidna), que guarda a porta do Inferno na entrada para o Terceiro Círculo. Atacou Pirítoo e Theseus quando estes tentaram entrar no Inferno. Orpheu foi o único homem capaz de fazê-lo adormecer. Mais tarde, Hercules o venceu. Dizia a lenda que os defuntos na antiga Grécia eram enterrados ao lado de uma moeda (para Caronte) e um pastelzinho de mel (para Cérbero).

Cercopes: Demônios malfazejos e grotescos, filhos de Oceanus e Thea, que foram metamorfoseados em macacos voadores por Zeus (por haverem lhe faltado com o respeito),

segundo a mitologia grega. Viviam na ilha de Mono, no rio Aqueronte. Segundo as lendas gregas, protegem uma bruxa muito poderosa.

Chamos: Membro do Conselho de Príncipes do Inferno, o demônio da bajulação. Em seu livro, Paradise Lost, Milton diz que Chamos "é o terrível horror das crianças de Moab".

Charon: Também Caronte. Filho de Erebus e Noite, Charon e o barqueiro do Inferno. Recebe as almas dos mortos trazidas por Hermes/Mercúrio e levadas de barco até o outro lado do rio Stirge, Aqueronte, Côcito e Pirifileg8ton, através dos Campos Elíseos. Para pagar por seus serviços, costumava-se colocar uma moeda na boca dos mortos, costume que ainda sobrevive em algumas regiões da Grécia.

Chaugnar Faugn: Criatura que lembra um homem demasiadamente gordo com a cabeça de um elefante. Ele passa quase todo o tempo sentado imóvel em uma caverna no platô de Tsang, somente se movimentando para devorar alguma vítima sacrificada a ele. Originário do Inferno, muitos afirmam ser ele uma versão distorcida de Ganesha, criada pela "forma-pensamento" dos católicos durante a Idade Média.

Chax: Duque do Inferno. É um mentiroso e ladrão, odiado pelos outros demônios.

Cheol: O reino dos mortos. Freqüentemente associado ao poço sem fundo, Inferno e Érebus.

Coulobre: Dragão monstruoso que vagava por uma província da França devorando pessoas. São Front derrotou-o jogando sobre ele água benta. Em Cavaillon, ele foi derrotado por São Veran (uma pintura de Mignard representa esta batalha). Vive no Inferno no Segundo Círculo.

Dáctilos: Demônios encontrados na Ásia Menor. Gênios ou demônios cretenses cujos nomes significam "dedos". Dizem que Rhea estava grávida de Zeus e sentia muitas dores, e então colocou seus dedos na terra para aliviar suas dores. De sua mão esquerda nasceram cinco mulheres, e de sua mão direita nasceram cinco homens. Cuidavam de Zeus em sua infância e diz-se que foram os criadores dos jogos Olímpicos. Podem se locomover entre o Inferno e Arcádia livremente.

Dagon: O padeiro do Inferno, dentro da casa dos Príncipes. Os filisteus acreditavam que ele inventou a agricultura. Deus peixe reverenciado pelos canaaitas e adotado pelos filisteus. Dagon está conectado com a agricultura e a vida marinha. De acordo com a Bíblia, foi o templo de Dagon que Sansão destruiu. Mais tarde, quando o templo de Dagon foi abandonado, sua estatua havia sido mutilada. As lendas dizem que os fenícios chegaram ao poder devido a influência de Dagon e seus asseclas, e que o final de sua supremacia veio quando eles se voltaram para outros deuses. Dagon pertence à Casa dos Príncipes Infernais e coordena muitas sociedades secretas na Terra.

Death (Morte): Filho de Satan, concebido incestuosamente com Syn (pecado), filha de Satan. Descrito como um ser horrível, assustador e sombrio (livro II, 666, Paradise Lost), que faz Satan tremer em sua presença. "Forte como dez Fúrias, terrível como o Inferno", e usando uma coroa e um cetro, ameaça até mesmo a Satan.

Demônios, Espécies de:

Em 1467, o **Bispo Alphonse de Spina** distingua dez espécies: 1-Condenados, 2- Poltergeists, 3- Incubi e Sucubi, 4-Exércitos, 5-Familiars, 6-Pesadelos, 7-Demônios formados na côpula, 8-Demônios disfarçados, 9-Perseguidores de homens santos, 10-Demônios do Sabat.

Em 1589, Binsfield citou sete demônios que correspondiam aos sete pecados mortais: 1. Lúcifer: Orgulho, 2-Mamon: Avareza 3-Asrnodeus: Luxúria, 4-Satan: Raiva, 5-Belzebu: Gula, 6-Leviatan: Inveja, 7-Belfegor: Vaidade.

Psellos, historiador grego, fez uma lista de seis tipos de demônios, classificados de acordo com seu habitat. Os historiadores **Guazzo** e **Hallywell** também os classificaram deste mesmo modo:

- 1-Na atmosfera superior e sem contato com os homens.
- 2-Na atmosfera que nos cerca (os demônios alados responsáveis pelas tempestades).
- 3-Terrestres (gnomos), que assombram as florestas, cavernas, campos e pântanos.
- 4-Aquáticos (ondinas), do tipo feminino, que destroem os peixes, as conchas e outros seres marítimos.
- 5-Demônios subterrâneos gigantescos que causam os tremores e balançam as casas.
- 6-Demônios noturnos que não suportam a luz do dia e são sempre negros e assombrosos.

Mais tarde, **Psellos** acrescentou categorias: "Cinco demônios terrestres que tentam os homens, e cinco demônios infernais que fogem da luz".

O professor **Sebastien Michaelis**, em seu livro *Histoire Admirable de la possession et conversion d'une penitente* (Paris, 1613) fez uma lista dos demônios e seus atributos.

1^ªHierarquia: Belzebu, Leviatan, Asmodeus, Baalberite, Astaroth, Verin, Cresil e Sonneillon.

2^ªHierarquia: Carreau, Carnivean, Oeillet, Rosier e Verrier.

3^ªHierarquia: Belial, Olivier e Juvart.

Em seu trabalho *The Magus or Celestial Intelligence, being a complete System of Occult philosophy* (Londres, 1801). **Francis Barrett** deu os seguintes atributos aos demônios chamados:

- Mamon: Príncipe da Tentação.
Asmodeus: Príncipe da Vingança.
Satan: Príncipe das Feitiçarias.
Belzebu: Chefe dos Falsos Deuses.
Pito: Príncipe da Falsidade.
Belial: Príncipe da Impostura.
Meritim: Príncipe dos Espíritos da Pestilência.
Abadon: Príncipe das Guerras Malignas.
Astaroth: Príncipe dos Acusadores e Inquisidores.

Diabo: Espírito Supremo do Mal. Nome genérico para o demônio chefe de todos os outros. Foram os judeus de Alexandria que traduziam no século III a palavra Shaitan dos hebreus para Diabolos, que se tornou em latim Diabolus. Também conhecido por: a Besta, o Velho Cavaleiro, Príncipe das Trevas, Príncipe deste Mundo, o Arquiteto do Universo, Jeová Negro, Sombra de Deus, o Mau.

No Brasil, ele é chamado de: Esmulambado, Mulambento, Cão, Tinhoso, Bode, Pé-preto, Maligno, Sapucaio, Coisaruim, Maldito, Demo, Cafute, Drogas, Sujo, Maioral, Tição, Inimigo, Cornudo, Mal-encarado, etc.

Dis: Personagem da mitologia grega. Era o deus do submundo, também conhecido como Orcus. Foi o fundador da cidade de Dite. Apesar de ter perdido o poder para Baalzebub, dizem que controla uma sociedade secreta de demônios, e que possui seu santuário em algum lugar das catacumbas e esgotos de Dite.

Dybbuk: Demônio de Arkanun particularmente mau que perseguia os acadêmicos. Durante a Idade Média, uma das maiores superstições entre os judeus do Leste Europeu era que seriam possuídos por um demônio. No uso comum, o Dybbuk se refere a um espírito irrequieto que continuamente procura descansar dentro de uma pessoa viva. Vivem as centenas, parasitando as árvores do bosque dos suicidas.

E

Eblis: O Rei dos Demônios na mitologia muçulmana. Responsável pela prisão do "grande M". Enfrenta dia após dia as incessantes legiões dos Anjos muçulmanos. É um dos demônios mais poderosos do inferno.

Echidna: Monstro fabuloso da mitologia grega, meio mulher, meio serpente. Filha de Gaea e Tártaro, relegada pelos deuses ao mundo subterrâneo. Esposa de Tífon, gerou Cérbero, a Hidra de Lerna, A Chimera, o cão Ortro, o Dragão, a Górgona. De sua união incestuosa com Ortro nasceram a Esfinge e o Leão da Nemeia.

Efialtes: Um dos gigantes que moveram guerra contra os deuses. Está preso no primeiro compartimento do Nono Círculo do inferno, junto com os outros gigantes.

Empusa: Demônia Russa que pode aparecer em mil disfarces. Era chamada de Demônio da meia-noite. Poderia também ser uma bela mulher, cujo pé esquerdo era feito de bronze ou um casco de mula. Os russos também temiam um demônio da meia-noite que aparecia na época da colheita na forma de uma viúva, e quebrava os braços e pernas dos trabalhadores. J. W. Goethe escreveu um livro chamado *A noiva de Corinto* a respeito destes seres.

Entrada do Inferno: Na Grécia Antiga, esta entrada estava no Cabo Tenarus e Eleusis. Na Itália antiga, estava na caverna de Cumes, situada em Nápoles. Na França, estava situada nos Alpes marítimos.

No Brasil, está na Barreira do Inferno, em Natal.

Ereshkigal: Também chamada Allatu. A Deusa Suprema do Underworld (mundo subterrâneo) assírio. Amante de Nergal e considerada irmã de Ishtar. Quando irritada, seu rosto fica deformado e seus labios se tornam negros.

Ela não soube porque Ishtar foi visitá-la, mas deixou a passar pelos sete portais. De acordo com os poemas, ela instruiu Namtar para descarregar suas doenças sobre Ishtar, até que esta lhe jurasse obediência. Somente então Namtar soltou Ishtar em troca de Dumuzi (filho de Ishtar).

Anu mandou Kakka com uma mensagem para ela, e depois enviou Nergal para dar a ela um trono para que se sentasse e fizesse seu julgamento. Ela ofereceu a Nergal comida, bebida, uma lavagem nos pés e o provocou com seu corpo.

Dormiram juntos por sete noites, e quando Nergal desejou partir, ela ficou irada. Em algumas versões do mito, Nergal toma o controle de Namtar e domina Ereshkigal, segurando-a pelos cabelos. E então propõe casamento a ela. Em outra versão, ela o corteja até que ele aceita o pedido. Em ambas as versões eles são casados.

Erínias: Também Erinys. Eram as atendentes da vingança de Nemesis. Filhas da Noite e de Chronos, eram divindades que habitavam o Erebos e subiam a Terra para castigar os culpados e dar cumprimento as maldições. São impossíveis de se destruir ou enfrentar. Chamavam-se Alecto, Megera e Tisifone.

Eriton: Bruxa que acompanhou Virgílio no inferno antes de Virgílio ter se encontrado com Dante.

Eurídice: Personagem da mitologia grega. Esposa de Orpheu, que, sofrendo o assédio de Aristeo, foi mordida por uma serpente. Seu desconsolado esposo foi ao inferno reclamar sua alma e obteve de Hades permissão para regressar a vida, com a condição de que não olhasse para trás. Orpheu não resistiu à tentação e perdeu a alma de Eurídice para sempre.

Eurinomo: Príncipe da Morte no inferno. Seu corpo é horrível, coberto com pele de raposa. Usa seus longos dentes para alimentar com carniças putrefatas e corpos mortos.

Esu: Representante das potências contrárias ao homem. O Diabo na tradição afro-brasileira, embora alguns considerem que Exu foi errônea e precipitadamente assimilado ao diabo pela Igreja Católica, incapaz de compreender seu complexo papel na tradição afro.

Para se conseguir alguma coisa é preciso antes fazer um despacho para Exu, para que ele não atrapalhe. E também chamado de Homem da Encruzilhada. O bode, o galo e o cão são animais sacrificados a Exu. Suas cores são o vermelho e o preto.

F

Falarb: Tirano de Agrigento de 565 a 549 AC. Mandava queimar as vítimas em um touro de bronze e os gemidos que elas exalavam eram, para o tirano, a música mais deliciosa. Por fim, os habitantes revoltados fizeram sofrer ao tirano o mesmo suplício.

Fames: Personagem da mitologia grega. Divindade alegórica filha da Noite, representada como uma mulher esquelética, vestida em trapos negros que vagava pelos desertos com as mãos atadas as costas. Virgílio lhe atribuiu por residência os desertos de Escita.

Familiares: São os Demônios que assombram as pessoas em seu cotidiano. Como os Ingleses consideravam este tipo de demônio com afeição, eles freqüentemente tinham formas animais, principalmente gatos ou corvos. Acredita-se que as feiticeiras os domesticavam, alimentando-os com leite, galinha e sangue.

Fates: Também conhecidas como Destinos. Eram as deusas que decretavam o que aconteceria com cada homem e mulher, e também com os deuses. Elas vivem em Arcádia mas vez por outra descem ao inferno.

Fausto, Dr. Johaness: O homem que vendeu sua alma ao diabo para fazer um pacto. Recebeu juventude eterna e capacidade de gozar plenamente a vida. Conheceu tanto Paracelsus quanto Agrippa Praticou magia em Praga e diz ter feito uma viagem ao inferno de Belzebu. Tinha a habilidade de se tornar invisível. Fausto também praticava Alquimia na Abadia de Maulbronn; foi proclamado Arquimago condenado por Lutero. Quando o pacto terminasse, Fausto deveria ter uma morte horrível. Goethe, e também as óperas de Berlioz e Gounod, popularizaram a lenda de Fausto.

Filotanus: Demônio da Segunda Ordem, assistente de Belial para interessar os homens na pederastia e sodomia.

Fim do Mundo, Bosque do: Bosque rodeado por colinas onde mora a Senhora dos Bosques. Segundo velhas tradições, todos aqueles que entram no bosque com más intenções são enfeitiçados por esta misteriosa dama, e jamais encontram o caminho de volta. O bosque do fim do mundo fica entre Arcádia e o bosque dos suicidas.

Fléglas: Personagem da antiga mitologia, filho de Ares e de Criseis, que incendiou o templo da Apolo por este ter violado a sua filha. Foi condenado a ser o barqueiro do negro Rio Estiges (Stix), no Quinto Nível do inferno.

Fobia: Deusa grega do medo. Era adorada em Esparta Alexandre, o Grande ofereceu-lhe um sacrifício antes da batalha de Issos. Na Idade Media, ela se tornou um demônio importante na magia e feitiçaria. O Deus Pan foi amante de Fobia, e Capaz de inspirar um tipo específico de medo, chamado de pânico. Fobia tem sua morada no Quinto Nível do Inferno.

Forcis: Personagem da mitologia grega. Filho de Poseidon e Gaea. Desposou sua Irmã, Coto, e tiveram uma progénie monstruosa, as Fórcidas, que foram: O Dragão, Ladón, Equidna, as três Górgonas, as três Greas (e segundo algumas fontes, as três Hespérides).

Fúrias: Originalmente os fantasmas dos mortos ultrajados eram descritos como espíritos da vingança, que vinham Inferno para punir os culpados. Freqüentemente são apresentados como as três irmãs Alecto, Tisifone e Megera. Os romanos chamavam as fúrias de Dirae, "As terríveis". Atendentes Hades e Persephone. De acordo com Dante, moram no inferno Quinto Círculo, na cidade de Dite.

Furfur: Conde do Inferno, Anjo Caldo do século XI comandante de 26 Legiões. Aparece como um anjo com as asas negras. Controla as tempestades e só responde as perguntas dos magos com mentiras, a menos que seja preso dentro de um triângulo mágico, quando resolverá os problemas mais abstratos.

G

Geena: Termo bíblico para o Inferno. Tem a conotação de tortura e infelicidade. A palavra vem de Ge Hinnom, um pequeno vale nos arredores de Jerusalém, onde o de Moloque

era adorado e recebia sacrifícios. Isto deu ao vale uma reputação sinistra e mais tarde se tornou o deposito de lixo da cidade, onde jogavam os corpos de animais mortos. Criminosos também eram queimados ali, e constantemente saia fumaça do vale.

Gerion: Um dos Gigantes da mitologia greco-romana. Filho de Crisaor e Calirroe. Poderoso rei de Hesíodo, tinha três corpos e era considerado o mais forte dos homens.

Possuía um imenso rebanho de bois, guardados por um dragão de sete cabeças e um cão de duas, chamado Ortro(filho de Tifon e Equidna). Foi morto por Hercules.

Gerionte: Criatura cuja parte de trás era de um dragão (incluindo patas traseiras, cauda e asas), parte leão e parte humano (o rosto de um velho), que guarda o Terceiro Compartimento do Sétimo Círculo do inferno, onde são punidos os que atentaram contra as artes. Carregou Dante e Virgílio pelo abismo até o oitavo círculo.

Gioll: Na mitologia nórdica, Gioll era o rio que cercava o Underworld. Ele nasce em Paradísia, atravessa a Terra na região da Noruega e chega ao inferno, próximo a morada de Hel.

Goules: Demônios árabes errantes que habitavam as ruínas e atacavam os viajantes. Quando não encontravam viajantes, iam aos cemitérios a noite desenterrar os mortos. A palavra Ghoul, designada como os ajudantes dos vampiros Asimani, vem destes demônios.

Graeae: Monstros da mitologia grega. Eram três filhas de Forcís e Ceto, e só possuíam um olho e um dente entre elas, que dividiam. Perseu as obrigou a contar a ele onde morava Medusa roubando seu único olho e dente. Eram irmãs das Górgonas.

H

Haborym: Duque Infernal comandante de 26 Legiões. Cavalga uma víbora e tem três cabeças. Carrega sempre uma tocha acesa e é um dos demônios primordiais do fogo. Haborym tem mais de 3.000 anos de idade.

Hades: O Deus e o Rei dos Mortos, irmão de Zeus e filho do Tempo (Chronos) e da Terra (Rea). Ganhou o domínio dos reinos subterrâneos na mitologia grega, ou seja, o Inferno e Tártaros. Chamado de Plutão pelos romanos.

Harpias: Na mitologia grega, eram as criaturas que conduziam as punições para os crimes contra os deuses. Exemplos famosos incluem Ocypete, Aello e Celaeno. Guardiãs do segundo compartimento do Sétimo Círculo do Inferno, o local onde são castigados os violentos contra si mesmos. As Harpias são monstros metade mulheres, metade pássaros, com garras afiadíssimas e aparência assustadora. Os suicidas são transformados em árvores, cujas folhas negras as Harpias dilaceram.

Hecate: Na mitologia greco-romana, era a deusa que governava o mundo subterrâneo, a rainha das bruxas. Descende dos Titãs. Como Artemis (Diana), uma figura da noite, era temida pelos romanos e pelos gregos. Era sempre seguida por uma horda de cachorros, e a noite fazia a terra tremer e acendia fogos. Vagava entre tumbas e fazia aparecer

fantasmas para amedrontar os humanos. Hecate é conhecida em três aspectos. Como Artemis/Diana (a terra), como Selena/Luna (o céu) e como Perséfona/Prosepina (o Inferno). Imagens suas eram geralmente colocadas em encruzilhadas. Ela é a princesa da magia. Protege as feiticeiras e as ajuda a fabricar seus filtros. Os cachorros eram considerados sagrados para ela.

Hel: Também Hela. Era a Deusa nórdica do Underworld. Era filha de Loki e da gigante Angurboda, e Irma de Fenrir e Jormungand. Hel vive em um castelo no Nono e Último Círculo do inferno, nas terras congeladas.

Helel: Ver Lúcifer.

Hemera: Hemera era a Deusa grega do Dia. Ela nasceu de Erebus e Nyx. Certa vez ela pode sair de Tártaros quando Nyx não estava, mas teve de retornar assim que Nyx voltou e deu por sua falta.

Hesperides: Na mitologia grega, eram as filhas de Atlas e Hesperis. Possuíam um jardim e uma árvore que lhes dava frutos de ouro, protegidas por um dragão de cem cabeças. Hercules entrou no jardim maravilhoso, matou o dragão e se apoderou dos frutos como seu 11º trabalho. O jardim das Hesperides fica na fronteira entre o inferno e Arcádia.

Híbridos: Seres que habitam as terras do inferno, resultado do cruzamento de Demônios de Arkanun e da Terra. As pinturas de Brueghel e Bosch são ricas destas imagens. É também um outro nome para Succubi e Incubi. Este nome foi dado durante a Idade Media.

Hidra de Leroa: Enorme serpente dos mares devastava a Terra. Era um monstro de sete cabeças. Se uma cabeça era cortada, imediatamente crescia de novo. Foi destruída por Hercules. Virgílio, na Eneida, a descreve como uma das guardiãs do inferno. O Apocalipse a descreve como um monstro descomunal.

Holda: Deusa das bruxas na mitologia germânica, Senhora da noite, da lua e da feitiçaria. É representada sempre por um séquito de bruxas e pássaros noturnos. É considerada uma Succubus famosa.

I

Iapetus: Administrador dos esgotos infernais. Ele foi "honrado" com este cargo ao perder em combate uma Legião inteira de demônios.

Íblis: É o Inferno Glacial dos maometanos, correspondente ao Nono Círculo do Inferno.

Íblis Al-Qadim: Demônio Primordial dos muçulmanos, similar ao Príncipe das Trevas. Na literatura Islâmica, muitas vezes o Inferno e mencionado como reino de Íblis. Auxilia Eblis em sua luta contra os Anjos islâmicos.

J

Jahi: Demônio Fêmea da religião de Zoroastro. Foi beijada por Ariman e assim a menstruação foi introduzida no mundo. Vive nos céus do Abismo, na forma de um espectro gigantesco e assustador.

Juvart: Demônio da Terceira Hierarquia de Michaelis. Tentava os padres através de encarnações em outros corpos. Juvart foi condenado a passar a eternidade na Terra, mudando de corpo a cada nascer do sol.

Kali: A Deusa Hindu da Vida e da Morte. Nascida em Katmaran, foi banida para Metropolis após ter sido infectada com a doença de Vampyr. Foi a mãe de todos os vampiros Rakshasas. Houveram inúmeros cultos homicidas dedicados a ela, tais como a seita Thug, que acreditava que a Deusa precisava de sacrifícios humanos e estrangulavam centenas de milhares de viajantes inocentes. Kali era casada com Shiva antes de sua corrupção.

Kalkak: Entidade da mitologia assírio-babilônica. Era o porteiro dos Sete Portais de Nippur.

Kobal: Diretor de diversões na Corte infernal. E padroeiro dos comediantes que durante séculos foram suspeitos aos olhos da Igreja. E um demônio maligno que tem um prazer enorme em matar suas vítimas de forma "engraçada", carregando consigo uma grande dose de humor negro e de perversões.

L

Lamashtu: Deusa da mitologia Assíria, vive no Underworld e é conhecida como "Aquele que apaga" por poder apagar a chama da vida de uma pessoa apenas com um sopro. Demônio fêmea especialmente poderosa e má.

Apesar de possuir um belo corpo, sempre vestindo roupas e robes da maior qualidade, sua face esquelética e tão horrível que pode petrificar os humanos. Prefere atacar crianças e mulheres grávidas.

Lamia: Lamia era a rainha da Líbia, cuja beleza seduziu Zeus/Júpiter. Hera ficou tão furiosa com a infidelidade marido que transformou Lamia em um espetro e matou seus filhos. Lamia se vingou retirando os fetos da barriga das mulheres grávidas. Nyx deu a ela poderes relacionados com a noite, mas também a transformou em um monstro. Lamia deu origem aos vampiros Lamiai.

Laminaks: Pequenos gênios que somam pouco mais de 12000 em numero. Quando uma criança malvada é morta em um acidente causado por suas próprias estripulias, diziam que ela se juntava aos Laminaks, e saiam pelo mundo a procura de mais crianças travessas para tentar assassiná-las e trazê-las para seu grupo. Eles se chamam uns aos outros de Gilen ou William. As vezes William é usado como apelido para Diabo, na Inglaterra.

Leonardo: Também chamado Aquel, Demônio da Primeira ordem, chefe dos demônios menores, inspetor geral da magia negra e da Feitiçaria na Europa. Leonardo também era conhecido como o Grande Negro. Era o Mestre dos Sabbats e os presidia como um homem de três metros de altura, cabeça de bode com três chifres e orelhas de raposa. As feiticeiras lhe prestavam homenagem lhe mostrando seus ânus enquanto seguravam nas mãos uma vela verde. Leonardo pode servir nas gravuras dos livros de De Lancr e nas pinturas de Goya.

Lilins: Demônios femininos que tem longos cabelos vermelhos e voam durante a noite. São filhas de Lilith. Algumas delas são Succubi muito antigas e poderosas, remontando da época da Babilônia.

Lilith: Existem muitas lendas a respeito de Lilith, provavelmente o mais importante demônio fêmea da mitologia judaica. Provavelmente originário do politeísmo assírio, o nome Lilith é traduzido como "Espectro da Noite". Considerada agora um demônio da segunda Ordem, Lilith é considerada a segunda mulher dada a Adão, após a mulher de barro que derreteu. Lilith ensinou o Fellatio à Adão e outras práticas que a moral burguesa considerava anti-naturais. Abandonou Adão por ser muito independente e feminista, e foi copular com os demônios.

É a mãe dos espíritos do mal, Lilin, Shedin e Roudin. O salmo 91,5 associa Lilith com a praga e o "Flagelo do meio-dia". E considerada a rainha das Succubi.

Loki: Demônio do Fogo na Escandinávia. Filho adotivo de Odin, também conhecido como príncipe das mentiras e dos truques. Inteligente e perverso, freqüentemente era comparado ao próprio Diabo. Era um dos Aesires e foi a causa da briga entre os deuses e o responsável pela morte de Balder. Ele se tornou um membro dos Aesires quando Odin lhe fez seu filho adotivo. Suas filhas foram a Serpente de Midgard, Jormungandr, o Lobo Fenris e Hel, a Deusa da Morte. Loki aparece de vez em quando para visitar os domínios de Hel.

M

Mahisha: Mahisha era a líder dos demônios na mitologia hindu. Foi morta por Durga e acolhida por Baalzebub. Tem o aspecto de uma cigana e dizem ser muito poderosa.

Malfas: Grão presidente do submundo. Comanda quarenta legiões. Aparece como um homem magro, com quase três metros de altura e cabeça de corvo. Carrega diversas correntes e ganchos de metal pendurados pelo corpo, e muitas vezes engana quem lhe oferece sacrifícios. Dizem estar ligado de alguma maneira ao culto secreto de Orcus, em Dite.

Mamon: Também Mammon. Demônio da avarice, riquezas e iniqüidades. Milton diz que foi ele quem ensinou os homens a escavar a terra para descobrir tesouros ocultos. Foi o terceiro Anjo Caído a falar no Concílio Demoníaco (livro II, 229) sugerindo que os demônios fizessem o melhor que pudessem no Inferno e não se opusessem a Deus nunca mais.

Mara: Demônio hindu. Tentou em vão seduzir Gautama, que se tornaria depois Buda. Também considerada a Deusa da Morte. Vive no palácio de Kali, em Metrópolis, mas aparece muitas vezes em Sodoma, para ensinar novos poderes as Succubi.

Martinet: Embaixador do Inferno na Suécia, e também um demônio familiar que acompanha feiticeiras e não as deixa fazer nada sem a sua permissão.

Mazraliphon: Segundo a hierarquia Infernal, Mazraliphon é um rosto gigantesco escavado em um monólito próximo a passagem do Sexto Círculo para o Sétimo. Dizem que entre os misteriosos escritos em seus monolitos estão os nomes verdadeiros de vários reis da antiguidade. Qualquer mago que deseje se comunicar com Mazraliphon deve banhar-se no sangue de três cordeiros e invocá-lo debaixo de uma lua cheia em uma noite sem estrelas. Mazraliphon conhece todos os segredos das escritas secretas, e é capaz de desvendar todos os códigos.

Ministros das Regiões Infernais: Segundo os demonologistas, estes ministros são: Adramelech (Grande Chanceler), Astaroth (Grande Tesoureiro), Nergal (Chefe da Polícia Secreta) e Baal (General Chefe dos Exércitos Infernais).

Minos: Soberano mítico de Creta, filho de Zeus e Europa, marido de Pasifae, que pedia um tributo anual de jovens homens e mulheres para o Minotauro. Famoso por sua imparcialidade. Transformou-se em juiz no inferno, ao lado de Aiacos e Radamantis

Moloch: Também Moloque, Melech, Mallk, Milcom. Não é encontrado explicitamente nos textos Ugarit. Moloch aparece no antigo testamento em Levítico 18 e20, Reis 11,2; Reis 23 e Jeremias 32. Por estes textos, ele parece ser um deus amonita (uma região a oeste da Jordânia) cujos adoradores sacrificavam crianças em fogueiras nos templos, no vale de Hinnom (Geena) ao sul de Jerusalém. Príncipe da Terra das Lágrimas, no inferno. Recolhe com alegria as lágrimas das mães. Milton e Flaubert o retrataram. É também o deus dos amonitas e cartagineses, a quem se sacrificava crianças para obter boas colheitas ou vitória nas guerras. Segundo Paradise Lost, Moloch é o Anjo Caído que primeiro falou no Concílio Demoníaco (II, 43), alegando que deveriam entrar em guerra total contra Deus e Christos, mesmo que isto significasse a aniquilação total dos Anjos Caídos.

Mullin: Primeiro mordomo da casa dos Príncipes Infernais. Tem três metros de altura e força descomunal, apesar de ser extremamente magro e pálido.

Murmur: O Demônio da Música, Conde do Império Infernal. Aparece na forma de um grande soldado montado em um abutre e segurando uma harpa com sete cordas. Grande companheiro de Amduscias, que costuma se unir a ele na Terra para assistir a grandes shows.

Naberus: Marques das Regiões Infernais. Aparece na forma de um corvo. Com voz estridente ensinava eloquência e etiqueta aos demônios jovens.

Nabu: Deus da Escrita e da Sabedoria para os assírios. Morava no Underworld, em uma biblioteca gigantesca, repleta de Tomos e Grimórios assírios.

Namtar: Deus do Underworld dos assírio-babilônicos. Possui um castelo no reino subterrâneo protegido por sete portais. Todos os que desejasse falar com ele deveriam atravessar os sete portais, perfazendo um ritual a cada um deles. Deveria também ser banhado nas fontes da Água de Vida. Mensageiro de Ereshkigal e vizir do mundo subterrâneo. Comandante de sessenta doenças. Oferendas devem ser feitas para que ele retire estas doenças. Ele retirou Ishtar do Underworld a pedido de Ereshkigal.

Nastrand: Na mitologia nórdica, Nastrand era a pior região do inferno. Seus forros e suas portas eram cobertos com serpentes venenosas, e era através destes labirintos que os assassinos e os ladrões eram obrigados a passar a eternidade. Uma das partes formadas por túneis e corredores escavados dentro de Malebolge.

Nasu: Demônio na religião do Zoroastro, aparece na forma de borboletas sobre cadáveres, apossando os corpos que

acabaram de morrer e apressando o processo de putrefação dos mesmos. Mora no inferno, no Monte Elbrouz, no Sétimo Círculo.

Nedu: Entidade da mitologia assírio-babilônica. Guardião do primeiro dos sete portais do Underworld.

Nemrod: O arquiteto da Torre de Babel, da qual adveio a confusão das línguas.

Nephthys: Na mitologia egípcia, Nephthys era uma deusa filha de Seb e Nut, que se casou com Seth.

Nergal: "Aquele que caminha sobre a noite". Deus do Underworld para os assírio-babilônicos. Marido de Ereshkigal, amante de Mami. Ele era um deus caçador, um deus da guerra e das pragas. Capaz de abrir portais para o Underworld para permitir a passagem de cada alma. Nergal conquistou o posto de rei do Underworld quando Ereshkigal o chamou até lá para ser punido. Mas, ao invés de receber a punição, ele a arrastou de seu trono pelos cabelos, ameaçando decapitá-la. Ela ofereceu a Nergal o posto de governante e marido e ele aceitou. Nergal comanda os Sebittl, sete guerreiros também conhecidos como os "Pleadies", que o ajudavam a matar o excedente da população humana e de animais, considerados os sete maiores guerreiros da antiguidade e impossíveis de serem derrotados. Nergal os convocava quando sentia o desejo de batalha, e chamava Ishum para iluminar seus caminhos. Sua segunda esposa se chama Allatu.

Nisroch: Um dos Anjos Caídos, segundo John Milton em seu livro Paradise Lost. Vive no alto de uma montanha gelada no Ultimo Círculo do Inferno.

Nybras: Grande propagandista dos prazeres da Corte Infernal. E também supervisor dos sonhos, visões, êxtases e previsões. E tratado pelos outros demônios como um demônio inferior, profeta e charlatão.

Nyx: Segundo a mitologia grega, Nyx era a deusa da noite. Filha de Chaos e casada com Erebus. Foi ela quem deu a Strix o dom da Noite, origem dos vampiros Strigoi.

Ø

Oiellet: Demônio da Segunda Hierarquia de Michaelis. Tentava contra a pobreza. Diziam que era capaz de criar qualquer tipo de tesouro para tentar os religiosos. Foi adversário de São Martinho.

Olivier: Demônio da Terceira Hierarquia de Michaelis. Tentava as vítimas através da crueldade e avarice. Foi adversário de São Lourenço.

Onosceles: Entidades demoníacas que se nutrem da carne e do esperma de suas vítimas. Pertencem a uma classe especial de Succubi, e o alho não tem nenhum efeito sobre elas; mas em compensação às raízes de malva as afugentam. São confundidas muitas vezes com vampiras.

Orias: Marques Infernal, demônio dos adivinhos e astrólogos. É representado sobre uma grande besta, segurando uma cobra em cada mão. Comandante de 30 Legiões.

P

Pan: Considerado pelos demonologistas como o Príncipe dos Incubi, a contra parte de Lilith, Princesa das Succubi. Pan é o responsável pelos pesadelos, ou "Pavor Nocturnus". Na mitologia Grega era o deus das florestas, campos e carneiros, e era representado com chifres, cascos e rabo de bode. Os romanos o identificavam com os faunos, eram colocados nos jardins de forma fálica. No final, ele se transformou no símbolo coletivo de ação, agitação, demônismo e da vida universal que o cristianismo tentava destruir e tornou-se o responsável pelo medo chamado Pânico. Pan possui livre acesso entre Arcádia e inferno.

Pandemônio: Capital do Império infernal, onde Milton coloca o Palácio de Satan, feito do ouro de uma montanha fogo e construído pelos Anjos Rebeldes; seus portões são de bronze. Por extensão, a palavra significa um lugar com todo tipo de desordem. Fica localizado em Malebolge.

Pandora: Pandora era uma mulher feita pelos deuses. Ela foi levada a Epimetheus por Hermes. Ele a fez sua mulher, ignorando os conselhos de seu irmão Prometheus. Pandora chegou com um vaso selado pelos deuses. Seu marido foi tentado e abriu o vaso, onde estavam todos os males da humanidade. Pandora equivale a Eva na mitologia grega.

Parcas: as Parcas eram três divindades do inferno, também chamadas de Antífrase, porque não poupavam ninguém. Segundo a fábula, as Parcas eram senhoras na vida do homem, cuja trama fiavam. Cloto, que presidia o nascimento, segurava a roca, Laquesis fazia girar o fuso e Atropos cortava o fio. Nem mesmo os deuses estavam a salvo de seus poderes.

Paymon: Demônio poderoso, encarregado das Cerimônias infernais. Aparece na forma de um homem vigoroso com o rosto de mulher, coroado com jóias e montado em um dromedário. Comanda 70 Legiões.

Pazuzu: Demônio assírio, personificando o vento sudeste. Uma estátua de bronze no Louvre, do século VII, o mostra com dois chifres e duas asas. A inscrição diz: "Sou Pazuzu, filho de Hanpa; sou rei dos espíritos malignos do vento que vem furioso das montanhas". Comandante de 101 Legiões Infernais.

Perséfone: Também Persephone. Mulher de Hades, e considerada a deusa do Inferno. Filha de Zeus e de Demeter, ninfa de um dos rios Infernais. Os romanos a conheciam como Proserpina.

Q

Qadshu: Deusa síria que ocasionalmente é identificada como a deusa da nudez e da fertilidade através de diversas estátuas erigidas em sua homenagem. Também tem o nome de Qodesh, que significa "Sagrado" e é usado como um sinônimo para Athirat. Ela também tem semelhanças com a egípcia Qetesh. Mora em Sodoma.

Qingu: Personagem da mitologia assírio-babilônica. Era o líder de batalhas de Tiamat. Ele foi promovido e cresceu entre os exércitos de Tiamat. Recebeu as Tábuas do destino das mãos desta, ficando com o poder de Anu. A sua presença no exército dava aos combatentes hálito de fogo e sangue

venenoso. Sua estratégia de combate era tão boa que confundiu Marduk. Foi derrotado no final por Marduk e juntou aos deuses do mundo subterrâneo.

Quaret-Valiket: Nome do labirinto localizado no Sétimo Círculo do inferno, onde ficam trancados os manipuladores dos inocentes. De tempos em tempos, quando o labirinto fica demasiadamente cheio, os demônios ameaçam soltar os cachorros e lobos famintos sobre os condenados, para forçá-los a se moverem para novas partes labirinto, construídas por outros condenados.

R

Radamântis: Também Radhamunthus. Segundo a mitologia grega, era filho de Zeus e Europa. Famoso por sua justiça acabou depois de morto se tornando um dos juizes do Inferno. Tem sua Corte em Dite.

Rakshasas: Demônios-vampiros hindus. Podem aparecer como animais, monstros ou belas mulheres para seduzir os homens sagrados e os devorar. Possuem diversos poderes mágicos, entre eles erguer os mortos, causar lepra e regenerar membros cortados. Rakshasas estão entre as mais temidas criaturas, pois eles se deliciam em torturar mentalmente e fisicamente sua vítima

Ravan: Também Ravana. Demônio hindu, encanta Sita, a esposa de Rama, no épico Ramayana. Também é considerado o rei-demônio de Lanka e Metrópolis. Já foi amante Kali. Ocupa hoje um cargo de embaixador de Metrópolis Inferno, dividindo seu tempo entre ambos.

Rephaim: Personagens da mitologia canaita. Conhecido como "Shades" ou sombras. São entidades que Daniel encontra em sua jornada ao Underworld. Seu toque causa a morte instantaneamente. Os Rephaim obedecem aos comandos de Éblis.

Reshep: Deus do Underworld canaita. Príncipe da Pestilência. Morava em um castelo construído com ossos humanos e moscas, em algum lugar mais afastado do Sétimo Círculo. Líder de 70 Legiões Infernais.

Rimmoo: Embaixador do Inferno na Rússia czarista. Demônio menor, chefe dos médicos do Inferno, acreditava-se que era capaz de curar a lepra. Comandante de 2 legiões.

Roundin: Filho de Lilith. É um dos Incubi mais conhecidos. Capaz de atravessar a barreira entre o Inferno e a Terra quando bem entender.

S

Sardon: Também chamado de Adramelech, Grande Conselheiro do Inferno. Diz-se que os gritos agonizantes das crianças sacrificadas nos Sabbats eram "Risadas Sardônicas".

Sebitti: Grupo de sete guerreiros comandados por Nergal, também conhecidos como os "Pleadies", que o ajudavam a matar o excedente da população humana e de animais. Vestiam armaduras negras e usavam espadas de duas mãos. Nergal os convocava quando sentia o desejo de batalhar, e chamava Ishum para iluminar seus caminhos. Os Sebitti são escolhidos entre os melhores Hellspawns e Death Knights de cada geração.

Se-Irin: Demônios cabeludos, na forma de bodes, parecidos com os sátiros. Dançam nas ruínas da Babilônia, comandados por Azazel. Formam cerca de 180 Legiões.

Seddim: O Demônio Destruidor, chefe de 50 Legiões e capaz de derrubar castelos com seu toque. Sheddin é um dos demônios árabes, auxiliar de Éblis e Íblis-Al-Qadin. Seus demônios vestem-se com trajes árabes e são muito conhecidos entre os magos demonologistas por sua sede de destruição. O próprio Sheddin é descrito como um guerreiro de roupas árabes, rosto no formato de um crânio, usando um turbante avermelhado (o vermelho provém do sangue dos cristãos) e carrega uma cimitarra mágica chamada Al-Sheddir.

Shamash: Também conhecido como Babbarou Utu, era o Deus assírio-babilônico do sol, filho de Syn e Nergal. Ele nasce nas montanhas com raios sob seus ombros, e pode entrar e sair do Underworld através de portais escondidos nas montanhas, guardados pelas pessoas-escorpiões. Ele caminha a pé, ou montado em urna carroagem puxada por mulas de fogo. Ele venera a justiça e a verdade. É um governante e informa os oráculos.

Sonneillon: Demônio pertencente à Primeira Hierarquia de Michaelis. Tentava pelo Ódio. Comandante de 125 Legiões e adversário de São Estevão na Hungria e em Viena. Um dos três demônios que possuíram Louise Capeau, em St. Maximien, no começo do século XVII.

T

Thanatos: Demônio masculino que personificava a morte. Irmão de Hipnos (Sono) e de Nix (Noite). Thanatos vive no Quarto Círculo do Inferno, e às vezes visita a Terra, Arcádia ou o Sonhar. A forma original de Thanatos lembra muito a tradicional forma da morte como um homem esquelético, portando urna foice capaz de ceifar a vida de uma vítima instantaneamente.

Thamuz: Embaixador infernal na Espanha. Demônio da Segunda Ordem, inventor da artilharia, da Inquisição e de suas punições. Acreditava-se também que a paixão amorosa poderia ser inspirada por Thamuz. Foi embaixador do Inferno na Cidade de Prata durante muitos anos na Idade Média.

Tisífone: Uma das três Fúrias. Encarregada de punir os culpados quando chegavam ao inferno. Das três irmas, Tisífone é a mais velha, mais poderosa e mais rabugenta.

Titans: Na mitologia grega, os Titãs eram os 12 filhos de Gaea e Urano. Seis do sexo feminino: Teia, Themis, Rhea, Mnemosine, Febe e Thetis e seis do sexo masculino: Oceanus, Pallas, Creos, Hiperion, Japelo e Cronos. Revoltados contra os deuses do Olimpo, tentaram usurpar a soberania do mundo. A luta foi terrível; os Titãs tentaram escalar os céus, sobrepondo montanhas umas sobre as outras. No final do combate, foram derrotados por Zeus, com a ajuda dos gigantes Centímanos.

Tretret: Demônio que vaga pela Terra carregando uma pequena caixa que contém o verdadeiro arrependimento, dentro de um saco de estopa. Os mortais podem olhar dentro da caixa apenas uma vez durante a vida, e geralmente nunca mais esquecem esta sensação.

U

Ukonach: Demônio inferior, responsável pelo óleo das Caldeiras Infernais. É o inventor dos fogos de artifício e da frigideira, e sempre aparece com o corpo em chamas.

Uphir: Demônio químico e médico, conhecedor de ervas medicinais e responsável pela saúde dos demônios.

Urian: Também conhecido como Leonardo, e o demônio que preside o Sabbat, conforme Goethe relata em Fausto. Comandante de 22 Legiões.

V

Valafar: Duque do submundo encarregado de boas relações entre os guerreiros. Comandante de 30 Legiões de demônios especializados em diplomacia, subornos e atos relacionados com sonegação de tributos.

Verdelet: Mestres de Cerimônias da Casa do Príncipe Infernal. É também o responsável pelo transporte das bruxas até o Sabbat. Comandante de 12 Legiões.

Verin: Demônio da Primeira Hierarquia de Michaelis. Tentava pela impaciência. Comandante de 2 Legiões e foi adversário de São Domingos.

Verrier: Demônio da Segunda Hierarquia de Michaelis. Tentava contra a obediência. Comandante de 3 Legiões e foi adversário de São Bernardo.

Vetis: Espírito mau que trabalha para Satan. E especialista na corrupção das almas de pessoas santas. Representado por um bispo que veste uma túnica arroxeadas, e sempre aparece na forma do pai verdadeiro de qualquer pessoa que o encontre.

Vjeshitza: Espírito feminino belíssimo com asas de fogo. Monta os adormecidos e os deixa loucos com seus beijos. É uma Succubus muito poderosa, que aprendeu muito de suas magias com os Anjos Caídos, e que pode também aparecer sob a forma de um pesadelo. Possui dezenove Succubi sob suas ordens, responsáveis pelas leis em Sodoma.

X

Xaphan: Anjo Caído, comandante de uma das legiões de Lúcifer no céu. Por ocasião da Rebelião dos Anjos, propôs que se pusesse fogo nos céus. Desde então, cuida do fogo das áreas incandescentes do Inferno. É grande companheiro de Ukonach, o responsável pelas caldeiras infernais.

Xesbeth: Demônio das mentiras, contos maravilhosos e prodígios imaginários, comandante de 8 Legiões. Xesbeth conhece todos os contos de fadas, embora suas narrativas os tornem sombrios e ameaçadores.

Z

Zaebos: Demônio com cabeça humana e corpo de crocodilo, comandante de 12 Legiões de demônios transmorfos. Vive nos pântanos próximos a pirâmide de Anuat.

Zagan: Demônios das decepções e enganos. Pode transformar cobre em ouro, chumbo em prata, sangue em óleo, água em vinho. Tem asas, corpo musculoso e cabeça de boi.

MAPA DO INFERNO

O Inferno encontra-se localizado nas regiões mais baixas Spiritum, próxima ao baixo Umbral. Os conceitos de "alto" ou "baixo" não podem ser aplicados exatamente neste caso, por que não se trata de um plano físico, de três dimensões, mas de planos dimensionais sobrepostos.

A ciência diz que dois corpos não ocupam o mesmo lugar no espaço. Magos costumam afirmar que dois corpos não ocupam o mesmo lugar em um mesmo conjunto de dimensões.

Pode-se fazer uma analogia a uma televisão, sendo as pessoas o aparelho, e os planos dentro de uma Orbe de existência seus canais. Uma televisão comum não pode estar ligada ao mesmo tempo em dois canais ; ela estará sintonizada no "plano" que estiver e não poderá mudar de plano a menos que alguém "troque de canal".

O mesmo ocorre na magia. As pessoas da Terra só podem acessar os planos de existência através de complexos rituais, capazes de trocar seus corpos de "sintonia" e permitir a eles que acessem essas outras realidades. Assim como na televisão, você só é capaz de assistir UM canal de cada vez.

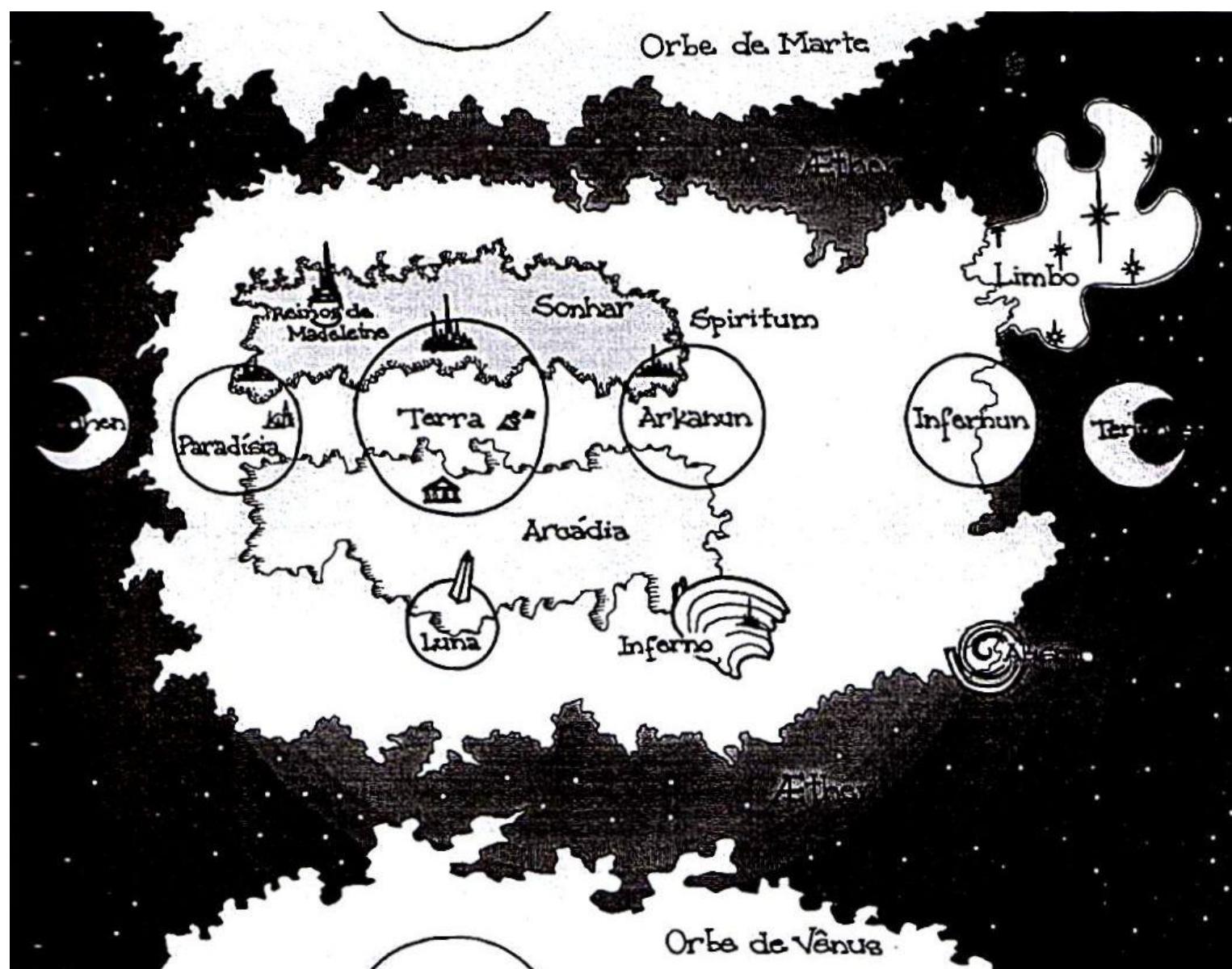
Se dois canais aparecerem ao mesmo tempo, você terá uma imagem "Fantasma", da mesma forma que um corpo de Spiritum em sintonia com a Terra aparece para nos como um "fantasma" tentando se comunicar.

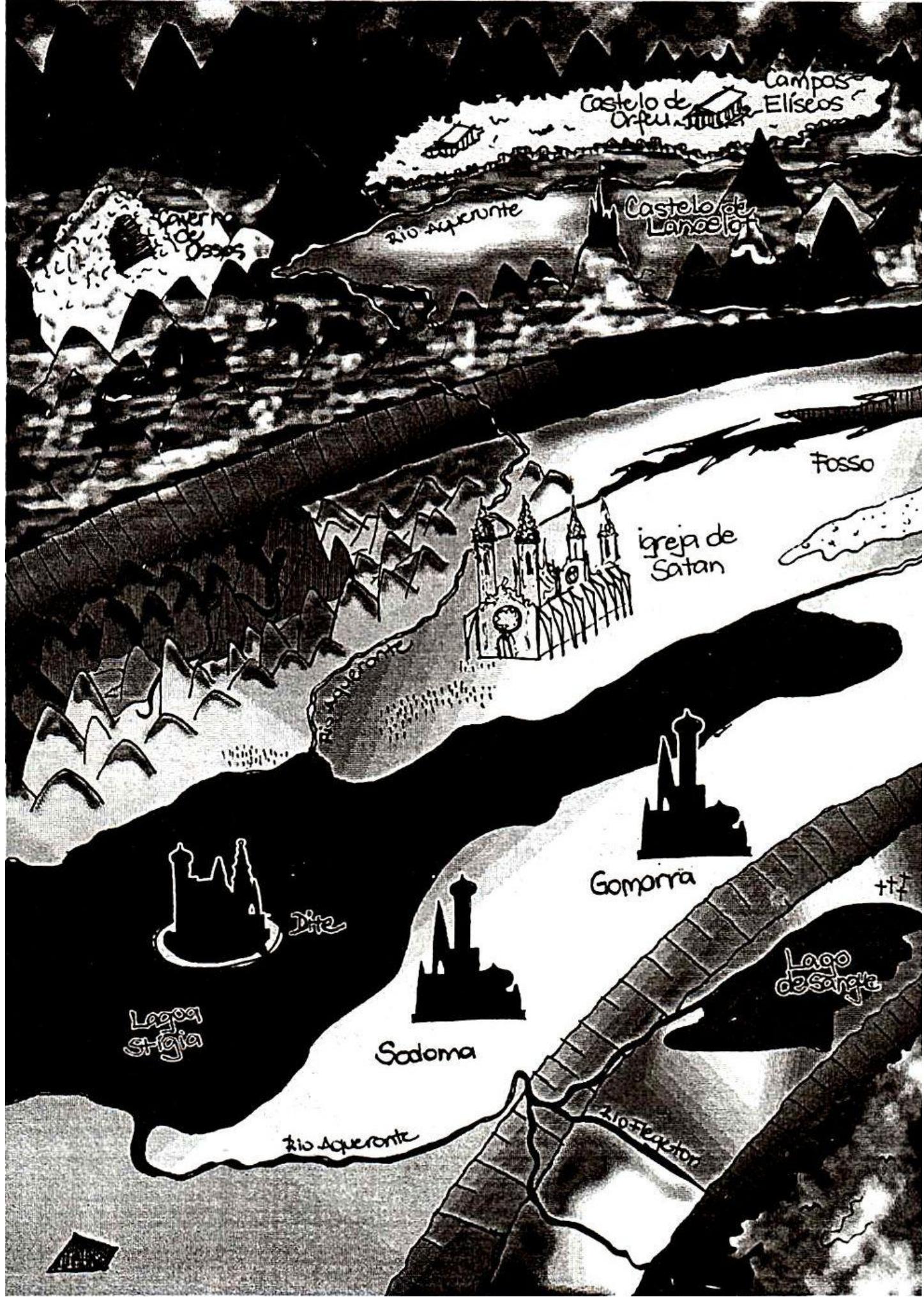
Desta maneira, pode-se enxergar o mapa abaixo como círculos concêntricos a partir de Tenebras, ou dos mundos mortos, avançando em vibrações até Edhen. Assim, conforme "matéria" dos corpos se torna menos densa, mais "elevado" este plano se encontra.

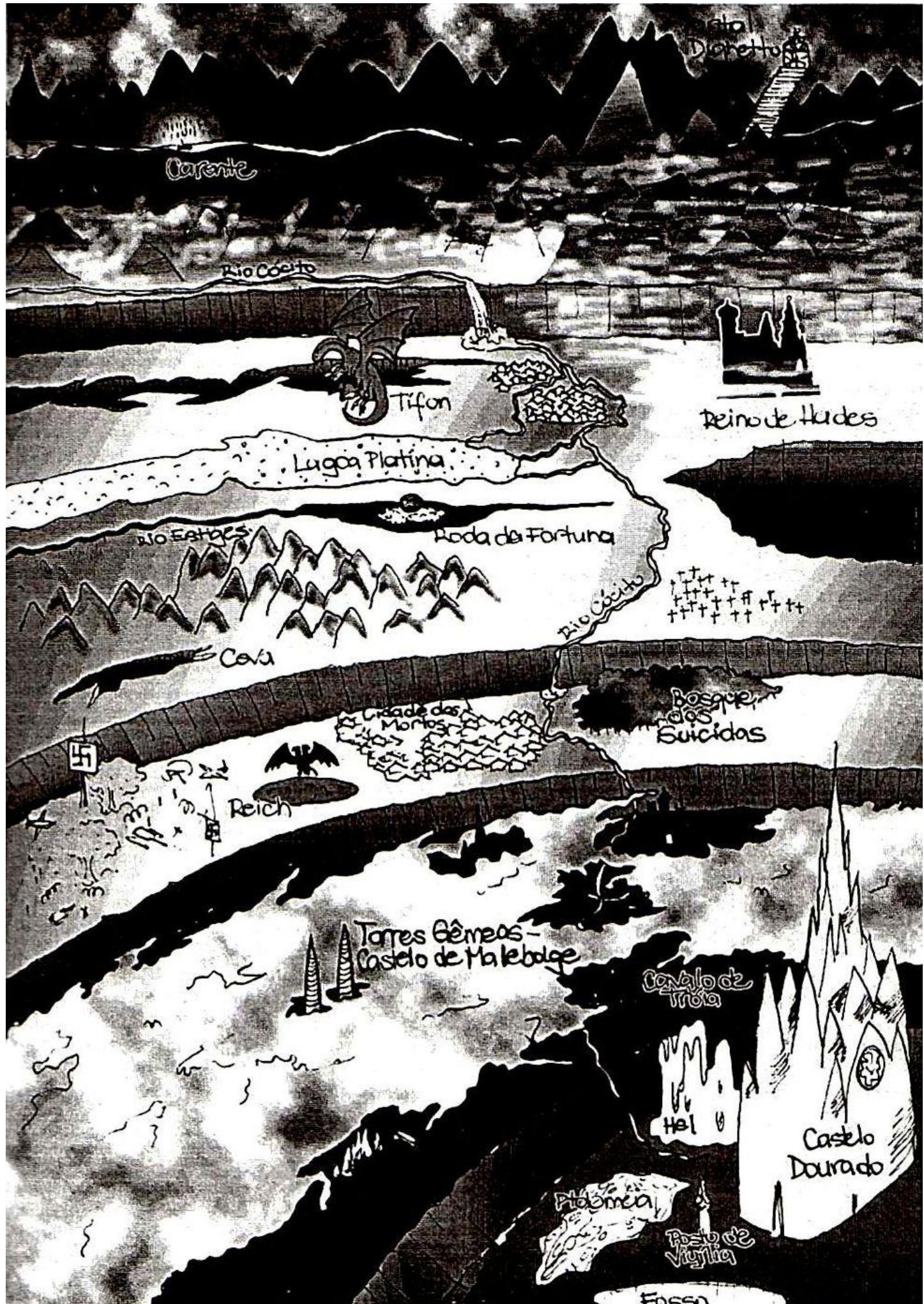
Os demônios estão presos no plano infernal. Para conseguirem chegar a Terra, necessitam "deformar" estas linhas energéticas de modo a criar uma passagem única durante alguns segundos, o que os torna capazes de co-existir em duas realidades e atravessar os portais. Entalhes, runas e outros símbolos, bem como mantras, pentagramas e outros fetiches nada mais são do que captadores e conversores desta energia.

Se isto parecer complicado demais, não ligue:

E por isto que simplesmente chamamos de mágica.







MAGO8 DEMONOLOGISTAS

Demonologistas são aqueles magos humanos (e apenas humanos) poderosos (ou insanos) o suficiente para lidar diretamente com as forças demoníacas e suas manifestações.

A HISTÓRIA

Os primeiros magos demonologistas surgiram na Terra junto com os primeiros magos na cidade de Ur, na antiga Babilônia, embora naquela época ainda não tinhham este nome. Os primeiros demonologistas eram chamados de Ashipu (homens) e Ummati (mulheres).

Até então os demônios guardavam o Caminho negro te Arkanun como um segredo absoluto entre eles. Tsemel Quren hiKetomel foi o primeiro mago a descobrir as chaves místicas que tornaram possível o desenvolvimento do Caminho de Arkanun entre os mortais. Tsemel treinou os doze primeiros discípulos da Ordem te Tenebras na Terra, e fundou uma pequena Ordem.

A Ordem espalhou-se pelo território conhecido, chegando até mesmo na Grécia e no Egito. Dos doze magos originais, sete foram destruídos pelas forças de Baal, Astarte e Dagon. Mas era tarde demais... Os outros cinco magos conseguiram passar sua arte para os chamados "primeiros vinte e cinco", e entre eles um Nephalin chamado Jeremiah.

Os magos demonologistas fundaram seus próprios círculos de mistério na Ásia, Grécia e toda a região próxima ao Oriente Médio. De lá desenvolveram e aprimoraram seus conhecimentos, sendo capazes de mesclar o Caminho de Arkanun com os Caminhos elementais.

A ARÁBIA

Os magos árabes provaram-se excelentes demonologistas, com muitos exemplos notáveis.

Por volta do século V, o Caminho de Arkanun 3a estava difundido entre os círculos mais elevados entre os magos. Os magos demonologistas árabes chamavam a si mesmos de Sh'Air e aos demônios de Djinns e Efreetis.

Na Europa, diversos magos poderosos tentaram aprender este novo Caminho. Os incubi e Succubi aprenderam a entender e controlar os demônios através de seus pais.

Outros magos obtiveram o conhecimento através de demônios capturados, e outros ainda desenvolveram espontaneamente estes rituais.

Na Idade Média, os anjos intensificaram a caca aos magos, com o intuito de desenvolver este Caminho, mas de alguma maneira, os habitantes de Paradísia são incapazes de desenvolver os caminhos ligados diretamente a Arkanun e Infernun. A saída foi encontrar magos insanos o suficiente para servirem de iscas.

Dentro da Igreja, a Ordem de magos de São Cipriano foi a primeira e única ordem socialmente aceita como demonologistas, porém seus membros saíram do controle dos anjos, e da Igreja em poucos anos, o que os tornou duplamente perigosos.

A ordem foi dissolvida oficialmente, mas seus membros conseguiram se infiltrar em diferentes pontos da Igreja Católica com o intuito de se apossar dos grimórios e tomos místicos dos magos capturados pela Inquisição.

Os primeiros registros de demonologistas datam de 1350, em relatórios feitos a igreja por Dom Henrique D'Avila, bispo de Ávila, no manuscrito intitulado *Doemonia Conjuritae*.

Composto de aproximadamente 300 páginas, o manuscrito descreve pormenorizadamente os rituais básicos dos Caminhos de Arkanun e Spiritum. Estes manuscritos foram à base para a criação da ordem de São Cipriano.

Os magos demonologistas reúnem-se em pequenas comunidades chamadas Grottos, distantes das cidades e próximas dos Nodes místicos, preferencialmente aqueles conectados de alguma forma a Arkanun.

Muitos magos demonologistas entraram em contato com o inferno após os poemas de Alighieri, e contataram poderosos Death Knights, Daemons e Succubi para auxiliá-los em seus experimentos. A Idade das Trevas foi um período bastante conturbado para todas as ordens demonologistas.

PODERES

O principal poder de um demonologista é o de conjurar demônios dos planos inferiores para auxiliá-lo em suas missões. Para isto, seu Caminho Principal e o de Arkanun, também possuem algum conhecimento em Spiritum.

CÍRCULOS DE PROTEÇÃO

Um demonologista é capaz de traçar círculos de proteção contra demônios, utilizando materiais que carrega consigo (pó de prata, bronze ou ouro, talco, sangue ou urina, de acordo com o círculo). Quando o demonologista terminar, o círculo se converterá em uma finíssima barreira invisível de energia (chamada egregora) que impedirá a entrada de qualquer efeito ou presença demoníaca.

Demora um minuto para cada metro de raio do círculo, e qualquer demônio que deseje passar pela barreira teve de fazer um Teste de WILL vs. WILL do demonologista.

Bronze em pó

vs. Espíritos e mortos vivos

Prata em pó

vs. Demônios de Arkanun

Ouro em pó

vs. Demônios do Inferno

Talco

vs. Anjos de Paradísia

Sangue fresco

vs. Magia

ZUMBIS

O que seria de um demonologista sem seus auxiliares mortos-vivos? Um demonologista conhece os rituais para a criação de zumbis ou outros seres do reino dos mortos.

O ritual para a criação de um zumbi é muito complexo, e envolvem ciclos lunares, poções conhecidas apenas pelos membros da Ordem e um cadáver (obvio).

Para os rituais normais, cada zumbi armazena um ponto de magia permanentemente. Um demonologista pode criar X zumbis pra CADA ponto de magia armazenado, dado pela tabela abaixo:

Nível	Número de zumbis animados	Atributos dos Zumbis
1-2	1	2D
3-4	2	2D
5-6	3	3D
7-8	4	3D
9+	5	4D

Mr. Kanter é um demonologista do 8º nível. Ele possui 2 pontos de magia permanentemente armazenados no ritual de criação de zumbis. Kanter possuirá ao todo 8 zumbis para auxiliá-lo.

CONTATOS ENTRE OS DEMÔNIOS

O demonologista começa com um ponto extra de Aprimoramento, que deve ser gasto obrigatoriamente entre um dos seguintes: Biblioteca Arcana, Contatos (um demônio), Familiar, Homúnculo, Gárgula, Imp ou Mandrágora.

Muitos demônios só aceitarão negociar com humanos se um demonologista estiver presente; e muitos rituais de passagem ou conjuração não funcionam nas mãos de magos leigos. Além disto, os magos especializados em demônios são os únicos que conhecem com certeza como os caminhos demoníacos funcionam.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL				
Nível	Atrib.	PVs	Perícias Totais	Pontos de Focus
0	100	Inicial*	Inicial	5
1	101	+1	-	6
2	102	+2	+30	7
3	103	+3	+60	8
4	104	+4	+90	9
5	105	+5	+120	10
6	106	+6	+150	11
7	107	+7	+180	12
8	108	+8	+210	13
9	109	+9	+240	14
10	110	+10	+270	15

*(FR+COM)



EXORCISTAS

O Exorcista é uma classe de Personagem para Inquisidores, capaz de realizar os Rituais de exorcismo. É uma profissão ingrata: apenas os mais fortes e corajosos dentre os escolhidos por Deus são capazes de seguir adiante com este árduo fardo.

Os Exorcistas formam um grupo muito unido, mas ao mesmo tempo sofrem todo tipo de discriminação entre seus iguais. Os Inquisidores consideram os Exorcistas a um passo do demônio, estão sempre temerosos que o padre possa vir a ser possuído e usado contra a própria Igreja. Os Exorcistas, por sua vez, conhecem um pouco das leis arkanas relativas à Magia e é muito comum conhecerem alguns Rituais místicos.

A fé em seus atos permite ao Exorcista afugentar os Demônios bem como transpor montanhas. Uma vez que a fé sem atos tangíveis é nula, o Exorcista deve também praticar a caridade, sem esperança de recompensa. Isso porque, se é verdade que na caridade pura não se pode existir o mal, também é verdade que não se pode existir o bem no egoísmo. O verdadeiro Exorcista não deve se tornar nunca um homem de negócios, pois sua fé provavelmente lhe abandonaria.

Recitar os esconjuros, as orações e os exorcismos reais exige muita atenção e sobretudo urna grande paciência, que deve andar lado a lado com a fé Inquebrável que ele tem em suas habilidades. O que os Demônios temem e justamente essa fé.

Em sua bolsa devem estar sempre, devidamente exorcizados, os seguintes acessórios: uma Bíblia, água, um crucifixo bento, ramos de oliveira e outras ervas especiais, os ingredientes para as fumigações, as velas, o incenso, o sal grosso, o óleo de oliveira e uma bussola. Com o passar do tempo, a prática se tornara sua melhor conselheira.

HIERARQUIA

Os Exorcistas começam como padres, mas uma vez que decidam enveredar pelos caminhos do exorcismo, possuem uma hierarquia própria. Os Exorcistas reúnem-se em Concílios, formados por sete membros, onde um deles (geralmente o mais antigo ou mais experiente) é chamado de Conselheiro, que responde pelo Concílio nas hierarquias maiores. Os Conselheiros formam grupos regionais, com cinco a dez Conselheiros por país ou região, e desses são escolhidos dez para formar o Alto Concílio. Esses dez Exorcistas são responsáveis por grandes regiões e respondem diretamente a Roma.

Os Exorcistas possuem muita influencia na Igreja, onde quer que estejam. São respeitados pelos outros padres e também pelos Bruxos e Feiticeiros fora do Catolicismo. Alguns Exorcistas foram conhecidos por seus laços com instituições hereges (como Conce di Pauli e Sebastian de Córdoba).

EXORCISTA DE ROMA

Estes Exorcistas aprenderam os básicos de sua profissão nos Sagrados Tribunais do Vaticano e seguem os livros da Lei ao pé da letra. Dizem que são extremamente rígidos em seus códigos e suas ações, sendo considerados os mais ranzinhas entre os Inquisidores. Seus conhecimentos vem quase todos dos livros, das teorias, e muito pouco da prática. Tem respostas para tudo e teorias para quase todas as situações, de acordo com as Sagradas Escrituras. São um misto de detetive e exorcista, sendo especialistas em exorcizar espíritos.

Sua principal base de operações é Roma e respondem somente a seus Concílios e ao Papa.

EXORCISTA DE ROMA

Tempo de aprendizado: 3 anos

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 200 pts de Perícia. **Perícias:** Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 20% e Ocultismo 30%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Lábia 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 305 e Latim 20%), Liderança 30%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

EXORCISTA DE ESPAÑHOL

Ao contrario de seus colegas Romanos, os Exorcistas Espanhóis enfrentaram as Bruxas e os Demônios na própria pele e adquiriram seus conhecimentos através da experiência prática e da dor física.

Eles nunca confiam em ninguém, as vezes nem mesmo em seus colegas de equipe. São considerados os mais experientes Exorcistas, especializados mais em Demônios e feitiçarias do que em espíritos malignos.

EXORCISTA DE ESPAÑHOL

Tempo de aprendizado: 4 a 5 anos

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 200 pts de Perícia **Perícias:** Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Demônios 40% e Ocultismo 20%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo 30%) e latim 20%, Liderança 20%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de FE: 3 + 1 por nível.

EXORCISTA DE CONSTANTINOPLA

Uma classe um pouco diferente de seus irmãos romanos e espanhóis, os Exorcistas treinados nas bibliotecas ortodoxas de Constantinopla são especializados em um tipo um pouco diferente de Demônio: os Demônios islâmicos, chamados Sheddires, e os Demônios russos.

Esses Exorcistas ortodoxos acompanhavam os Cavaleiros russos desde o século X, quando o Príncipe Vladrnir de Novgorod determinou que a Rússia seguisse essa religião. Os exorcistas ficaram encarregados de enfrentar os poderosos espíritos do mal conjurados pelas bruxas russas.

Os Exorcistas Ortodoxos possuem duas grandes sedes: as cidades de Constantinopla e Kiev. São conhecidos por seus estudos envolvendo feiticeiros e bruxos. Ao contrário de seus colegas Católicos Romanos (com os quais NÃO irão se aliar em nenhuma hipótese), os Ortodoxos não se opunham ao estudo da Magia como forma de enfrentar os espíritos maléficos (em termos de jogo, estes Exorcistas podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos).

EXORCISTA DE CONSTANTINOPLA

Tempo de aprendizado: 4 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 240 pts de Perícia.

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 20%, Ocultismo 30% e Rituais 10%), Idioma (Árabe) 30%, Interrogatório 30%, investigação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo 30%, Árabe 20%), Liderança 30%, Religião 40%, Sobrevivência (desertos) 20%, Tortura 20%, Espada Curta 30/30.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

A ORAÇÃO DE EXORCISMO (SÃO CIPRIANO)

"Sit haec sancta et innocens creatura, libera ab omni inpugnatoris incursu et totius nequitiae purgata discessu. Sit fans vivus aqua regenerans, unda purificans: ut omnes hoc lavacro salutifero diluenti, operante in eis Spiritum Sancto, perfectae purgationis indulgentian consequantur."

"Unde benedico te, creatura aquae, per Deum vivum, per Deum verum, per Deum Sanctum: Per Deum qui in principio verbo separavit ab arida: cuius spiritus super te ferebatur".

Tabela de avanço de nível de Exorcistas

Nível	Atributos	PVs	Perícias	Pontos de Fé
0	100	Inicial*	Inicial**	0
1	101	+1	-	1
2	102	+2	+15	2
3	103	+3	+30	3
4	104	+4	+45	4
5	105	+5	+60	5
6	106	+6	+75	6
7	107	+7	+90	7
8	108	+8	+105	8
9	109	+9	+120	9
10	110	+10	-135	10
*(FOR + DEX)/2		**10xIdade+5xINT		
Obs: os valores da tabelas são ACUMULADOS				



CAMPANHA

Seu personagem foi o único sobrevivente de uma aventura? Dos outros quatro personagens, 2 foram destruídos pelos Templários, um ficou louco, e o ultimo acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os personagens que resistiram bravamente aos anjos, aos Templários, a Inquisição e aos outros demônios, e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos personagens aumentar seus poderes através de suas experiências novas.

Este sistema é chamado de Experiência. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que urna aventura ou conjunto de aventuras terminarem, o Mestre deve avaliar a participação de cada personagem e decidir quais estão aptos a aumentar seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena campanha).

Caso o Mestre decida que um personagem aumentou de nível, ele deve sentar-se com o jogador e anotar todas as mudanças em sua ficha de personagem.

NÍVEL

Assim como os Anjos e os Vampiros, os Demônios recebem seus poderes exclusivamente da Idade Avançada. Nível é um conceito humano, criado para personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes.

MAS como muitos Mestres gostam de criar suas aventuras em determinada época e manter-se nela durante TODA a campanha, criou-se um sistema de "níveis" que permita aos jogadores desenvolverem seus personagens dentro de uma mesma época (ou seja, sem implicar necessariamente no envelhecimento de décadas dentro de uma campanha).

Neste caso, ANTES DE COMEÇAR A CAMPANHA, o Mestre deve escolher aumentar os poderes dos personagens através dos níveis OU da idade.

O nível máximo que um personagem demônio pode chegar é o 15º. Acima disto, apenas através da Idade Avançada. A cada nível, o personagem recebe 1 Ponto de Vida, 25 Pontos de Perícia para distribuir como quiser, 1 ponto para distribuir em qualquer Atributo, 1 poder demoníaco. Ao atingir o 2º, 5º, 8º, 11º e 14º níveis, ele também recebe um ponto de Aprimoramento para gastar

como desejar. Se forem magos, receberão também 1 ponto de Magia e 1 ponto de Focus por nível.

IDADE AVANÇADA

Caso deseje utilizar-se da Idade Avançada, escolha período da Historia onde a Campanha começará.

A seguir, os personagens farão diversas "pequenas campanhas" compostas de três a cinco aventuras a cada década. Conforme os demônios envelhecerem, receberão mais poderes, e ao mesmo tempo, acompanharão de perto toda a Historia da humanidade. Existe uma Timeline Mística com acontecimentos da Terra de 4.000 AC até 1984 no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS.

Neste sistema de Idade Avançada, não existe máximo de poderes para um demônio. Teoricamente, se os jogadores concordarem, podem começar uma campanha durante o período das conquistas romanas e continuar a campanha até os dias de hoje (com demônios milenares).

A cada década, ele receberá 1 Ponto de Atributo, 50 pontos de Perícia, 1 Poder demoníaco, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia. A cada 20 anos, recebe um ponto de Aprimoramento.

O QUE EU GANHO COM ISSO?

A seguir explicamos o que cada personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

PONTOS DE ATRIBUTO

O personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o jogador não pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Pontos de Atributos alocados desta maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu personagem para 19, quando seu personagem passar novamente de nível, ele não poderá usar o ponto extra para elevar a Agilidade novamente. Supondo que ele possua o Poder Demoníaco Aumento de Atributo 2 para Agilidade, ele terá +6 em AGI na Forma Demoníaca Assim sento, A Forma Humana de Josh terá AGI 19 e o Forma Demoníaca terá AGI 25.

PONTOS DE PERÍCIA

Os pontos podem ser distribuídos em qualquer perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 20 pontos por perícia escolhida. Caso seja uma perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

PODERES DEMÔNIACOS

O personagem desenvolve um Poder Demoníaco a sua escolha dentro dos Poderes possíveis. O ideal é que Mestre e jogadores combinem antes qual poder seu personagem esteja desenvolvendo, e trabalhar esta evolução durante as aventuras.

APRIMORAMENTOS

Assim como os Poderes Demoníacos, recomenda-se que os jogadores anunciem antes qual Aprimoramento escolheram, e que o desenvolvam durante as aventuras.

PONTOS DE FOCUS E DE MAGIA

O personagem recebe um ponto de Focus por nível, para colocar no Caminho que escolher, e um ponto de Magia, que pode ser utilizado para conjurar seus efeitos e rituais.

O jogador pode começar um novo Caminho, mas que nunca poderá ser oposto ao principal. Para isto, precisará de um NPC ou personagem que se disponha a ensinar este Caminho a ele (e o Mestre pode fazer uma aventura para o aprendizado).

Um Caminho nunca poderá ser maior do que 4.

OUTROS PRÊMIOS

Além destas mudanças, os personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

TESOUROS DE VALOR ARCANO

Os personagens podem encontrar algum livro ou tomo mágico, algum mapa com instruções para a localização de um tesouro, ou de uma fonte mística, um Node, ou mesmo um portal. Pode ser um item mágico, ou um talismã, uma gema ou até mesmo uma espada ou machado mágico.

TÍTULOS

A Igreja ou o poder local pode ficar agradecido com o serviço prestado pelos investigadores, e dar a eles algum título, ou terras, ou urna posição hierárquica melhor. Pode ser um título de nobreza, ou simplesmente uma citação ou favor.

Dentro do Inferno, títulos podem abrir muitas portas para os personagens durante negociações com outros nobres dentro dos Círculos Infernais, principalmente no que diz respeito parte política da campanha.

TÍTULOS MÍSTICOS

A ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder a eles algum título ou condecoração. Ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no Inferno.

PACTOS COM UM DEMÔNIO

Os personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor, ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

CONHECIMENTO

O mundo de cada Mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo, de uma forma bastante simples. Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo diferente do outro. Os personagens podem descobrir fatos obscuros ou a verdade por trás das lendas.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

Nível	PVs	Pontos de Perícia	Pontos de atributos	Magia	Focus	Pontos de Aprimoramento	*PV's=(CONS+FOR/2)
0	Inicial*	Inicial**	100	-	-	Inicial***	** Variam de acordo com o tipo de campanha utilizado. Os pontos de Perícias iniciais devem ser divididos entre Perícias normais e Perícias com armas. *** 5. A escolha do Aprimoramento Aumento de Nível (Arkanun/Trevas) NÃO confere mais pontos. Os pontos de Magia e de Focus só se aplicam para personagens que forem magos.
1	+1	-	101	3	5	-	
2	+2	+25	102	4	6	+1	
3	+3	+50	103	5	7	+1	
4	+4	+75	104	6	8	+1	
5	+5	+100	105	7	9	+2	
6	+6	+125	106	8	10	+2	
7	+7	+150	107	9	11	+2	
8	+8	+175	108	10	12	+3	
9	+9	+200	109	11	13	+3	
10	+10	+225	110	12	14	+3	
11	+11	+250	111	13	15	+4	
12	+12	+275	112	14	16	+4	
13	+13	+300	113	15	17	+4	
14	+14	+325	114	16	18	+5	
15	+15	+350	115	17	19	+5	

IDÉIAS PARA AVENTURA

Em Demônios: A Divina Comédia, as possibilidades de aventuras são quase infinitas. No mundo de Arkanun/Trevas existem tantas forças políticas e ideológicas em jogo que se torna possível criar praticamente qualquer tipo de situação. A seguir fornecemos algumas idéias básicas que podem ser desenvolvidas pelo Mestre para suas campanhas. Note que muitas destas sugestões podem ser usadas em conjunto.

REGRA NÚMERO UM

Mude o que quiser deste livro. Assim você garante sempre que o fator desconhecido esteja presente em sua campanha. Nunca deixe os jogadores pensarem que possuem tudo sob controle, e sempre acrescente elementos novos em suas histórias.

NO INFERNO NINGUÉM É SANTO

Não pense duas vezes em "sacanear" os personagens, traindo-os, vendendo-os ou chantageando-os. Mate as pessoas que eles gostam e destrua o que eles lutaram para conseguir se eles fizerem besteiras ou pisarem nos calos do NPC errado.

Este é um RPG de horror. Apesar de poderosos, faça sempre com que os jogadores saibam que estão no inferno.

Ninguém está no inferno porque foi bonzinho, piedoso ou caridoso (bem, pelo menos a grande maioria não)

DE BOAS INTENÇÕES, O INFERNO ESTÁ CHEIO

Nunca deixe os personagens saberem exatamente quem manda-em-quem e quem-obedece-quem. Nunca deixe que eles saibam quem realmente puxa as cordas e nunca, nunca mesmo deixe eles terem certeza de nada.

Se for preciso, mude o que está escrito neste livro.

CIDADE DE PRATA VS INFERNO

A Guerra Celestial entre a Cidade de Prata e o Inferno é a idéia principal deste livro. Os personagens atuam como soldados nesta guerra, e fazem o possível para conquistar novos territórios, novas informações e novos equipamentos, e ao mesmo tempo manterem o que o inferno conquistou.

A GUERRA ANJOS VS ANJOS CAÍDOS

Uma guerra que já dura quase quinze mil anos, entre as forças de Lúcifer e os exércitos da Cidade de Prata. Os Anjos Caídos originais estão em número muito menor que os Anjos Serafins, e boa parte deles já abandonou a Guerra Celestial há muito tempo, em busca de melhores opções na Terra.

A maioria dos anjos que ficaram na guerra a levam muito a sério, inclusive com a idéia de um dia poder reunir todos os

exércitos infernais e invadir o paraíso. Afinal de contas, está escrito no Ragnarok!

CONFLITOS ENTRE AS CASTAS

Demônios contra Anjos Caídos, Anjos Caídos contra Succubi, Hordas contra Hellspawn... Apesar de confinados no mesmo território, nenhuma das castas possui uma origem comum. Cada uma delas tem seus próprios interesses, suas próprias necessidades e seus próprios objetivos. Às vezes eles são comuns, e muitas vezes até mesmo conflitantes.

Utilize ao Maximo situações de ambigüidade, que coloquem os personagens sempre "na corda bamba", às vezes pendendo para um lado, às vezes para o outro. Grupos de personagens com diversas Castas diferentes misturadas garantem sempre problemas deste tipo.

CONFLITOS ENTRE MENTORES

Muitas vezes, os demônios escolhidos para uma missão possuem mentores diferentes, e eles podem ter posições contrárias, ou até mesmo serem inimigos. Contatos e aliados de um personagem podem muito bem serem inimigos mortais de outros. Quem sabe em que calos cada um pisou?

CONFLITOS ENTRE LEGIÕES

Cada um dos comandantes das Legiões tem seu próprio ponto de vista a respeito de determinada situação. Demônios especializados em combate em terrenos áridos pensam de maneira diferente daqueles treinados para combate na neve, e assim por diante. Eles não precisam necessariamente se tornar inimigos, mas cada comandante escolherá a solução que parecer melhor para SUA Legião ou grupo.

Conflitos internos causados pelo domínio de uma Legião por dois ou mais marechais pretendentes também pode ser aproveitado pelo Mestre como pano de fundo para aventuras.

RIVALIDADE ENTRE CÍRCULOS

A maioria dos deuses mais antigos do Inferno possui ciúmes de qualquer coisa que outro deus tenha que ele não possa ter maior ou melhor. Pense nas Cortes Infernais como um local onde cada nobre tenta mostrar ao outro como SUAS conquistas são mais importantes do que todas as outras. Sugiro que o Mestre assista o filme "Ligações Perigosas" (Dangerous Liaisons) para ter urna boa idéia de como a coisa funciona.

SOCIEDADES SECRETAS

Demônios muito poderosos geralmente atraem candidatos a usurpadores e traidores dentro de seus próprios domínios. Como no Inferno não existem coisas como "democracia" ou "direitos humanos", estes grupos costumam manter-se em sociedades secretas até reunirem forças para a revolução.

VELHO V8 ΗΟVΟ

Demônios mais velhos tendem a enxergar o mundo como extremamente rígido e cheio de normas. Na cabeça deles, guerras são imagens de barcos de madeira, guerreiros com espadas e lanças, vestindo armaduras de centuriões e lançando-se uns contra os outros. A maioria dos demônios milenares nunca havia visto uma metralhadora até a chegada dos soldados nazistas, e muitos deles temem esta nova tecnologia.

Os demônios mais novos, por sua vez, têm acesso a conhecimentos como computadores e armas de fogo, porem, falta-lhes o poder místico proveniente da idade.

ΝΙΜΒΟΣ V8 ΟΒΣCURI ΝΙΜΒΟΣ

Os anjos governantes da Cidade de Prata e seus irmãos negros jogam uma batalha de xadrez celestial envolvendo peças em todas as dimensões cujas regras apenas eles conhecem.

Muitos argumentam que os Nimbus pouco se importam com a guerra original entre os planos, desde que possam usá-la para seus próprios propósitos.

ΑΡΚΑΝΟΥM V8 TERRA

Muito dos magos de Arkanun sabe a verdade sobre a roda dos Mundos, e deseja salvar seu próprio plano de existência dos humanos, o que só pode ser realizado através da destruição completa da vida no planeta Terra.

ΑΡΚΑΝΟΥM V8 ΙΝFΕΡΝΟΥM

Imagine as criaturas que os demônios consideram demônios e você vai começar a ter uma idéia do poder que estas entidades representam.

Infernun é um mundo quase inteiramente devastado.

Os poucos habitantes (entidades) que ainda residem nele possuem um poder quase inimaginável, e estão sempre tentando encontrar uma forma de escapar a terrível sinal de destruição junto com seu plano.

Por outro lado, os demônios de Infernun que conseguiram sair dali desejam que seus irmãos tenham uma boa destruição, pois não pretendem dividir com mais ninguém o poder que conseguiram em Arkanun e na Terra.

No inferno, os senhores de cada Círculo não querem nem ouvir a palavra Infernun, pois a chegada de qualquer entidade nova com este nível de poder certamente criaria novas variáveis no jogo celestial e muitas delas ninguém sabe ao certo qual serão resultados.

ΤΕΜΠΛΑΡΙΟΣ V8 DEMÔNIOS

A Ordem dos Cavaleiros Templários representa a instituição mais antiga de caçadores de seres sobrenaturais, em especial Anjos, Demônios e Vampiros. Eles possuem dinheiro, recursos ilimitados e uma fé inabalável. Desde tempos imemoriais, representam o que há de mais perigoso e temido nos reinos infernais. Os Templários vigiam todos os passos sociedade, e sempre investigam quando alguma coisa parece fora de ordem.

ΑΝΓΟΣ ΜΥΛΤΟΜΑΝΟΣ V8 DEMÔNIOS

Os anjos muçulmanos fazem um papel muito importante na Guerra Celestial. Inimigos tanto dos anjos católicos quanto dos demônios, eles servem apenas ao Deus único Allah, e podem servir tanto como "aliados" temporários em suas ações contra a Cidade de Prata quanto como inimigos mortais. Arrumar encrencas com eles é pedir para ser destruído. Existem alguns poucos anjos muçulmanos dispostos a conversar. Estes grandes magos são chamados Haji e servem como mediadores entre os demônios e os anjos muçulmanos.

A SOCIEDADE DE ORCUS

Uma das maiores sociedades secretas dentro do próprio Inferno, os servos do antigo Deus Orcus esperam algum dia reunir forças suficientes para derrubar Baalzebub e restabelecer seus domínios em Dite e nos círculos centrais do inferno.

Esta sociedade possui membros dentro da realeza infernal e diversos espiões, além de uma vasta rede subterrânea de esgotos e canais de comunicação.

A Sociedade de Orcus costuma atuar apenas dentro da Cidade de Ferro, mas já se ouviu histórias de alguns demônios agindo também na Terra.

ΟΣ ΝΑΖΙΣΤΑΣ

Os demônios entre os demônios. Os nazistas permanecem como uma constante ameaça e sempre vigiados de perto pelos Anjos Caídos. Com suas máquinas de guerra, seus panzers e suas metralhadoras pesadas, os nazistas tornaram-se realmente um incomodo para os demônios mais velhos. Muitos argumentam sobre como eliminá-los de uma vez por todas, enquanto outros tentam encontrar uma maneira de usá-los em seus jogos doentes.

A ΝΟVA DIVINJA COMÉDIA

Se os seus personagens são humanos, e você está usando este livro como um suplemento, que tal fazer seus personagens visitarem o Inferno?

A descrição do Inferno apresentada neste livro é gigantesca, e um passeio completo pelos nove Círculos pode levar dias, semanas, meses, e até mesmo anos. Os personagens podem ter que resolver algum problema grave que inicie uma busca ou uma campanha inteiramente centrada em escapar do Inferno.

Este tipo de campanha pode levar muitas aventuras, pois mesmo do Inferno, os personagens podem ter de resolver diversos problemas dentro de cada Círculo.

Da mesma forma, os personagens podem ter uma aventura cuja principal missão seja resgatar alguém que esteja preso no Inferno, em algum círculo e por algum motivo.

IF YOU GOTTA GO, GO WITH A SMILE

Um último uso para este suplemento. Caso todos os personagens de sua campanha morrerem na última aventura..

Bem, eles foram bons meninos e meninas?

Se não foram, sempre haverá um lugar quentinho esperando por eles em um dos nossos nove Círculos...

REGRAS E TESTES

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo e privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

TESTES

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

TESTE DE ATRIBUTO

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a urna provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A aventura continua o partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

TESTE FÁCIL

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide, que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 48x2 = 96, ou quase um sucesso automático.

TESTE DIFÍCIL

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Marcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor possa à ser 48/2 = 24.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Marcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

CASO ESPECIAL: FORÇA

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

ATRIBUTO V8 ATRIBUTO

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR16 e Andreas Tem FR13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa. Esse teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, Assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer e de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila O peso de 100Kg e equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será 50% - 5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

SUCESSO E FRACASSO AUTOMÁTICOS

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

80 MANDO ATRIBUTOS

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de tudo é importante o Mestre determinar quantos Personagens **REALMENTE** podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quantos e quem esta ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles tem FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+17+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances de eles levantarem a estátua são boas: 75%.

Fonte Ativa

	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso Automático				
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
27	-	-	-	Fracasso Automático				-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	

TESTE DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a privações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíônico.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, tiros, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentando um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

TESTE DE PERÍCIA

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não precisa fazer contas. O Valor de Testes é **IGUAL** ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30%]. Suas chances são de 30%.*

TESTE DE PERÍCIA COM MODIFICADOR

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo acontece aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen tem tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

PERÍCIA V8. PERÍCIA

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtrai o Valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menos que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

PERÍCIA V8. ATRIBUTOS

Em alguns casos, pode se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso acontecer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste to Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui Tortura 40% e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances arrancar alguma informação de Marcos.

COMBATE

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1- INTENÇÕES

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir e demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- ATAQUES OU AÇÕES

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- CALCULAM-SE ACERTOS E DANOS

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante neste capítulo. Depois das quatro etapas, verificam-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

0 QUE FAZEREM UMA RODADA?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fe para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).

- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se ate AGI metros, mantendo posição de defesa
- Correr ate CONx3 metros, abdicando de sua esquiva
- Largar um objeto que esta segurando com as m~o.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, Grimório ou tomo.

INICIATIVA E MODIFICADORES

A Iniciativa determina o quanto rápido é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

MODIFICADOR DE ARMA

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

MODIFICADORES DE ARMAS MÁGICAS

Armas mágicas e sagradas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá, portanto um modificador de -3 apenas.

MODIFICADOR DE MAGIA

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÂO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

VELOCIDADE

Se um Personagem possuir múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. O jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

VALOR DE ATAQUE E DEFESA

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não tem valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonteativa e o valor de defesa como fonte passiva

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50+40-50 = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

DANO

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque cará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

ACERTO CRÍTICO

O Índice crítico de um Personagem e o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o Índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÂO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como urna fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quanto um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete a prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

DANO DE IMPACTO

Eventualmente, o IP de urna pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano e tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com urna armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

COMBATE DESARMADO

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se enfrentar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado Id3, somando-se o bônus de Força.

MÚLTIPLOS OPONENTES

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

MÚLTIPLOS ATAQUES

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

ATAQUES A DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal, mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

ATAQUES FORA DO ALCANCE

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigar-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Arytyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Arytyane se esconder.

RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno, pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizado um disparo de rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda ao cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certeiro entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda ao cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quanto os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, fez um teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5, 7, 7, 7, 9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas

4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

GRANADAS

As granadas de mão possuem urna característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato $nd6$, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogado contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava à até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

ATAQUE LOCALIZADO

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e, portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequências fortes.

Antes de qualquer coisa, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate é claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcaneo de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia e Pistola 40%, precisando, portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

DESARME

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance

das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, e precisa desarmar uma arma de cada vez. Se o numero tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

ATAQUE TOTAL

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor te ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

DEFESA TOTAL

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se uso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já, que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

ATAQUE SURPRESA

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem preparam uma emboscada. A ideia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não têm direito a defesa.

ATAQUE PELAS COSTAS

Existem dois tipos de ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere a ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas, Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

- Durante a rodada em que esta mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poderá ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que esta sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snipers em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chegou a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

LUTA ÀS CEGAS

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua briga [35/50] fica agora reduzida à apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em urna mesa quando e surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existe uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

MÃO OPPOSTA

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, a exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar à zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

AMBIENTE ADVERSO

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificara a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10 ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

REGRAS ESPECIAIS

PARALISIA

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

SUFOCAR

Um Personagem é capaz de ficar COM/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiverem baixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogêneo, mas nada pode fazer...

QUEDAS

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 por cada metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos tem 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano a metade.

VENENOS

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

DANO LOCALIZADO

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON para seu Personagem. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe Smith sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois testes de CON e falha em um: ele Quebrou uma perna.

MORTE INEVITÁVEL

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio muito alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

CURA

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa. Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

MORRENDO

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



PONTOS DE FÉ

Fé [do latim Fide] S.f 1. Crença Religiosa 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teologal: adesão e anuênciia pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Inquisidores: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um Aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. Neste jogo, obviamente trata-se do Deus Católico, mas Pontos de Fé podem ser atribuídos a qualquer divindade: Allah, Shiva, Ganesha, Odin, Rá, Osíris, Tupã e qualquer outra entidade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores.

APRIMORAMENTOS

PONTOS DE FE é considerado um Aprimoramento, e pode ser comprado por qualquer Personagem, com a autorização do Mestre. Misturar Pontos de Fé com Pontos de Magia ou PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que deseja mestrar. Este Aprimoramento é vetado para a classe Inquisidores.

1 Ponto: Seguidor. O Personagem possui 1 ponto de Fé.

2 Pontos: Fiel. O Personagem possui 2 pontos de Fé.

3 Pontos: Entusiasta. Possui 3 pontos de Fé.

4 Pontos: Fanático. Possui 5 pontos de Fé.

5 Pontos: Radical. Possui 7 pontos de Fe.

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o Personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso teve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo e de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente a devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus ou Entidade para a qual o Personagem é devoto.

Um guerreiro muçulmano que não cumpre o Alcorão nem praticar as rezas voltadas a Meca, ou que nunca foi até Meca perderá automaticamente seus Pontos de Fé. Da mesma forma, um Cavaleiro Templário Paladino que não cumpre o código de honra dos Cavaleiros, ou um necromante dedicado ao demônio Azathoth perderá seus pontos de Fé se não providenciar os sacrifícios humanos e outros Rituais que seu Deus exige.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o Personagem possui mais dedicado àquela religião ele deve ser.

A seguir fornecemos uma descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Anjos, Inquisidores e Templários podem ter Fé, mas basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

AFASTAR MORTOS-VIVOS

Por meio de Pontos de Fé, o Inquisidor pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar Vampiros, Demônios, Espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa $WILL + Xd6$ (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Sebastião é um Inquisidor e está cercado por esqueletos conjurados por um necromântico em Castela. Sebastião carrega sua cruz de prata no bolso e ao mostrar a cruz para os mortos, invoca o nome de Nosso Senhor Jesus Cristo. Sebastião possui WILL 13 e decide gastar 2 Pontos de Fé. Ele joga 2d6 e tira um 8. Seu Teste será feito com WILL 21 versus a WILL dos esqueletos (que o Mestre decidiu ser 10). Como resultado, todos os esqueletos afastam-se de Sebastião, repelidos pela força divina

AUMENTO DE ATRIBUTO FÍSICO

O Inquisidor pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Jeremias está cercado por Guerreiros de Sombras e prepara sua espada curta para a batalha. Antes que as criaturas possam atacar, ele coloca para fora da cota de malha seu crucifixo abençoadado pelo papa Urbano V e reza a Deus que lhe de forças para a batalha.

Jeremias usa 1 Ponto de Fé para aumentar sua DEX em 1d6, o que reflete em sua Perícia Espada Curta, melhorando sua chance de acertar os golpes.

AUMENTO MILAGROSO DE ATRIBUTOS

Semelhante ao Aumento de Atributos Físicos, mas com a diferença que o Personagem pode gastar mais de um Ponto de Fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM Teste.

Mustafá-Allin-Bin é um membro da Ordem dos Assassinos e está preso debaixo de algumas pedras que deslizaram sobre ele prendendo-o. Mustafá tenta erguer a pedra sem sucesso. Ela é muito pesada. Invocando a força de Allá, Mustafá; gasta 4 Pontos de Fé, que lhe fornecem 4d6 pontos extras de FR para tentar deslocar a pedra.

ATIVAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos seres da Cidade de Prata) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

BÊNÇAO

O Inquisidor pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé) concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

CONTROLAR MORTOS VIVOS

Semelhante a Afastar Mortos Vivos, mas utilizados por Necromânticos e clérigos de deuses malignos. O Teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas) durante uma cena.

CONVERSAR COM PÁSSAROS E ANIMAIS

Muitos santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

CURA

O Inquisidor pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1 d6 pontos de dano em si mesmo (até um Máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, atrás do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

CRIAÇÃO DE ÁGUA BENTA

Pontos de Fé podem ser usados para criar Água benta a partir da Água pura do orvalho, a razão de um pequeno frasco pra cada ponto gasto pelo Inquisidor.

ENCANTAR

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena (ou 3d6 rodadas), de modo que a arma passe a ser considerada uma arma +1 durante este tempo (no que diz propósito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

OUTROS PODERES

Pontos de Fé são muito versáteis e podem imitar qualquer poder ou milagre que algum santo já realizou (inclui até mesmo andar sobre as águas, multiplicação dos Pães, cura de cegos e leprosos, andar sobre brasas, espetar correntes no corpo sem sentir dor, ficar sem comer por longos períodos, controlar o clima, ser resgatado por urna baleia em alto mar, etc.), MAS o Personagem deve MERECER esses poderes. Utilizá-los sem motivo justificado ou por motivos torpes, pessoais ou egoístas podem irritar profundamente a entidade que confere esses poderes ao Personagem e a bênção pode vir a se tornar uma maldição.



OBJETOS MÁGICOS

O que seria de uma campanha envolvendo demônios sem objetos mágicos?

Neste capítulo, apresentaremos algumas sugestões armas e objetos mágicos que seu personagem poderá adquirir através do Aprimoramento "Objetos Mágicos".

Para facilitar, dividimos este capítulo em duas partes. A primeira trata dos itens mágicos utilizados pelos humanos CONTRA os demônios, e NÃO podem ser utilizados pelos demônios.

ITENS MÁGICOS HUMANOS

Estes objetos eram utilizados pelos padres, Inquisidores e pelos Cavaleiros em suas aventuras, e foram retirados das escrituras da Inquisição e de livros sobre os Cavaleiros Templários.

O uso destes objetos requer o gasto de um ponto de FÉ para ativar seus efeitos.

CARVÃO DE MADEIRA

E um artefato difundido e eficaz, sobretudo preventivo, depois de ter sido exorcizado. As lendas antigas dizem que Heracles, quando desceu aos Infernos, levou consigo um ramo de choupo. O carvão místico e o elemento ideal para absorver energias místicas maléficas, emitidos por um demônio ou um feiticeiro. No primeiro dia da lua nova, colocam-se pedaços de carvão vegetal em um prato fundo branco, sem nenhuma decoração. Em seguida, o mago realiza o ritual de purificação e os deuses de Paradísia encantarão os carvões vegetais. Cada carvão poderá absorver até 6d6 pontos de dano ou reduzir os efeitos d Caminho de Magia de Arkanun. Quando o carvão vai; sendo gasto irá ficando esbranquiçado. O mago deverá livrar-se do carvão atirando-o ao fogo.

O ESCAPULÁRIO

Estas medalhas eram comuns entre os Inquisidores. Consistiam de uma pequena medalhinha com o desenho de Jesus em um lado e o de Nossa Senhora do outro, presos em fios de cordão que eram amarrados ao redor do pescoço do inquisidor. Caso o usuário de um escapulário fosse morto por um demônio ou em guerra santa, Nossa Senhora apareceria e retiraria a alma do inquisidor do Inferno.

O escapulário também impede a entrada do usuário no Inferno, anulando qualquer ritual de convocação, portais ou outros dispositivos.

PREGO DE FERRO DOS BENEDITINOS

São pregos grossos, semelhantes aos usados na cruz de Cristo. São feitos a mão, e dizem existir somente cento e oito na Terra. Foram criados pelos monges beneditinos nos séculos VI ao IX. Se for pregado em uma porta ou janela, qualquer demônio do Inferno não conseguira entrar no aposento, e se já estiver dentro da sala, sentira uma vontade irresistível de sair (Teste de WILL vs. 25 ou sofre os efeitos do item mágico).

MEDALHA DE SÃO BENEDITINO

Um medalhão de ouro e cobre fundido, com cerca de 5cm de diâmetro, e com as seguintes letras esculpidas ao redor medalhão: V.R.S.N.S.M.V.M.Q.L.I.V.B (Abreviação de "Vade Retro Satanás, Nunquam Suadas Mihi Vana Sunt Mala Quae Libas: Ipse Venenas Bibas" do latim "Para trás, Satanás: não venhas aconselhar-me as vaidades. A bebida que despejas é o mal: bebe tu mesmo o veneno").

Quem estiver usando este amuleto fica protegido do ataque de demônios (O demônio precisa passar em um Teste de WILL vs. 25 para poder chegar perto do usuário de tal amuleto).

Funções semelhantes exercem os amuletos de São Miguel, São Cristóvão, Santo Expedito e Santa Filomena.

MEDALHA DE SANTA BRÍGIDA

Uma medalha de ferro redonda com uma cruz em um dos lados e a inscrição "C.S.M.B." (Crux Sancti Madris Bridigit - a cruz da santa mãe Brígida) e no outro "N.D.S.M.D." (No Draco sit mihi dux - Que o dragão não seja meu guia). Esta medalha tem o poder de proteger quem a usa das mentiras dos demônios. Sempre que algum demônio de Arkanun, Infernun ou Inferno contar uma mentira para o usuário desta medalha ele deve passar um teste de WILL vs. 25 ou apenas verdades sairão de sua boca.

O CORDÃO DE AMARRAR DEMÔNIOS

Estes cordões especiais são fabricados em um mosteiro na Alemanha chamado Vierzehnheiligen (os catorze santos) localizado na região da Bavária, e dados aos maiores inquisidores exorcistas. Trata-se de um fio de cordão com cerca de 1cm de espessura e 90cm de comprimento. Dentro do cordão passa um único fio do cabelo de uma freira.

Tal cordão deve ser usado da seguinte maneira: O exorcista passar o fio sobre o demônio ou criatura possuída e dá UM ÚNICO nó, e repete uma bênção. O demônio ou criatura do Inferno, Arkanun ou Infernun passa a ficar amarrado como se o fio tivesse FR 45. Estes cordões são muito raros visto que a freira cujos cabelos eram utilizados (Frau Karin Vankast) morreu em 1816, e pouco menos de uma centena de cordões foram feitos.

SAL EXORCIZADO

E um tipo de sal marinho grosso, do norte da Europa.

Quando um ritual de exorcismo é realizado corretamente, a criatura é enviada de volta ao Inferno, o mago deve salgar solo onde a criatura esteve pela última vez, e esta ficará proibida de retornar à Terra por setenta e sete anos e um dia.

O verdadeiro Sal Exorcizado é extremamente raro, e muito cobiçado pelos magos. Existem versões mais fracas, que utilizam outros tipos de sal ou ervas

OS DENTES DOS ENFORCADOS

Estes amuletos pagãos devem ser retirados de pessoas que foram enforcadas recentemente (nos dias de hoje, uma tarefa quase impossível, a menos que obtidas de maneira escusa). Os dentes devem ser guardados dentro dos bolsos do usuário, com sua marca pessoal neles.

Os dentes dos enforcados deixam o dono mais confiante em suas próprias ações (em termos de jogo: fornecem +10% para ataques OU para defesas em um combate contra demônios)

Ο FALO

Este amuleto mágico remonta o período dos celtas, e era considerado o símbolo do deus Cernunnos. Trata-se de um amuleto de ferro fundido especialmente preparado e abençoado por um druida, com cerca de dois ou três centímetros de comprimento (às vezes maiores) na forma de um falo. Deve ser carregado ao redor do pescoço, preso em uma correntinha de ferro.

Uma vez utilizado, nenhum espírito poderá se aproximar mais do que 10m do usuário. Se quiser se aproximar, para cada rodada dentro da área de efeito, o espírito deve passar em um Teste (de WILL vs. 20) ou ser violentamente repelido. Falos maiores são utilizados em altares e templos de magos, com o objetivo de evitar intervenções externas em seus rituais.

CRUZ DE MALTA

Também conhecida como Cruz Templário, esta cruz de ferro pode ser abençoada por um padre ou capelão e usada sob a túnica e armadura. A cruz de malta original deve ser confeccionada com um pequeno buraco, onde o sacerdote coloca uma gota de seu sangue antes de lacrá-lo.

Esta cruz confere ao usuário um bônus de +10% em sua defesa com uma arma que escolher (esta arma deve ser escolhida no ato da benção do amuleto).

TRÊS ALHOS

Na Espanha, existem certos rituais que consistem em colocar três cabeças de alho sobre a porta e ter a porta abençoada pelo padre local. Após este ritual, bruxas, vampiros e demônios ficam impedidos de entrar na residência (Controlar Plantas/Spiritum/Arkanun 5).

Estes alhos mágicos são resultados de rituais permanentes, e devem ser carregados sempre em número de três. Quando colocado sobre o batente de uma porta, qualquer entidade de Spiritum, Arkanun ou Inferno precisa passar em um Teste de WILL vs. 5D para poder entrar no aposento protegido.

VELAS DOS DEDOS

Esta vela consiste de um candelabro manufaturado com a mão direita de um ladrão. A cera é derretida sobre os dedos, formando uma vela. Enquanto esta vela estiver acesa, nenhum demônio poderá chegar a menos de 5 metros do candelabro.

Este efeito equivale ao ritual de mesmo nome, desenvolvi do pelos Magos Ibéricos (Controlar Arkanun 6).

OBJETOS MÁGICOS DEMONÍACOS

Estes são os objetos mágicos usados pelos demônios, ou com origem no Inferno, Arkanun, seitas demoníacas ou magos necromantes.

Observações:

Poções: a menos que seja dito algo em contrário, o efeito das poções dura aproximadamente 5 minutos (25+1d6 rodadas) ou uma cena completa, o que o Mestre achar mais apropriado para a aventura. Uma poção só pode ser bebida uma vez.

Anéis: precisam necessariamente ser usados nos 3 dedos centrais das mãos (excluem-se o mindinho e o dedão). Isto limita o uso de no máximo 6 anéis de cada vez.

Rod (Varas): rods são peças geralmente feitas de metal ou madeira encravadas, possuindo muitas runas e símbolos, e com aproximadamente 1m de comprimento. Possuem um numero de cargas que só o Mestre conhece, a menos que um personagem use Entender Metamagia 4 para descobrir. Geralmente possuem 30+2D10 cargas.

Varinhas: possuem geralmente 50+1d10 cargas, e precisam necessariamente de uma palavra e gestos de ativação.

Armas mágicas: armas mágicas com um bônus de +4 ou +5 emitem um fraco brilho azulado (ou de outra das 7 cores do arco-íris) quando empunhadas contra um inimigo.

0,5

Adaga +1: uma adaga mágica, que pode ser construída em qualquer forma (lisa, com 2 gumes, ondulada, na forma de uma lua crescente). Possui um bônus de +10% em ataque OU defesa, e um bônus de +1 para dano. Estas adagas geralmente são ricamente ornamentadas.

Anel de Allatu: enquanto estiver usando este anel, o personagem não sente fome ou sede, e precisa dormir apenas 4 horas por dia. O anel precisa ficar na mão do personagem 7 dias para começar a funcionar, e funciona durante 7 dias, desligando-se 7 dias, e assim por diante.

Balas de Ferro de Dite (1d6+6): balas mágicas de ferro demoníaco fazem 2d6 de dano em criaturas sobrenaturais, e 3d6 em lobisomens, fadas ou habitantes de Arcádia.

Elixir de Agaures: permite ao personagem fazer o dobro de ações em uma rodada, e da +1 d6 para suas jogadas de iniciativa e um bônus de +6 em Agilidade.

Elixir de Estígia: confere ao personagem imunidade a qualquer arma não-mágica. O personagem fica praticamente invulnerável enquanto durarem os efeitos da poção

Óleo de desencantamento: anula qualquer Magia, Ritual ou encantamento colocado sobre um ser vivo, no qual seja derramado, sem direito a Teste de Resistência. Anula encantamentos ou objetos mágicos por cerca de 10 minutos.

Óleo de Tifon: da a qualquer arma branca (espadas, machados, lanças ou tridentes) um bônus de +5 para dano. Os efeitos duram cerca de 1 hora, ou até que se retire o óleo da arma, o que ocorrer primeiro. O óleo não pode ser reaproveitado.

Pó de invisibilidade de Hades: espalhado pelo ar, torna o personagem e até 2 pessoas extras invisíveis por 1 hora.

1

Armadura +1: o tipo de armadura não influencia. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de + 1 em IP além do normal da armadura.

Arma de tamanho médio +1: (inclui espada, machado, martelo, cajado ou outra) possui um bônus de +10% em ataque ou defesa, e um bônus de +1 em dano.

Adaga +2: uma adaga mágica. Possui um bônus de +20% em ataque OU defesa, e um bônus de +2 para dano.

Anel de resistência Elemental: existem 6 versões deste anel (Água, Ar, Fogo, Terra, Luz e Trevas). O anel confere ao personagem 2D de proteção contra Magias, efeitos e Rituais que possuam este elemento. Enquanto estiver usando, todos os efeitos, Magias e Rituais do personagem que tenham este elemento também sofrem esta penalidade.

Óleo de Quimera: anula qualquer Magia, Ritual ou encantamento no qual seja derramado, sem direito à Teste de Resistência. Dissolve materiais criados por Magia e remove os poderes de objetos mágicos pelo tempo em que estiverem sobre ele.

2

Armadura +2: o tipo de armadura não influencia. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +2 em IP além do normal da armadura.

Adaga +3: uma adaga mágica. Possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 para dano (1 d6+3).

Arma de tamanho médio +2: (inclui espada, machado, martelo, cajado ou outra) possui um bônus de +20% em ataque ou defesa, e um bônus de +2 em dano.

Arma de tamanho grande +1: (inclui lança, tridente, javelin ou outra) possui um bônus de +10% em ataque ou defesa, e um bônus de +1 em dano.

Anel de Hades: permite ao personagem ficar invisível 1 vez por dia, durante 1 hora.

Anel de proteção +2 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +20% para testes de defesa e esquiva e também +2 IP contra ataques balísticos somente.

Anel de Radamântis: duas vezes por dia, permite ao personagem saber com certeza se alguém esta mentindo ou não.

Bola de cristal: permite ao mago enxergar locais ou pessoas distantes. Suas chances são: conhece bem a pessoa (100%), conhece um pouco (75%), desenho ou foto (50%), possui um objeto pessoal apenas (25%), apenas a descrição (20%). Pode ser usada 3 vezes por dia.

Crânio do conhecimento: uma pessoa que o personagem tenha assassinado com as próprias mãos, e em cujo crânio seja desenhado runas especiais. Este crânio pode ser usado para armazenar um ponto de Magia, para ser usado pelo mago posteriormente.

Escaravelho de proteção contra espíritos: Criados pelos filhos de Anúbis, este escaravelho protege o usuário contra efeitos relacionados com o Caminho de Spiritum.

Pergaminhos de Malakhias: Consiste de dois papeis especiais e uma pena. O que se escreve em um papel, é escrito em ambos.

3

Armadura +3: o tipo de armadura não influencia. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +3 em IP além do normal da armadura.

Arma de tamanho médio +3: (inclui espada, machado, martelo, cajado ou outra) possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 em dano.

Arma de tamanho grande +2: (inclui lança, tridente, javelin ou outra) possui um bônus de +20% em ataque ou defesa, e um bônus de +2 em dano.

Anel de armazenamento de Ka: este anel serve como uma bateria extra de pontos de Magia, capaz de armazenar até 3 pontos de Magia. O personagem carrega os pontos no anel, depois espera os pontos retornarem (em 90 minutos). Quando precisar, pode usar os pontos de Magia guardados no anel como se fossem seus.

Anel de Perséfone: este anel dá ao personagem 2 pontos de Magia extras, e a capacidade de usar alguns efeitos de Criar Luz 2. Serve para criar fachos como uma lanterna, faíscas, luzes de sinalização, pequenas auroras, etc.

Anel de proteção +3 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +30% para testes de defesa e esquiva (AGI, DEX) e também +3 IP contra ataques balísticos.

Braceletes de defesa: braceletes que garantem ao personagem 75% (2 braceletes) ou 30% (um bracelete) na defesa de ataques físicos. Os braceletes se movem na direção do golpe, bloqueando-os mesmo que o personagem não os perceba.

4

Armadura +4: o tipo de armadura não influencia. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +4 em IP contra ataques balísticos além do normal da armadura. Fornece +2 IP vs. ataques cinéticos.

Arma de tamanho médio +4: (inclui espada, machado, martelo, cajado ou outra) possui um bônus de +40% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +4 em dano.

Arma de tamanho grande +3: (inclui lança, tridente, javelin ou outra) possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 em dano.

Amuleto de adamantite: confere um bônus de +6 em CON para quem o estiver usando. O amuleto gruda na pele, e arrancá-lo causa 1d6 pontos de dano.

Pingente das Succubi: Somente setenta e sete destes pingentes foram fabricados por Lillith, como presentes à algumas Succubi durante o século XIII. Elas vieram para a Terra em missão, mas infelizmente acabaram destruídas. Este pingente da um bônus de +6 em CAR para quem estiver usando. Dizem que o problema é que o amuleto traz um azar danado para as pessoas ao redor do usuário.

Varinha de Ónix: esta varinha serve como uma bateria extra de pontos de Magia, capaz de armazenar até 4 pontos de Magia. O personagem carrega os pontos na varinha, depois espera os pontos retornarem (em 2 horas). Quando precisar, pode usar os pontos de Magia guardados na varinha como se fossem seus.

5

Arma de tamanho grande +4: possui um bônus de +40% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +4 em dano.

Amuleto de Ananasi: Criados pela deusa africana das aranhas, permitem ao personagem transformar-se em uma aranha gigante, em dezenas de aranhas venenosas (uma para cada PV) ou desenvolver uma mordida capaz de envenenar as vítimas (dano de 4d6, Teste de CON para reduzir o dano a metade)

Amuleto de Dante: Permite ao personagem abrir um portal para o primeiro nível do Inferno, a abrir um portal do primeiro nível do Inferno de volta para a Terra. Demônios não são capazes de atravessar o portal.

Anel de proteção +5 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +50% para Testes de defesa e esquiva (AGI, DEX) e também +5 IP contra ataques balísticos.

Grilhões mágicos: uma corrente com duas algemas. Com uma palavra mágica, prendem as mãos de uma vítima e a corrente se prende magicamente no chão. A vítima pode fazer um único Teste Difícil de DEX para escapar. Uma vez preso, não pode se teleportar, sair do plano ou se polimorfar em outra criatura, e as algemas encolhem ou expandem para acompanhar os punhos. Os grilhões podem prender alguém por 24 horas no máximo e depois devem ficar 24 horas em repouso.

Revolver abençoado pelo Diabo (acompanham 1d6+6 balas): o último deles foi feito em 1897. O tambor comporta 6 balas e seus tiros nunca erram o alvo quando disparados. (considera-se perícia com Armas - Revolver 100% se ele estiver sendo usado). As balas colocadas neste revolver causam 2d6 de dano e são consideradas projeteis mágicos.

6

Amuleto de Arkanun/Paradísia: este amuleto possui duas faces. Colocando o amuleto no chão e dizendo as palavras mágicas, abre-se um portal para Paradísia. Colocando o amuleto com o outro lado para cima, abre-se um portal para Arkanun. Viajantes podem permanecer até 24 horas dentro de qualquer um destes planos.

Escaravelho de proteção: criados pelo Deus Khepera, estes escaravelhos providenciam IP 6 vs Magia.

Espelho dos planos: um espelho de corpo inteiro, que pode servir como um portal de ida e volta para qualquer lugar de Arkanun, Paradísia, Spiritum ou Arcádia, a escolha do personagem. Pessoas observadas têm a "sensação de estarem sendo observadas", sendo que os magos, anjos e demônios mais poderosos são capazes de enxergar de volta através do espelho.

Harpa de absorção: esta harpa, cuja idéia foi roubada dos anjos de Paradísia, pode absorver e anular 1D de efeitos de Magia por ponto de carga. Ativada com um comando mental do personagem.

Jarro de Anúbis: um jarro de prata com a capacidade de "roubar" o espírito de uma pessoa. Um Teste de WILL vs. WILL do personagem é necessário.

O corpo da vítima fica em estado de catalepsia, como se estivesse em coma, enquanto a alma da pessoa permanece dentro do vaso. Para libertar a pessoa, basta abrir a tampa do jarro, e o corpo da pessoa acordará, não importando onde esteja. O corpo não envelhece enquanto estiver sem alma.

Rod de Heimdall: quando cravada no solo, permite ao dono observar 100m ao redor da rod como se fosse através dos olhos de um pássaro. Caminhos e Formas de Magia

podem ser usados para melhorar ou modificar esta visão. A Rod de Heimdall foi trazida ao Inferno por Loki, como um presente a Hel, que acabou desenvolvendo outros objetos místicos a partir deste. A Rod de Heimdall não consegue enxergar através de divisões entre círculos do Inferno.

Varinha de Conjuração: permite ao personagem conjurar qualquer item que desejar, consumindo uma carga por quilo do objeto conjurado. Objetos conjurados desaparecem no nascer do Sol. Não pode conjurar nada que contenha ferro frio, prata, ouro ou chumbo.

8

Barcos de Caronte: Um dos objetos mágicos mais desejados em todo o Inferno, consiste em um barco de ferro capaz de navegar em todos os rios infernais. Existem poucos barcos deste tipo, criados por Caronte durante o início de seu trabalho, na Antiguidade, porque achava que um barco apenas não conseguia dar conta de todas as almas que chegavam ao Inferno. Estes barcos acabaram sendo encostados nas margens do Stix. O personagem que deseje possuir um destes barcos deverá ter obrigatoriamente o Aprimoramento "Contatos" com Caronte.

Estes barcos permitem o deslocamento entre cidades ou entre círculos sem precisar depender da vontade dos demônios governantes de cada círculo. Cada barco pode transportar até 6 passageiros. Somente alguém com

autorização de Caronte pode utilizar os barcos. Qualquer outra pessoa que use um barco destes será tragado pelas águas infernais.

Garrafa de ferro: uma garrafa de metal coberta de runas e símbolos. O personagem pode capturar contra a vontade uma criatura qualquer (que tem o direito a um Teste de WILL vs. WILL do personagem p/ escapar). Uma vez dentro da garrafa, a criatura fica em estado de animação suspensa, podendo ser "acordada" pelo dono da garrafa para conversar. A única forma de se libertar um cativo é abrindo a garrafa.

CRIANDO SEUS PRÓPRIOS OBJETOS MÁGICOS

O Mestre e os jogadores podem (e devem) inventar seus próprios objetos e armas mágicas, com base na história dos personagens. Para critério de custo dos objetos em pontos de itens mágicos, compare o que vocês criaram com os outros objetos já publicados em outros livros da linha Arkanun/Trevas.

Demônios são muito zelosos e cuidadosos com seus itens mágicos, escolhendo somente materiais ricamente ornamentados, espadas desenhadas, esculpidas e com diversas runas. Também gostam de contar histórias através dos itens, com desenhos, símbolos de casta e nomes de grandes ancestrais.

EFEITOS MÁGICOS

A seguir alguns das rituais mais conhecidos no Inferno, e utilizados tanto por demônios quanto pelos magos que aprenderam magia com eles. Para a realização destes rituais, é necessário ter acesso aos Caminhos e Formas utilizadas caso seja para utilizá-los como Magias espontâneas.

Formas e Caminhos de Magia são explicados detalhadamente nos livros ARKANUN e TREVAS.

Efeitos dados na seguinte forma:

Nome (Formas e Caminhos) Fetiche. Descrição.

LISTA DE NOVOS EFEITOS

Asas Negras (Criar/Controlar Ar/Trevas 4). Um chumaço de algodão. Permite ao demônio criar asas negras em suas costas, poderosas o suficiente para permitir a ele voar ate 20m/s, e se mesclar as sombras. Confere ao demônio virtual invisibilidade durante a noite.

Barreira de Cimitarras (Criar/Controlar Terra 4). Pequenas cimitarras douradas em miniatura. Cria quatro cimitarras de ferro que ficam girando ao redor do demônio. Qualquer pessoa que chegar perto delas recebe um golpe de cada uma das cimitarras (com cimitarra 50/0). Caso a espada acerte o golpe, ela faz 1d6 pontos de dano e desaparece. Caso erre o golpe, as cimitarras continuam girando ao redor do mago.

Chamado Espiritual (Entender Spiritum 5). Um pentagrama e velas brancas. Permite ao mago conjurar o espírito de alguém que tenha morrido à até um ano e um dia para conversar. O espírito atenderá ao pedido apenas se estiver livre e em Spiritum.

Chave para Dite (Criar/Controlar Arkanun/Metamagia 6). Uma chave de ouro ornamentada. Este ritual permite ao mago abrir uma pequena fenda nas dimensões e manter por curto espaço de tempo um portal de onde estiver para um local especialmente preparado em Dite, a cidade dos demônios no Inferno. Apenas aquele que realizou o ritual pode atravessar este portal.

Convocar Lêmures (Criar Arkanun 7). Um pentagrama desenhado com sangue de algum animal, grande o suficiente para que a horda de pequenos demônios consiga ser conjurada dentro dele. Pentagramas menores podem limitar a quantidade de demônios conjurados. Este ritual convoca das profundezas da terra 64 Lêmures, que permanecem sob o comando do mago que os conjurou. Lêmures são pequenas criaturas em versões mais primitivas das Hordas demoníacas.

LÊMURES

CON[2D], FR[2D], DEX [2D], AGI [2D]
INT[1D], WILL[1D], CAR[0], PER[1D]

#Ataques: Os demônios atacam desordenadamente, mas para efeitos de jogo, considere que cada grupo de 5 demônios faz 1 ataque (na concepção de jogo) por rodada. Garras múltiplas 50/60.

PVs: Cada demônio possui 2D6 PVs.

Drenar Vitalidade Animal (Criar Água/Animais 2 à 6).

Uma caneca de metal nobre. O mago mata pequenos animais saudáveis a sua volta e drena o sangue para dentro da caneca. Para finalizar o efeito, deve colocar um pouco de seu próprio sangue no líquido, o que causa um ponto de dano para cada ponto de Focus utilizado no efeito. O líquido torna-se um restaurador de vitalidade, recuperando 1d6 Pontos de Vida por ponto de Focus utilizado.

Drenar Vitalidade Herbácea (Criar Água/Plantas 2 à 6).

Uma caneca de metal nobre. O mago arranca partes de plantas a sua volta e espreme a seiva dentro da caneca. Para finalizar o efeito, deve colocar um pouco de seu próprio sangue no líquido, o que causa um ponto de dano para cada ponto de Focus utilizado no efeito. O líquido torna-se um restaurador de vitalidade, recuperando 1d6 Pontos de Vida por ponto de Focus utilizado. Naturalmente, as plantas ao redor do mago acabam por sofrer danos sérios durante a preparação deste efeito.

Falsos Ídolos (Criar/Controlar Trevas 3).

O mago desenha um pentagrama sobre uma estátua e deixa armazenada nela um ponto de magia. Se algum intruso passar pelo portal, ou tocar no Ídolo, uma versão demoníaca em forma de sombra da estatua o atacará. Esta sombra possui todos os Atributos em 3D, e ataca com Garras 50/50 fazendo 1d6 pontos de dano por ataque. Possui também IP 3 e a capacidade de passar por frestas e aberturas. O demônio luta por 3d6 rodadas, dissipando-se a seguir; e o mago ficara alertado sobre a presença de intrusos.

Forma Escultural (Entender/Controlar Luz/Humanos).

Este efeito é tradicional das Succubi em momentos de crise. A Succubus absorve as impressões mentais da vítima e cria em torno de si uma ilusão. Ela assume a forma exata da pessoa perfeita nos mais profundos sonhos e desejos da vítima.

A vítima ficara mentalmente paralisada devido ao choque de ver esta cena. Após 2 rodadas a vitima tem direito a um Teste de Resistência (WILL contra WILL da Succubus) para perceber que se trata de uma ilusão. Se falhar, passará a obedecer suas ordens. A vitima só não obedecerá ordens suicidas. Durante estas duas rodadas a Succubus não pode realizar nenhuma ação além de interagir com a vítima. Se em algum momento a Succubus atacar a vitima o efeito será quebrado.

Garras do Dragão (Controlar Humanos/Arkanun 4).

O mago consegue transformar sua mão direita (ou esquerda, se for canhoto) em garras afiadíssimas, muito semelhantes as garras de um dragão. Estas garras rasgam sua pele original (1pt de dano) e permanecem durante 3d6 rodadas, voltando ao normal em seguida. O mago não pode realizar nenhuma tarefa que exija Destreza ou delicadeza enquanto estiver com a garra do dragão. A garra causa 2d6+bônus pontos de dano. Utiliza-se a perícia briga para realizar os ataques.

Grande Barreira de Cimitarras (Criar/Controlar Terra 5).

Pequenas cimitarras douradas em miniatura. Cria oito cimitarras de ferro que ficam girando ao redor do demônio. Qualquer pessoa que chegar perto delas recebe golpes de até 4 cimitarras (com cimitarra 50/0). Caso a espada acerte o

golpe ela faz 1d6 pontos de dano e desaparece, Caso erre o golpe, as cimitarras continuam girando ao redor do mago por até 3d6 rodadas.

Grilhões (Criar/Controlar Terra 5). Este efeito cria diversas correntes, grilhões e algemas das paredes próximas ao local onde o mago se encontra. Estas algemas podem lançar até 10 ataques contra os alvos escolhidos (utilizando a perícia Briga do mago), e prende os alvos com correntes iguais a XD (máximo 5) onde X é o numero de ataques bem sucedidos em cada alvo.

Mensagem em Sangue (Entender Arkanun 5). O mago precisa de uma pena vermelha especialmente embebida em sangue fresco. Com esta pena, pode escrever uma mensagem de até 25 palavras em pele humana. A seguir coloca a mensagem dentro de um pentagrama e queima a pele. A mensagem chegara imediatamente as mãos de um demônio escolhido pelo mago. No inferno ou em Arkanun.

Necromancia (Entender Spiritum/Arkanun 3 a 6). O mago se torna capaz de, através de complexos rituais envolvendo oferendas (rum, comida, charutos e sacrifícios), conjurar espíritos do baixo umbral para servirem aos seus propósitos. Estes espíritos possuem Atributos iguais ao Focus do ritual, e podem realizar diversos tipos de missões (espionagem, trabalhos de obsessão, causar transtornos, etc.). Os espíritos baixos alimentam-se dos pontos de Magia de quem os conjurou, e as vezes podem ficar presos ao mago. Muitos dos rituais macabros do Voodoo foram desenvolvidos através do estudo da necromancia pelos sacerdotes.

Olhos Suspeitos (Entender Arkanun 3). Permite ao mago localizar um demônio do Inferno dentro de uma multidão apenas passeando seus olhos por entre os rostos. O demônio pode fazer um Teste de WILL vs. 3D para evitar, mas se falhar, fatalmente seus olhos se encontrarão com os do mago que lançou este ritual.

Parede de Almas (Controlar Spiritum 6). O demônio reúne ao seu redor pedaços de almas de pessoas dissolvidas no rio Cócito e com elas forma em torno de si uma barreira de proteção contra ataques místicos. Ela é translúcida permitindo a visão de ambos os lados. Uma observação mais calma, mostra que a barreira é composta pelo mesmo fluido do rio Cócito, ou seja, partes de almas humanas corrompidas. A única diferença é quando partes dos rostos são observados, pois eles demonstram a dor extrema que este efeito provoca. O fluido fica rodeando o demônio, mas pode ser atravessado sem dificuldades.

A barreira terá força 6D e dura 3d6 rodadas. Caso uma magia supere o valor do da barreira, a força excedente atinge o demônio.

Pecados (Entender Humanos 5), Permite ao mago conhecer os maiores pecados já cometidos por um alvo escolhido. Para isto, o mago precisa do nome verdadeiro desta pessoa. A vítima pode resistir com um Teste de WILL vs. SD.

Pena de Fausto (Controlar Arkanun 6). Este ritual exige uma pena especialmente preparada, e muito afiada. O mago passa a ponta afiada no pulso e escreve com seu sangue o nome verdadeiro de um demônio que conheça (isto causa 1

ponto de dano ao mago). Quando o papel for queimado, o demônio sentirá o chamado, não importa onde estiver.

Presente de Grego (Criar Fogo ou Água/Trevas 4). Um objeto roubado da vítima. O demônio faz uma embalagem de presente para a vítima e coloca o objeto roubado dentro. A embalagem é então entregue para a vítima como um presente. Quando a vítima abrir a embalagem, ela explode em fogo (se o demônio usou Fogo como Focus) ou em ácido (se o demônio usou Água/Trevas)

A vítima recebe 4d6 de dano, com direito a Teste de Resistência para reduzir o dano a metade, O objeto é destruído no momento em que a vítima tocá-lo.

Senso de Direção de Minos (Entender Terra ou Ar 6). Um pentagrama invertido de velas amarelas. Com este efeito, o mago pode descobrir a exata disposição das paredes, portas e cômodos de uma casa. O efeito realizado com Terra é mais preciso, mas funciona apenas em construções terreas.

Tentáculos de Hades (Controlar Terra 3-6). Uma vareta de carvalho. O mago finca a vareta no chão e pronuncia algumas palavras em latim. A natureza responde ao seu comando, lançando tentáculos de terra sobre seus oponentes. Os tentáculos prendem as pernas impedindo que se movam. Os braços ficam livres, bem como seus objetos. A área de efeito, bem como a quantidade de pessoas atingidas e a força dos tentáculos obedecem aos limites estabelecidos para magia de acordo com a quantidade de Focus utilizada.

Tridente em Chamas (Controlar Fogo 4). Este ritual coloca um tridente especialmente preparado pelo mago (composto de diversas runas místicas) em chamas, causando um adicional de +2d6 pontos de dano enquanto durar o efeito. Apenas o mago que o conjurou pode tocar no tridente neste período (outras pessoas recebem 1 d6 pontos de dano pelo calor irradiado).

Vômito Verde (Criar Água/Trevas 2, 4 ou 6). Um ataque antigo usado pelos Espectros em suas possessões, consiste em fazer a vítima vomitar um caldo verde e repugnante sobre um alvo escolhido. A vitima (se não for a própria possuída), pode fazer um Teste de Resistência para evitar, e o alvo do ataque pode fazer um Teste de Resistência para reduzir o dano corrosivo a metade. Este efeito causa 1 d6 pontos de dano para cada 2 pontos de Focus empregado.

Voz de Comando (Controlar Humanos 6). O demônio da uma ordem em voz alta a um mortal e este a obedece cegamente. Para resistir, o mortal precisa passar em um Teste de WILL vs. 6D.

Wasser in Wasps (Criar Animais/Água 4). Este ritual foi desenvolvido pelos membros do Clube Legerdemans na Antuérpia em 1930, e sua tradução significa “Água em vespas”, mas o ritual já existia em versões diferentes desde o século XV. Consiste em mergulhar os cinco dedos da mão direita do mago em uma bacia de água e arremessar as gotas para o ar. As gotas de água se tornarão vespas que atacarão um alvo escolhido. Estas vespas picam a vitima, causando até 4d6 pontos de dano (estes pontos são considerados para fins de jogo como muitos ataques de dano 1. Para alvos usando proteção cause dano proporcional às partes desprotegidas).

FAMILIARES

Familiares são pequenos demônios que costumam acompanhar magos na Terra. Podem se manifestar de cinco formas diferentes: os imps, os animais demoníacos, as mandrágoras, os homúnculos e as gárgulas. Estes seres não são considerados propriamente demônios, e podem ser utilizados como companheiros pelos magos, demônios ou vampiros. Às vezes, até mesmo podem servir de companhia a mortais.

Familiares podem ser utilizados em jogos como aprimoramentos (ver seção de Aprimoramentos, na pagina 62).

IMPS

Imps são pequenos demônios do tamanho de um gato grande. Parecem com gárgulas e possuem pele avermelhada, chifres, garras e um rabo pontudo. Às vezes se aproximam de magos mais poderosos para servirem de companhia. Por serem pequenos (60cm a 1,2m de altura) e leves, muitos deles podem voar (alguns possuem asas). Imps são seres silenciosos e traiçoeiros, mas que podem ser convencidos a guardar um tesouro ou porta. Imps se alimentam de carne crua sangrenta.

Estes demônios são famosos por sua malvadeza e crueldade, e tendem a se aproximar apenas de magos malignos. Muitos destas criaturas correspondem a descrição dos demônios clássicos, pequenos e sádicos. Utilizam-se de pequenos tridentes dourados como arma principal.

Muitas lendas dizem que Merlin possuía um imp que atuava como seu espião e servo pessoal.

Cada imp pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela:

- 1 - Dois ataques por rodada (tridente + rabo).
- 2 - Sangue venenoso (dano de 1d4 se for espirrado).
- 3 - Tridentes considerados armas mágicas.
- 4 - Sentidos aguçados (PER 18).
- 5 - Sentidos contra a presença de estranhos em 50m de raio.
- 6 - Inteligência superior (INT 18).
- 7 - Habilidade de voar.
- 8 - Garras especiais (dano 1d6+2).
- 9 - Hálito de fogo (2x por dia. dano 2d6 em 5m de distância).
- O - Dois poderes (jogue de novo, ignorando valores iguais).

IMP, OU DEMÔNIO TIPO 1

CON [1 D+3], FOR [1D+6], DEX [2D+6], AGT [4D], INT [1D+4], WILL [2D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [1 ou 2], IP 2, PVs 10 a 15 Garras 40/45
dano 1d4 + bônus

Pontos de Magia 3 / Focus 5

Trevas, Spiritum, Arkanun, Relâmpagos

FAMILIARES

Familiares são espetros menores incorporados a animais, que servem como companhia a magos e feiticeiros.

Familiares mais comuns incluem corvos, gatos, corujas e cobras, mas qualquer animal doméstico ou não pode servir aos rituais. Estes animais são unidos aos magos através de elos mentais e espirituais, e muitos magos são capazes de sentir as emoções de seus familiares e vice-versa.

Familiares menores são mais comuns, mas sabe-se que alguns grandes magos da história, como Mr. Kanter, da Ordem de Tenebras, possui um tigre dente de sabres como familiar:

Cada familiar pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela:

- 1 - A capacidade de falar com seu mestre.
- 2 - A capacidade de entender os sentimentos de seu mestre.
- 3 - Seu mestre pode ver através dos olhos do animal.
- 4 - Alguma capacidade natural do animal muito ampliada.
- 5 - Sentidos contra a presença de estranhos em 50m de raio
- 6 - Inteligência superior (INT 20).
- 7 - Regeneração de 1 PV por rodada.
- 8 - Resistência superior (IP 4).
- 9 - Imunidade a um dos seis elementos (sorteado).
- O - Dois poderes (jogue de novo, ignorando valores iguais).

FAMILIARES

CON [var.], FR [var.], DEX [var.], AGI [var.], INT [2D+3], WILL [var.], CAR [var.], PER [var.]
#Ataques 1, IP variável, dano variável.

MADRÁGORA

A lenda da mandrágora era muito conhecida entre os alquimistas da Idade Média. Consistia em se encontrar a planta certa dentro da floresta, chamada de mandrágora. Um ovo choco era espalhado ao redor da raiz da planta, e após este procedimento e os primeiros passos do ritual, o mago cultivava esta planta durante treze semanas, regando-a com suas secreções (sangue, saliva, suor, etc.). Se fosse utilizado sêmen, a mandrágora seria do sexo feminino; se fosse utilizado fluido menstrual, a mandrágora seria do sexo masculino.

A raiz de mandrágora torna-se um aliado totalmente fiel e capaz de obedecer a comandos simples da pessoa que a conjurou. Mandrágoras são seres com aparência de planta, e cerca de 20cm de altura.

Mandrágoras possuem 4 pontos de magia e 6 pontos de Focus, distribuídos entre os seguintes Caminhos: Água Ar; Terra, Plantas e Humano. Obviamente, o Caminho das Plantas deve ser considerado o mais importante. Caso não

queira determinar os pontos de Focus, sorteie seis vezes na tabela abaixo:

- 1- Água
- 2- Ar
- 3- Terra
- 4- Plantas
- 5- Humano
- 6- Plantas
- 7- Humano
- 8- Plantas
- 9- Humano
- 0- Plantas

Para maiores detalhes sobre o funcionamento de Magia, consulte os RPGs Arkanun e Trevas.

MANDRÁGORA

CON [2D], FR [2D], DEX [3D], AGI [3D3], INT [3D], WILL [3D], CAR [4D], PER [3D] #Ataques 1 ou magias IP 2, PVs 3 a 7

Garras 30/35 dano 1 d2 + bônus

Pontos de Magia 4 / Focus 6

Caminhos: Água, Ar, Terra, Plantas e Humano.

HOMÚNCULO

Estes demônios menores são criados a partir da própria carne do mago que o conjurou. Variam de 5 a 10 cm de altura, e sempre se assemelham a uma cópia distorcida e maligna do mago que o conjurou. A lenda diz que homúnculos brotam da garganta do mago que realizou o ritual, em um processo que dura três dias e três noites e é extremamente incomodo.

Homúnculos são ótimos espiões e assassinos frios e precisos e sabem manejá-lo muito bem uma adaga. Costumam utilizá-la de venenos em suas missões.

Um homúnculo precisa se alimentar de pelo menos uma gota de sangue de seu mestre por dia, ou perde 1 PV que não pode ser regenerado enquanto a criatura não se alimentar de sangue novamente.

Alguns homúnculos possuem poderes especiais, mas são raros. Sorteie na tabela abaixo:

- 1, 2 - Dois ataques por rodada (com a adaga).
- 3, 4 - Sangue venenoso (dano de 1 d4 se for espirrado).
- 5, 6 - Sentem a presença de estranhos em 20m de raio.
- 7-0 - Nenhum poder.

HOMÚNCULO

CON [1D+2], FR [ID+2], DEX [3D], AGI [3D], INT [3D], WILL [3D], CAR [ID+1], PER [1D+1] #Ataques 1, IP 1, PVs 3 a 7

Adaga 60/25 dano Id4 + Veneno

GÁRGULA

Gárgulas são estatuas animadas através de complexos rituais satânicos, e que podem agir como guarda-costas, protetores e vigias de castelos ou propriedades do mago que o criou. A criação de uma gárgula é uma tarefa complexa e demorada, e requer um acordo de algum tipo com uma força infernal.

O primeiro passo é encontrar um escultor habilitado para esculpir a forma original da gárgula. Quanto maior e mais assustadora a imagem em pedra, melhor. Durante a Idade Média, era simples encontrar estes escultores, mas seu conhecimento foi se perdendo através dos séculos. Nos dias de hoje, estes mestres são encontrados apenas nos círculos mais fechados das Escolas de Magia.

Terminada a estátua, o mago começa o ritual de criação de uma gárgula, e através de acordos com forças infernais, consegue a força vital que animara a estátua criada. O mago e seus auxiliares colocam a estátua no centro de um pentagrama desenhado com seu próprio sangue, e sacrifícios em cada uma das cinco pontas. As forças demoníacas são conjuradas e o espírito da gárgula é formado através deste ritual. A runa do mago que a criou deve ser esculpida em algum local do corpo da gárgula.

Gárgulas não toleram a luz do sol. Quando expostas a ela, ficam incapazes de se mover, tornando-se estatuas literalmente. Este processo não é doloroso nem desagradável para a gárgula, mas ela torna-se apenas uma peça decorativa, incapaz até mesmo de se defender.

As gárgulas obedecem apenas às ordens do mago que o criou. Isto se garante através da runa de comando escolhida pelo mago no final do ritual de criação da gárgula. A ativação desta runa exige uma gota de sangue do mago. Se a gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ela perde a memória de seu criador e o próximo mago que desenhar a runa correta e colocar uma gota de sangue será seu novo mestre.

Cada gárgula pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela:

- 1 - Dois ataques por rodada.
- 2 - Pele rochosa resistente (IP 3).
- 3 - Pele de granito (IP 5).
- 4 - Sentidos aguçados (PER 24).
- 5 - Sentidos contra a presença de estranhos em 50 m de raio.
- 6 - Habilidade de falar.
- 7 - Habilidade de voar.
- 8 - Garras especiais (dano 2d10+2).
- 9 - Hálito de fogo (3x por dia, dano 3d6 em 5m de distância).
- O - Dois poderes (jogue de novo, ignorando valores iguais).

GÁRGULA

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [2D], AGI [2D], INT [2D], WILL [2D], CAR [0], PER [3D] #Ataques 1, IP 1, PVs 10 a 21

Garras 50/50 dano 1 d6+2

Pontos de Magia: O

Nome da Horda

APRIMORAMENTOS

PODERES DEMÔNIACOS

FRAQUEZAS

Nome _____
CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :
_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____
Perícias:

Nome _____
CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :
_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____
Perícias:

Nome _____
CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :
_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____
Perícias:

DEMÔNIOS

A Divina COMÉDIA

Nome

CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :

_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____

Perícias:



Nome

CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :

_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____

Perícias:



Nome

CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :

_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____

Perícias:



Nome

CON _____ INT _____
FR _____ WILL _____
DEX _____ CAR _____
AGI _____ PER _____
#Ataques _____ IP _____ PVs _____
Armas :

_____ / _____ dano _____
_____ / _____ dano _____

Perícias:



DEMÔNIOS

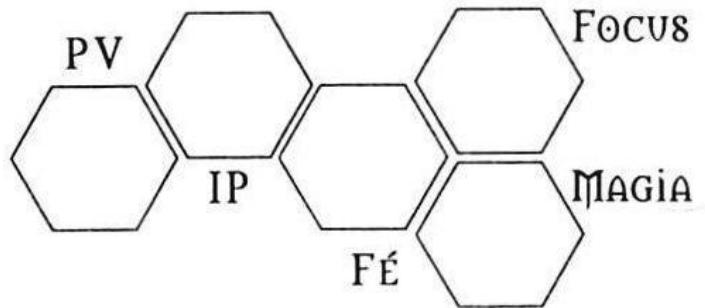
A DIVINA COMÉDIA

Nome _____ Data de Nascimento _____
Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____
Casta _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____
Idiomas _____

ATRIBUTOS

VALOR / Mod / %

Constituição (CON)	_____ / _____ / _____
Força (FR)	_____ / _____ / _____
Destreza (DEX)	_____ / _____ / _____
Agilidade (AGI)	_____ / _____ / _____
Inteligência (INT)	_____ / _____ / _____
Força de Vontade (WILL)	_____ / _____ / _____
Percepção (PER)	_____ / _____ / _____
Carisma (CAR)	_____ / _____ / _____



ARMADURA: _____

PERÍCIAS COM ARMAS (DEX)

PODERES DEMONÍACOS

PERÍCIAS

Gasto/Total

APRIMORAMENTOS

Custo
